

# L'ESPRIT DE LA RUCHE



*Veto*

# Année 2040

Les technologies de la fin du 20<sup>e</sup> siècle et du début du 21<sup>e</sup> siècle apportèrent des progrès qui changèrent en profondeur la société.

Le revenu moyen des travailleurs s'en trouva augmenté ainsi que leur temps libre. L'ère de la société de consommation et du loisir commença.

L'esprit de solidarité et d'entraide qui s'était formé durant l'après-guerre déclina alors, remplacé par un individualisme à tout crin.

Une femme pouvait être violée dans une ligne de RER sans que les passagers lèvent leur nez de leurs smartphones.

Un automobiliste pouvait recevoir une balle dans la tête parce qu'il avait klaxonné un conducteur qui lui avait fait une queue de poisson.

Un professeur pouvait être bastonné parce qu'il avait fait une remarque à un élève.

L'État ne chercha pas à combattre cet individualisme, préférant l'enrober dans une uniformisation qui permettait à chacun de s'identifier à un groupe particulier. Pour cela, il s'appuya sur quelques ficelles faciles, comme l'influence des réseaux sociaux ou l'entretien de peurs irraisonnées (l'obligation du port du masque dans les lieux de santé et les transports en commun en est un exemple).

Ainsi naquit vers les années 2030 ce que les sociologues appelèrent l'Esprit de la Ruche.

Vous trouverez en [annexe](#) trois documents datant de cette période :

- une capture d'écran d'une page web de l'Assemblée nationale ;
- une capture d'écran d'une page web du Ministère de l'Intérieur et de l'Outre-mer ;
- un extrait d'un manuel de Sciences et Économies Sociales – Programme 2032 - niveau seconde.

Bien sûr, des voix s'élevèrent, arguant que le gouvernement uniformisait les pensées pour étouffer toute idée de rébellion.

Il se révéla que ces critiques émanaient de groupes aux idéaux imprégnés de racisme, d'anti-sémitisme et de complotisme.

# Règles du jeu

Vous incarnez Lucas 15-7-24-8 Martin, un trentenaire célibataire qui bosse dans une usine de biotechnologie.

Malgré votre situation familiale, vous détenez tous vos Droits de citoyen mais au prochain manquement à vos Devoirs vous perdrez le Droit le plus en haut de la liste sur votre feuille d'aventure.

Perdre trop de droits vous empêchera de mener à bien cette aventure.

Vous allez prendre des décisions qui certainement changeront votre vie. Ces décisions seront parfois influencées par votre caractère.

Vous avez le choix entre trois caractères :

**Observateur** : Quand vous entrez dans une pièce, rien ne vous échappe. Vous remarquez des détails qui passeraient inaperçus aux yeux du commun des mortels.

**Charmeur** : Votre capacité d'empathie inspire d'emblée la confiance. Vous ralliez plus facilement votre interlocuteur à votre avis.

**Rusé** : Votre capacité d'analyse vous permet de trouver des échappatoires à des situations périlleuses.

Mais vous pouvez aussi tout simplement être **vous-même** et ne choisir aucun de ces caractères ; ou selon votre humeur et les sections, être tour à tour **observateur, charmeur ou rusé...**

Vous allez récolter des souvenirs, des codes, des objets et des indices que vous noterez dans les cases correspondantes de votre feuille d'aventure.

Votre feuille d'aventure comprend aussi différents tableaux qui vous seront expliqués au cours du jeu si besoin. Enfin, vous aurez peut-être l'occasion de jouer à *Wooden Sword*, classé meilleur MMORPG du mois. Vous utiliserez alors la feuille d'aventure de **La Compagnie de l'Orbe**.

# FEUILLE D'AVENTURE

## CARACTÈRE

- OBSERVATEUR
- CHARMEUR
- RUSÉ

## IDENTIFICATION

--	--	--

Si vous cochez la 3<sup>e</sup> case, notez le numéro de la section où vous êtes puis allez au 459.

## FICHES

--	--	--

Si vous cochez la 3<sup>e</sup> case, allez au 128.

## BLOCS TEMPS ET SPORT

	blocs	blocs	blocs	repos	sport
Jour 1					
Jour 2					
Jour 3					
Jour 4	Allez au 228				
Jour 5					
Jour 6					
Jour 7					
Jour 8					

Si à la fin d'une journée une case sport n'est pas cochée, notez le numéro de la section où vous êtes puis allez au 180.

Vous pouvez cocher plusieurs cases sports sur des jours différents si vous faites par exemple deux fois du sport dans la même journée.

Quand vous aurez coché le premier bloc du jour 4, notez le numéro de la section où vous êtes puis allez au 228.

## CODES

## VOS DROITS

- 1-Se déplacer en avion.
- 2-Sortir du territoire.
- 3-Utiliser internet sans restrictions.
- 4-Conduire une voiture.
- 5-Utiliser le train et les transports en commun.
- 6-Aller dans les lieux recevant du public : grandes surfaces, cinéma, théâtre...
- 7-Sortir de son lieu de domicile pour une durée de plus d'une heure.
- 8-Sortir de son lieu de domicile.

## INDICES / NOTES / POSSESSIONS

## SOUVENIRS

# *La Compagnie de l'Orbe*

<i>Torchefolon</i> Chevalier		<i>Vanyar</i> Elfe	
Niveau : 1	Points de Vie (PV) : 10	Niveau : 1	Points de Vie (PV) : 10
Expérience (EXP) : 500	Pièces d'Or (PO) : 2250	Expérience (EXP) : 500	Pièces d'Or (PO) : 1000
Équipement : épée simple cotte de mailles bottes de cuir	Objets et artefacts : potion d'endurance	Équipement : arc à courbure, flèches de bronze chaussures ailées	Objets et artefacts la corne de ralliement
<i>Phonaxx</i> Mage		<i>Krammek</i> Nain	
Niveau : 1	Points de Vie (PV): 10	Niveau : 1	Points de Vie (PV) : 10
Expérience (EXP) : 500	Pièces d'Or (PO) : 1750	Expérience (EXP) : 500	Pièces d'Or (PO) : 3000
Sorts uniques : téléportation boule de feu désenvoûtement	Objets et artefacts : potion de vie (+5PV)	Équipement : hache à simple tranchant casque de cuir tablier de cuir	Objets et artefacts : gemme de Mylwat

Correspondance des niveaux et des XP : 500 XP ≤ niveau 1 <2000 XP  
 2000 XP ≤ niveau 2 <3000 XP  
 3000 XP ≤ niveau 3 <4000 XP  
 4000 XP ≤ niveau 4 <5000 XP

## 1

Les yeux rivés sur le microscope électronique, vos gestes sont presque intuitifs et vous les accomplissez sans aucune hésitation. Réaliser la trentaine de connexions entre l'organoïde de la puce microfluidique et la moelle épinière de l'animal vous semble un jeu d'enfant.

C'est d'ailleurs ainsi que vous considérez votre nouveau job : comme un jeu. Depuis que vous avez été embauché il y a quatre mois de cela, vous n'avez de cesse de vouloir réduire votre temps de production et battre vos records successifs.

Le dernier microcanal greffé, vous vous redressez et jetez un coup d'œil à la pendule murale pour découvrir avec une satisfaction qui vous emplit d'une joie que d'aucuns qualifieraient d'infantile, que vous avez encore amélioré votre rendement de trois minutes et trente-cinq secondes.

Un sourire aux lèvres, vous vous laissez aller contre le dossier de votre chaise.

Vous vous étirez de contentement en parcourant la salle blanche des yeux. Votre comportement semble avoir attiré l'attention de la cheffe d'équipe car elle regarde dans votre direction. Le masque qui couvre le bas de son visage vous empêche de voir son expression. Est-elle irritée parce que vous avez inconsidérément émis quelques milliers de particules de peau en vous étirant ? Est-elle admirative de votre rapidité ? Peu importe. Au fond, vous vous fichez de ce qu'elle pense. L'amélioration de votre rendement est un défi personnel qui ne la concerne pas.

Votre regard revient sur vos collègues et s'attarde sur une silhouette à trois postes de travail de vous. Autant vous êtes en avance, autant ce type est en retard ; certainement un petit nouveau car la pile de puces qui lui reste à connecter est impressionnante. Non seulement ce gars devra faire des heures supplémentaires sans être payé mais en plus, il ne touchera pas sa prime.

**Vous décidez de l'aider, même si cela doit attirer sur vous les foudres de la cheffe d'équipe. Allez au [10](#).**

**L'aider ne serait pas lui rendre service : il lui faut progresser pour ne pas être viré. Vous allez plutôt vous détendre dans la salle de repos au [209](#).**

## 2

Vous pivotez sur vos talons et vous mettez à courir. Le capitaine Richard est certainement en meilleure forme physique que vous et mieux entraînée. Si vous voulez la semer, il va falloir ruser.

Un bus roule dans votre direction. Vous vous engagez sur la route mais vous avez mal évalué la vitesse du véhicule qui vous percute de plein fouet. Votre tête frappe violemment le sol.

Vous ne sentez pas les roues labourer votre corps car vous êtes déjà mort.

## 3

— Nous pouvons passer par la droite. La paroi est raide mais les prises sont nombreuses.

Phonaxx vous regarde, un sourcil levé, mais il vous suit sans faire de commentaires.

Le poids de votre cotte de mailles met à rude épreuve vos muscles à chaque traction. Votre tunique baignée de sueur colle à votre dos.

Vous risquez un regard vers l'orc. Les bras croisés, il vous observe un sourire ironique sur son mufler. Bravache, vous crachez dans sa direction. Il accueille votre provocation par un rire aigu de hyène, il en a aussi la puanteur.

Votre escalade aisée au début se révèle de plus en plus périlleuse. Les prises sont plus espacées et moins larges. Vos bottes peinent à trouver des saillies où poser leurs pointes, vos mains moites glissent sur la roche polie par le vent et le ruissellement des pluies.

Vous dévissez avec un cri de rage et votre corps alourdi par votre armure percute Phonaxx et rebondit de tout son poids sur les rochers. Votre chute ne s'arrête que vingt coudées plus bas sur le sentier. Vous vous relevez péniblement, contusionné à plusieurs endroits. **Vous perdez 2 PV.**

Phonaxx a pu enrayer sa chute et ne perd que **1 PV**. Désescaladant prudemment la paroi, il vous rejoint.

— Je peux lancer mon sort de téléportation, propose-t-il.

— Ou nous pouvons combattre, répondez-vous.

**Si Phonaxx lance son sort, allez au [47](#). Si vous combattez, allez au [322](#).**

## 4

Vous prenez un chemin qui s'enfonce sous les frondaisons. Le sol est inégal, les racines des arbres tendent des pièges sous vos pas et votre course se transforme en sauts d'obstacles.

Vous lancez un coup d'œil derrière vous. Plus qu'un seul policier vous suit. Vous cherchez du regard l'autre, vous l'apercevez à travers les troncs et les buissons. Il court sur l'esplanade. Il n'est pas difficile de comprendre qu'ils veulent vous prendre en tenaille.

Vous sortez du chemin et vous aventurez entre les arbres. Les canettes écrasées, les papiers d'emballage déchirés, les mouchoirs et les préservatifs usagés vous indiquent que les lieux sont plutôt fréquentés la nuit. Par endroit, l'herbe est jaunie à force d'avoir été piétinée. D'énormes blocs de rochers ont été posés par-ci par-là, et de la terre amenée par camions a été tassée pour former des buttes. Vous imaginez que tout cela est censé imiter un paysage bucolique.

**Si vous êtes OBSERVATEUR, allez au [71](#). Sinon, allez au [409](#).**

## 5

— Je l'ai laissé chez moi.

— Toi aussi, tu arrives à t'en passer, vous répond-elle en mettant sa main sur votre cuisse.

Vous posez votre main sur la sienne, vous vous sentez merveilleusement bien. Votre conversation continue. Vous parlez du gouvernement, de ses lois, de sa façon d'exercer le pouvoir et vous qui ne vous intéressez pas à la politique encore le mois dernier, découvrez que vous êtes capable d'argumenter et de convaincre.

— Il faut que je m'arrête pour recharger la batterie, annonce la jeune femme en montrant du doigt le tableau de bord. Il y a une station pas loin.

Repus par votre conversation intense, vous parcourez le trajet jusqu'aux bornes en silence, savourant l'instant présent.

Arrivés à la station, vous vous éclipsez aux toilettes. Vous vous aspergez le visage d'eau fraîche et passez vos doigts dans vos cheveux pour les lisser. Vous regardez avec étonnement l'image que vous renvoie le miroir et vous vous

demandez si vous êtes bien la même personne qu'il y a quelques jours. Qu'importe ! De belles promesses vous attendent dehors.

La voiture a disparu.

Vous traversez le parking en tournant la tête de tous les côtés. Rien. Vous revenez aux bornes.

— Laisse tomber, mec.

— Quoi ?

L'homme en salopette crache son chewing-gum.

— C'est la voiture rouge que tu cherches, non ?

Vous acquiescez.

— Alors, laisse tomber.

— De quoi vous parlez ?

— Ben, d'elle. De la succube.

Vos sourcils s'arquent d'incompréhension.

— De la succube ? répétez-vous bêtement.

— C'est comme ça qu'on les appelle par ici. Des succubes. Des nanas qui embobinent des mecs pour les faire parler. Elles enregistrent les conversations et si t'as le malheur de raconter des trucs qu'il faut pas, elles te dénoncent à la police. 200 boules, ça leur rapporte.

— Merde...

— J'espère que vous n'avez pas dit trop de conneries, conclut-il avant de s'en aller suivi de son animal de compagnie, un canard au plumage terne.

Ce n'est évidemment pas le cas, **cochez une case fiche S.**

Tremblant de rage contenue, vous réservez un autre covoiturage, prenant garde à choisir un conducteur masculin.

Vous arrivez bien plus tard que prévu à Colmar. L'homme vous dépose sur un parking du centre-ville.

**Cochez 3 blocs temps et allez au [373](#).**

## 6

La voiture vous dépose devant l'usine.

Vous rejoignez votre poste de travail.

Debout devant un tapis roulant, vous êtes à l'affût des lots défectueux qu'il vous faudra retirer de la chaîne de production.

La matinée passe et l'heure de la pause-déjeuner arrive.

**Allez vous prendre le plat du jour au [396](#) ou le menu végétarien au [214](#) ?**

## 7

— Au revoir, maman.

— Partez !

Vous descendez les escaliers, accablé. Vous tremblez. L'interruption de votre traitement n'arrange pas votre état.

Vous entrez dans le salon et vous asseyez dans un fauteuil. La tête entre vos mains, vous vous forcez à réfléchir.

Vous êtes persuadé que ce collier est important.

Votre esprit embrumé vous empêche de raisonner avec lucidité et vous êtes convaincu que la seule solution est d'attendre la nuit pour revenir fracturer le coffre de votre mère.

Vous fouillez votre mémoire. Lors de l'entretien préalable à l'entrée de votre mère dans l'établissement, la directrice avait mentionné l'existence des coffres mais sans préciser l'endroit où ils se trouvent.

Vous désirez les localiser avant de revenir cette nuit.

Mais comme vous ne pouvez pas vous renseigner auprès d'un résident ou de quelqu'un de l'établissement sans éveiller de soupçons, il va falloir vous débrouiller tout seul.

**Si vous pensez que les coffres se trouvent dans ce bâtiment, allez au [130](#).  
Mais si vous pensez qu'ils se trouvent dans le bâtiment annexe, allez au [301](#).**

## 8

Vous enjambez la fenêtre et vous agrippez à son rebord. Vous n'avez pas le temps de vérifier vos appuis et vous dégringolez plus que vous ne descendez. Votre blouse s'agrippe dans une des fixations du tuyau de descente des eaux pluviales et se déchire quand votre pied glisse et que vous tombez rudement sur le sol. Heureusement, vous n'avez pas chuté de très haut. Vous vous enfuyez en boitant et arrivez à franchir le mur d'enceinte.

Vous courez en faisant des détours, changeant de direction à chaque croisement. Vous ne ralentissez que lorsque vous êtes à bout de souffle et que votre point de côté vous oblige à traîner la jambe.

Puis vous finissez par vous arrêter tout à fait.

Personne ne semble vous avoir suivi.

Il vous faut encore quelques minutes pour retrouver un semblant de calme et votre respiration.

La nuit est toujours silencieuse.

Alors vous empoignez le pan de votre blouse blanche, impatient de découvrir ce que recèle la boîte de votre mère.

Vos doigts ne rencontrent que du tissu mou. Une sueur froide vous envahit. Vous allumez fébrilement votre lampe et fixez avec consternation votre blouse déchirée. La poche droite, celle où vous aviez glissé la petite boîte en fer blanc, pend lamentablement les coutures arrachées.

Vous laissez échapper un cri de rage qui se transforme en rire moqueur.

Vous rentrez chez vous et, incapable de dormir, vous attendez le matin, assis dans votre canapé. Vous visionnez des séries et des vidéos jusqu'à ce que vos yeux rougis de fatigue ne le supportent plus.

**Cochez *deux blocs temps* sur votre feuille d'aventure.**

Vous regardez alors le jour se lever et allez vous préparer un café.

**Si vous décidez de joindre vos amis, allez au [151](#).**

**Si malgré la boîte de médicaments volée, vous désirez vous procurer un médicament de substitution, allez au [369](#).**

**Si vous avez déjà réalisé ces actions ou si vous pensez que vous avez réuni assez de souvenirs pour remonter votre passé, allez au [350](#).**

## 9

La fatigue, le manque dû à l'arrêt de votre médicament, les sales heures que vous venez de vivre, tout cela met à mal votre patience et votre tolérance.

— J'abandonne ! vous écriez-vous.

Le vieillard est déçu, il insiste.

— Essayez encore !

— Non, ça suffit ! Donnez-moi la signification de *Tirifun* !

— Ce n'est pas notre accord.

L'exaspération vous envahit.

— Dites-moi ce que signifie *Tirifun* ! rugissez-vous.

— Non.

Le ton sec de la réponse et l'aplomb du vieil homme finissent de vous excéder. Vous vous levez et empoignez le vieillard par les revers de sa veste.

— Qu'est-ce que ça vous coûte de me le dire ?

— Je ne vous ai pas demandé de venir. Votre information, vous pouvez la trouver dans les livres. Il existe encore des bibliothèques, vous savez.

Vous levez votre poing mais la peur que vous lisez dans les yeux du vieil homme arrête votre geste.

— Laissez-moi tranquille, arrive-t-il à dire d'une voix à peine audible.

Vous avez honte. Vous le lâchez et partez sans un mot.

**Si vous êtes venu à Colmar avec votre voiture, allez au [280](#).**

**Si vous décidez de rentrer chez vous en train, allez au [320](#). Si vous préférez le covoiturage, allez au [347](#).**

## 10

La cheffe d'équipe s'éloigne et vous en profitez pour rejoindre votre collègue et échanger cinq de vos puces connectées contre cinq des siennes. Vous agissez en silence, vous contentant d'adresser à la forme blanche courbée au-dessus du microscope électronique un clin d'œil de connivence avant de retourner à votre poste. Vous regardez l'heure et tandis que vos doigts s'agitent déjà et que vous retenez votre souffle, vous vous demandez si vous n'avez pas été un peu présomptueux.

Lorsque la sonnerie de la pause retentit, il vous reste encore une puce à connecter. Vous vous acquittez rapidement de votre tâche mais alors que vous rejoignez le sas de sortie la cheffe d'équipe vous interpelle.

Vous vous retournez.

— T'as pas fini ton taf, vous lance-t-elle en pointant son pouce en direction de votre poste de travail.

Vous y découvrez une nouvelle pile de puces. Votre supérieure vous a refileé celles du nouveau.

— Quand on est solidaire, faut l’être jusqu’au bout, vous susurre-t-elle à travers son masque.

Vous haussez les épaules et vous mettez au boulot.

Toutes vos pauses se retrouvent grillées par ce surcroît de travail mais cela ne vous dérange pas outre mesure, vous absorbez la fatigue sans baisse de concentration.

A la fin de la journée, il vous reste, à vous et à votre collègue, seulement une demi-douzaine de puces à connecter. Une grosse heure de boulot supplémentaire que vous ne voyez pas passer.

Vous vous débarrassez de votre charlotte et de vos surchaussures dans les vestiaires. Vous êtes seul avec le type que vous avez aidé.

— C’est chouette ce que tu as fait, dit-il.

Vous répondez par un raclement de gorge tout en enlevant votre combinaison.

— Je m’appelle Gabriel 11-11-24-4.

— Lucas 15-7-24-8, dites-vous en serrant la main qu’il vous tend.

Comme son nom l’indique, votre collègue est jeune, le visage encore ravagé par une acné persistante. Il ne lâche pas votre main et vous scrute attentivement.

— Mon pseudo est Mendax, souffle-t-il.

Vous haussez les sourcils et jetez un regard vers les portes.

— Tu ne devrais pas dire ça ici, grognez-vous et d’un geste brusque vous retirez votre main de la sienne.

— Pourquoi ? Ce n’est pas interdit.

Vous ne répondez pas. Le type vous provoque. Il sait très bien que le seul nom à utiliser en public est celui donné par l’administration.

Il revient à la charge :

— Tu n’as pas envie d’être quelqu’un d’autre des fois ?

Vous pensez d’abord qu’il se moque de vous avant de réaliser que ce n’est qu’un gosse qui joue à se faire peur en tenant des propos qui se veulent subversifs.

— Les MMORPG sont faits pour ça, répondez-vous d’un ton sec.

— Non, ce que je veux dire, c'est dans la vraie vie, là, t'as pas des fois envie d'être autre chose qu'un Lucas avec une série de chiffres derrière ?

Vous maudissez le moment où vous avez choisi d'aider cet abruti. Vous n'avez plus qu'une envie : partir. Vous gagnez à grandes enjambées la porte de sortie et l'ouvrez. Personne ne se cache derrière elle et vous avez honte du soulagement que vous ressentez.

Vous vous dépêchez de rentrer chez vous.

**Si par la suite vous croisez à nouveau MENDAX, ajoutez 49 au numéro de la section que vous êtes en train de lire, puis allez immédiatement à la section portant ce numéro.**

**Allez au [289](#).**

## 11

Vous dévalez les marches et courez vers le cœur de la cité. Les habitants y sont plus nombreux : des ados qui sèchent les cours, des chômeurs de tout âge vissés sur leurs montres connectées, encore des dealers qui cachent leur came à votre approche alertés par les guetteurs, des mômes qui doivent à peine avoir six ans.

Aucun drone ne survole cette zone.

Votre arrivée est remarquée. Tous ces gens vous suivent du regard et plus particulièrement les dealers. Mais lorsque les policiers apparaissent à leur tour, le bourdonnement des conversations monte d'un cran.

Habitué à intervenir dans la cité, les policiers ont perçu l'atmosphère délétère. Ils ralentissent leur course puis s'arrêtent.

Il n'y a plus que le silence et une tension que même les enfants ressentent, ils ne jouent plus.

Les policiers posent leurs mains sur la crosse de leurs pistolets et ce geste presque inconscient résonne comme une provocation.

Le cœur battant, vous cherchez du regard un endroit où vous mettre à l'abri.

— Partez ! Il y a des enfants !

La voix de la femme, tranchante et rauque suspend le temps.

Enfin, après de longues secondes qui vous paraissent des minutes, les policiers s'emparent de cette échappatoire et reculent lentement jusqu'à disparaître à l'angle d'un immeuble.

Vous entendez alors les pas précipités de leur fuite.

**Allez au [419](#).**

## 12

Vous avalez le comprimé avec une gorgée d'eau et attendez ses effets sous l'œil attentif de Jacques.

Peu à peu, la boule au creux de votre estomac s'allège. Vous respirez plus facilement et vos mains tendues devant vous ne tremblent presque plus.

Le vieil homme a un sourire de satisfaction.

**Allez au [89](#).**

## 13

Le centre commercial s'étend sur plusieurs hectares et fourmille de monde. Vous vous laissez porter par le flux de la foule, tenant Chips par son collier bien que celui-ci soit censé rester à vos côtés.

Vous regardez à peine les vitrines des magasins, vérifiant vaguement que vous êtes toujours habillé à la mode des Lucas.

L'enseigne d'une salle de sport vous arrête. Vous passez les heures suivantes à vous dépenser sur différentes machines et terminez la séance dans la piscine — trop chaude à votre goût — de l'établissement.

**Cochez une case sport et un bloc temps dans lequel vous écrivez la lettre L.**

**Si vous ne l'avez pas encore fait, vous pouvez aller visiter la ville souterraine au [61](#) ou la vieille ville au [418](#). Vous pouvez aussi retourner à la gare au [451](#).**

## 14

Vous vous approchez des nains et n'obtenez comme réponse que des rots tonitruants.

L'elfe vous chante une chanson d'amour tellement mièvre que vous comprenez qu'il se moque de vous.

Le trio se tait dès que vous prononcez le mot hacker. Le silence ne dure qu'une seconde car les trois bondissent de leurs bancs et crient en se poussant les uns les autres.

— J'ai créé un jeu de poursuite avec Scratch !

— Je fais partie du club informatique !

— Mon grand frère connaît tous les codes pour tricher à Age of Corruption III !

Vous devinez que vous avez affaire à des collégiens.

— C'est bon, les gars, je crois que je vais me débrouiller sans vous.

Vous retournez vous asseoir à côté de Phonaxx.

Vous ne trouverez pas votre hacker ici.

**Enfin, vous lancer dans une Aventure vous détendrait. Allez au [48](#).**

**Mais si continuer votre recherche vous semble plus important, il vous faut aller au quartier cyberpunk au [431](#).**

**Ou alors, vous pouvez joindre vos amis au [151](#) ou aller questionner votre mère [217](#).**

**Si vous avez déjà réalisé ces actions ou si vous pensez que vous avez réuni assez de souvenirs pour comprendre votre passé, allez au [350](#).**

## 15

Vous descendez les escaliers quatre à quatre. La femme court nettement moins vite que vous et vous la semez facilement. Arrivé au rez-de-chaussée, vous jetez un coup d'œil dans le couloir qui mène au salon. Deux hommes et une femme en blanc, gesticulant et criant, se précipitent vers vous.

Vous avez largement le temps de déclencher l'ouverture de la porte de service et de sortir. Vous enfilez l'allée, dépassez la volière et escaladez le mur.

Vous courez en faisant des détours, changeant de direction à chaque croisement jusqu'à ce qu'à bout de souffle, vous finissiez par ralentir puis par vous arrêter tout à fait.

La nuit est silencieuse, personne ne semble vous avoir suivi. Néanmoins, vous êtes pressé de rentrer chez vous. Vous repartez au petit trot jusqu'à votre immeuble et ouvrez la porte de votre appartement avec fébrilité. Plus que quelques secondes et vous saurez ce que contient la boîte.

Vos doigts tremblent quand vous l'ouvrez. Deux objets s'y trouvent. Un collier en pâte à sel et une photo. Sur l'image jaunie, vous distinguez un petit garçon devant une maison. Vous savez que le petit garçon, c'est vous, et que la maison est celle de vos parents. A peine ce souvenir est-il remonté à la surface de votre mémoire qu'un autre surgit. Cette maison, elle a été aussi la vôtre quand votre mère a commencé à être malade. Et ce souvenir-là dresse les poils de vos bras et vous empêche de respirer.

**Écrivez PHOTO dans vos souvenirs.**

Vous fermez d'un coup sec la boîte et, incapable de dormir, vous attendez le matin, assis dans votre canapé.

Vous regardez alors le jour se lever et allez vous préparer un café.

**Cochez deux blocs temps sur votre feuille d'aventure.**

**Si vous décidez de joindre vos amis, allez au [151](#).**

**Si malgré la boîte de médicaments volée, vous désirez vous procurer un médicament de substitution, allez au [369](#).**

**Si vous avez déjà réalisé ces actions ou si vous pensez que vous avez réuni assez d'indices pour comprendre votre passé, allez au [350](#).**

## 16

Un éclair fulgurant vous éblouit suivi d'une délicieuse odeur de poulet rôti. Vous clignez des yeux et découvrez sur le sol à trois pas de vous une masse fumante dont le plumage roussi a perdu toute superbe.

Vous félicitez Phonaxx.

**Le mage gagne 500 XP et 750 PO. Le sort nécessitant du temps pour être régénéré n'est plus utilisable durant cette partie. Rayez-le de votre feuille.**

Votre compagnon scrute le ciel.

— Ne restons pas là.

— Tu penses qu'il peut y avoir d'autres griffons ?

Phonaxx hausse les épaules.

— On va pas attendre pour le savoir, hein ?

Vous vous dirigez au trot vers le chemin. En passant devant l'arbre esseulé d'une grandeur impressionnante, vous comprenez ce qu'il avait d'étrange. Vous comptez une dizaine de nids dans sa ramure foisonnante.

Allez au [93](#).

## 17

Vous débouchez sur une place au centre de laquelle se trouve une bien étrange fontaine.

Un sourire aux lèvres, vous avancez vers l'éléphant qui vous fait face.

— Qu'as-tu à me dire ? murmurez-vous.

Vous faites lentement le tour des quatre pachydermes tronqués et revenez à votre point de départ.

À nouveau vous affrontez l'éléphant.

Vous ne partirez pas avant d'avoir retrouvé le souvenir lié à cette fontaine.

Vous ne savez combien de temps s'écoule avant que votre cœur ne s'emballe.

*Adolescent, avec le canif dont vous ne vous séparez jamais, vous avez gravé une inscription à l'intérieur du bassin.*

La gorge sèche, vous enjambez la chaîne qui entoure la fontaine et votre main parcourt la pierre mouillée jusqu'à retrouver les entailles. Vous aviez creusé profondément et l'eau n'a pas encore entièrement fait son travail d'érosion. Comme un aveugle, vos doigts suivent les sillons des lettres et vous déchiffrez l'inscription.

PÊCHEUR.

Pescatore en italien.

C'est votre nom.

Noé Pescatore.

Celui de votre naissance.

Vous vous asseyez sur la margelle du bassin.

Une multitude de noms vous reviennent en mémoire. Rutigliano. Cormery. Nallet. Louërat. Tous ces noms qui existaient avant, qui étaient ceux de vos copains d'enfance et de vos voisins avant qu'ils s'appellent Martin, Bernard ou Petit. Ces noms qui n'existent plus que dans les cimetières.

**Notez le code CIMETIÈRE. Lorsque vous rencontrerez à nouveau ce code, ajoutez 15 à la section où vous êtes et rendez-vous immédiatement à cette nouvelle section.**

Un drone vous arrache de vos pensées :

« Il est interdit de dépasser la chaîne. Veuillez sortir d'ici ! »

**Vous obéissez et reprenez votre marche au [387](#).**

## 18

A aucun moment vous ne doutez de leurs intentions : ils en veulent au gamin. Vous redémarrez votre voiture et faites demi-tour.

Tandis que vous foncez dans leur direction, vous apercevez les hommes qui tirent de leurs sacs à dos des battes de base-ball.

Des lance-pierres sont apparus dans les mains des femmes.

Alors que vous traversez le groupe, votre pare-brise vole en éclats puis c'est au tour de la lunette arrière de votre voiture. Vous jetez un coup d'œil dans le rétroviseur. Une haie de doigts d'honneur célèbre votre exploit.

Vous accélérez et rejoignez la route principale, espérant que votre diversion aura permis au même de s'enfuir.

L'adrénaline vous a reboosté mais vous ne pouvez pas continuer à conduire sans pare-brise.

Vous réduisez votre vitesse.

La prochaine ville est à quinze kilomètres. Vous conduisez prudemment jusqu'à l'agglomération puis laissez votre voiture dans un garage.

Vous consultez sur votre montre connectée les sites de covoiturage. Une conductrice peut vous prendre dans quatre heures.

**Cochez un bloc temps et allez au [160](#).**

## 19

Vous pensez aux gens emprisonnés dans leurs bulles connectées et dans leurs codes vestimentaires.

Vous pensez à ceux qui, allongés sur les trottoirs, ont été abandonnés par la société.

Vous pensez aux drones qui sillonnent le ciel.

Vous pensez que cette société n'est pas si belle que ça.

— Ravi de vous avoir revue, capitaine.

Vous tendez votre main, la femme la serre d'une poigne vigoureuse en vous regardant dans les yeux.

— Prenez soin de vous, Noé.

Cette formule de politesse sonne comme un avertissement.

— Appelez-moi Tryphon.

Une brise soudaine amène l'odeur d'un parfum qui vous trouble.

Vous regardez autour de vous mais la seule femme présente est le capitaine Richard.

L'officier lâche votre main.

— Je suis sûr que nous nous reverrons, glissez-vous avant de tourner les talons.

Vous sortez du cimetière et vous dirigez vers les quais. Vous défaites alors le bracelet de votre montre et la jetez dans l'eau de la Leysse.

## 20

Vos pas résonnent sur les pavés sales des ruelles et votre promenade est un parcours d'obstacles où vous devez autant éviter les déchets que les corps allongés des SDF. Manifestement ce coin est le quartier délaissé de Lyon et la misère en est sa fiancée.

Vous montez jusqu'à la cathédrale et contemplez l'agglomération brumeuse de pollution. Vous ne savez pas si un dieu existe et si, à vos côtés, il peut voir la noirceur qui s'est répandue sur la vieille ville mais vous êtes sûr que du sommet des hauts murs qui soutiennent l'édifice religieux, on ne sent pas les remugles des bas quartiers.

Vous redescendez, traversant quelques traboules et dans une ruelle peu fréquentée entendez des éclats de voix s'échappant d'un soupirail.

**Si cela vous intrigue et que vous êtes OBSERVATEUR, allez au [323](#). Sinon, allez au [223](#).**

**Si vous passez votre chemin, allez au [400](#).**

## 21

Vous franchissez les grilles du jardin. En face de vous s'offre une vaste esplanade barrée de quatre rangées de bancs et d'autant de plates-bandes fleuries. Une large ceinture d'arbres entoure cet espace découvert occupé par une poignée de retraités et un SDF.

Sans surprise, un drone survole les lieux.

**Si vous traversez l'esplanade pour sortir au plus vite du jardin, allez au [106](#). Si vous préférez rester à couvert même si cela va ralentir votre course, allez au [4](#).**

## 22

L'atmosphère reste tendue. Vous surprenez encore quelques regards remplis d'animosité et même si ceux-ci ne sont pas insistants, cela vous met mal à l'aise.

Vous finissez votre verre et vous levez. Lucas siffle son chien et vous sortez.

Les rues sont désertes et ce calme soudain vous ravit et vous effraie à la fois.

— *Tirifun*, dites-vous précipitamment pour chasser cette sensation, est-ce que cela te dit quelque chose ?

Lucas fronce les sourcils puis secoue la tête.

— Désolé, vieux, jamais entendu parler.

Vous faites quelques pas en silence : vous, déçu par la réponse de Lucas ; lui, perdu dans ses pensées, fouillant encore dans sa mémoire.

— Ça a un rapport avec quoi ? demande-t-il.

— Si je pouvais savoir !

Des cris soudains vous font vous retourner. Des gens vous appellent avec de grands gestes sur le parking du squash.

— Qu'est-ce qu'ils veulent ?

— On dirait les types de tout à l'heure...

— Barrons-nous !

Vous hésitez.

— Ils risquent de ne pas apprécier...

**Si vous fuyez, allez au [115](#). Si vous attendez qu'ils vous rejoignent, allez au [122](#).**

— Léa...

Elle s'avance vers vous un cornet de glace dans chaque main et s'assoit sur vos genoux.

— Léa, rhabille-toi s'il te plaît, dites-vous d'une voix douce.

Son sourire se fige puis sa bouche tremblote. Ses yeux brillants, au bord des larmes, ne vous regardent plus.

Elle écrase les boules de glace sur vos tempes.

— Connard ! Fous le camp !

Elle s'est levée et vous donne des coups de pied.

— Gicle d'ici !

Son python s'enroule autour de ses reins et dresse vers vous sa tête, la gueule grande ouverte sur deux rangées de dents pointues. Chips gémit. Vous vous levez et reculez vers le couloir.

— Je suis désolé, dites-vous bêtement avant de partir, complètement dépassé par les événements.

Dans les escaliers, vous essayez grossièrement la crème glacée qui coule le long de vos tempes.

Vous rentrez chez vous sans faire attention aux rues que vous prenez, aux gens que vous croisez.

Penché sur le lavabo de votre salle-de-bain, vous vous aspergez le visage pour enlever les dernières traces de glace.

Vous relevez la tête et fixez votre reflet dans le miroir.

— Qui es-tu ? murmurez-vous.

**Cochez un bloc temps.**

Que faites-vous maintenant ?

**Si vous appelez votre pote Lucas 23-4, allez au [439](#).**

**Si vous essayez de vous procurer un médicament de substitution, allez au [369](#).**

**Si vous allez voir votre mère, allez au [217](#).**

**Si vous avez déjà réalisé ces actions ou si vous pensez que vous avez réuni assez d'indices pour comprendre votre passé, allez au [350](#).**

## 24

Léa décroche à la première sonnerie. Elle paraît heureuse de vous entendre. La solitude et le télétravail lui pèsent. Elle accepte avec plaisir votre proposition de passer un moment ensemble.

**Si vous la rejoignez chez elle, allez au [274](#). Si vous vous donnez rendez-vous dans un bar, allez au [203](#).**

## 25

La jeune femme vous adresse un sourire rayonnant.

— Quel parc magnifique, n'est-ce pas ?

Cela fait plusieurs années que votre mère vit dans cet EHPAD, victime d'un Alzheimer précoce. Vous connaissez bien les résidents et leurs familles. Pourtant, cette jeune femme vous est inconnue.

**Allez au [229](#).**

## 26

Lavé, rasé, habillé, vous dites quelques mots à Chips qui se couche dans le hall et ne bouge plus.

Alors que vous refermez la porte de votre appartement, vos yeux sont attirés par une inscription au-dessus de la poignée. L'étonnement arrête votre geste : vous êtes sûr qu'hier elle n'y était pas.

Vous déchiffrez les sept lettres blanches et la violence soudaine et inattendue de l'émotion qui vous étreint a la force d'un uppercut. Plié en deux, le souffle coupé, vous cherchez votre respiration.

Ce que vous avez lu n'est pourtant qu'un mot griffonné à la craie et dont la signification vous échappe : TIRIFUN

Votre main tremblante s'élève et l'efface. Le front contre l'acier de la porte, vous tentez de retrouver une respiration régulière et de démêler l'écheveau de vos émotions. De la culpabilité. De la honte. De la douleur. Mais autre chose aussi. De plus doux qui vous plonge dans une tristesse mélancolique.

Le malaise qui vous étreint vous fait dévaler les escaliers quatre à quatre, comme si fuir les lieux permettait de vous débarrasser de cette sensation pénible.

Vous vous jetez avec la même énergie dans votre travail mais votre mauvaise nuit et l'arrêt de votre traitement rendent vos gestes lents et quand la pause arrive, vous terminez juste la greffe du dernier micro-canal.

La cheffe d'équipe vous rejoint dans la salle de repos.

**Si vous avez pris de l'alcool ce matin, allez au [221](#). Sinon, allez au [430](#).**

## 27

Vous repartez au petit trot jusqu'à votre immeuble et ouvrez la porte de votre appartement en poussant un soupir de soulagement. Mais vos gestes ralentissent. Une partie de votre cerveau vous souffle que quelque chose cloche.

Chips !

Chips n'est pas venu vous accueillir. Vous faites quelques pas dans le couloir. Le salon est plongé dans le noir. Votre main se lève lentement et appuie sur l'interrupteur.

— Bonjour, Lucas.

Une femme svelte aux cheveux bruns et courts est assise dans votre canapé.

— Assieds-toi.

Elle désigne de la tête le fauteuil en face d'elle. Vous obéissez sans broncher. Vous savez que c'est inutile, comme vous savez qu'elle ne vous demandera pas la boîte.

— Durant toutes ces années, j'ai cru que tu allais réussir.

Un sentiment de honte vous envahit, vous ôtant toute envie de parler.

— J'ai cru que tu avais définitivement fait une croix sur ton passé. Que tu avais compris où était l'intérêt de chacun. L'intérêt de tous.

Vous levez les yeux, les siens sont sincères.

— Mais à nouveau, tu cherches à enfumer la ruche.

Sa voix devient très douce.

— Nous ne pouvons pas te laisser faire, dit-elle lentement avec des nuances de regret dans la voix.

Elle fait un geste du menton. Deux hommes sortent de l'ombre de la chambre et vous menotent.

Vous êtes en pleine confusion. Votre seule certitude, et cela vous glace d'effroi et vous donne la nausée, est que vous allez finir votre vie en prison.

## 28

Vous stoppez votre course et avancez les bras le long du corps, paume tournées vers eux. Un sourire cordial sur vos lèvres, vous ne baissez pas le regard, prenant toutefois garde de seulement effleurer leurs visages afin d'éviter toute provocation.

Vous traversez le groupe sans qu'aucun ne s'écarte et vous veillez à ne pas les toucher ni même les effleurer.

Un grand barbu vous souffle dans le visage une bouffée de beuh et alors que vous allez dépasser le dernier, l'arrivée des policiers détourne leur attention.

**Si vous en profitez pour vous éclipser, allez au [419](#). Si vous restez pour vous assurer que vous allez être débarrassé de la flicaille, allez au [155](#).**

## 29

Vous pénétrez dans le hall du centre commercial. Vous avez arrêté de courir avant d'en franchir les portes : inutile de vous faire repérer par les vigiles où les caméras de surveillance.

Vous balayez rapidement les lieux des yeux .

**Si vous vous fondez dans la foule, allez au [59](#). Si vous préférez disparaître dans le couloir de service, allez au [335](#). Mais si vous prenez l'escalier roulant qui mène à la station de tramway, allez au [177](#).**

## 30

Vous levez la main en signe d'excuse. La femme fait un pas en avant, gesticulant de plus belle. Votre main revient précipitamment sur le volant et vous arrivez à l'éviter en faisant une embardée. Les yeux sur le rétro, vous l'insultez tout en amorçant le virage qui s'annonce.

Vous voyez trop tard l'arbre tombé au milieu de la route.

Votre voiture s'envole puis retombe sur le toit. Elle glisse sur l'asphalte et s'encastre dans un platane. Vous n'avez pas le temps de vous extraire de la carcasse pliée en accordéon. L'essence qui s'échappe du réservoir éventré prend feu et vous aussi.

### 31

Dans le hall de votre immeuble vous croisez votre voisine de palier.

— Vous n'avez pas l'air en forme, dites-donc ! s'exclame-t-elle.

Vous ressentez pourtant les effets bénéfiques des comprimés. Vous haussez les épaules mais elle vous scrute d'une façon déplaisante.

— C'est mon traitement, vous hâtez-vous de dire pour vous débarrasser d'elle au plus vite. Je n'ai plus de médicaments. Rupture de stock.

Elle opine du menton.

— C'est comme l'huile d'olive et le papier. On n'en trouve plus. Bon, le papier, c'est pas grave, on s'en sert presque plus. Mais l'huile ! Pas d'huile, pas de friture !

Vous l'écoutez tout en vous dirigeant en crabe vers l'ascenseur.

— Et quand on en trouve, c'est hors de prix ! poursuit-elle.

— Ah.

— Je n'aime pas cuisiner au beurre. Ni à la végétaline. Quant à l'huile de...

— Oh ! désolé, l'ascenseur est là ! Bonne journée, madame Moreau.

Vous vous engouffrez dans la cabine et accélérez la fermeture des portes.

Vous repensez à la discussion que vous venez d'avoir et, à peine assis dans votre canapé, vous cherchez sur le net des informations sur les pénuries en France. Vous découvrez qu'actuellement, il manque à la vente 265 produits pour diverses raisons : production à l'étranger dans des pays en conflit avec la France ou avec des nations frontalières, blocage des voies maritimes, rareté des ressources, spéculation. Certains sites parlent de pénuries organisées pour faire monter les prix. Évidemment d'autres blogueurs politiquement proches du gouvernement accusent les précédents de complotisme.

Votre navigation sur le net a activé des cookies. Vous avez été pisté et repéré.

**Cochez une case FICHE S.**

Votre esprit complètement absorbé par vos recherches a retrouvé sa sérénité.

**Cochez un bloc temps.**

**Qu'allez-vous faire maintenant ?**

**Si vous allez voir votre amie Léa, allez au [24](#).**

**Si vous essayez de vous procurer un médicament de substitution, allez au [369](#).**

**Si vous allez voir votre mère, allez au [217](#).**

**Si vous avez déjà réalisé ces actions ou si vous pensez que vous avez réuni assez de souvenirs pour comprendre votre passé, allez au [350](#).**

## 32

Vous levez la main pour saluer d'un geste amical le vigile et vous vous approchez de lui, un sourire de connivence affiché sur vos lèvres.

— Eh ! tu peux peut-être m'aider ! Je cherche Jules 15-3, dites-vous. C'est un vigile.

— Jules 15-3 ?

L'homme se gratte l'oreille.

— Je connais Jules 24-8 et Jules 9-9, mais pas ce Jules-là.

— Mais si !

Vous vous lancez dans une description imaginaire enjolivée de nombreux détails et anecdotes tout en progressant en crabe dans le couloir, entraînant avec vous votre interlocuteur.

Vous tendez le cou et distinguez derrière le vigile une clarté à quelques mètres, certainement une sortie.

— Attends ! vous exclamez-vous. J'y pense ! On est le combien aujourd'hui ?

Vous faites semblant de compulser votre montre tandis que le vigile vous répond.

— Quel idiot ! reprenez-vous. Je me suis trompé de date ! Jules ne travaille pas aujourd'hui !

Vous désignez la tache de lumière.

— Je peux sortir par là ?

L'homme acquiesce et vous dévalez les escaliers pour aboutir dans un parking. Vous enjambez un muret de béton et vous retrouvez dans la rue.

Vous vous éloignez d'un pas vif du centre commercial sans un regard en arrière.

Vous rentrez chez vous en sifflotant. Vous éprouvez une grande satisfaction d'avoir berné les policiers et ce sentiment nouveau, impensable il y a seulement quelques jours, vous ravit.

Débarassé de tout danger, vous appelez Lucas sur votre montre mais il ne répond pas. Vous laissez un message lui demandant s'il connaît la signification du mot Tirifun.

Vous avez gaspillé du temps avec Lucas. **Cochez un bloc temps.**

Quel est le meilleur choix à faire maintenant ?

**Si vous joignez votre amie Léa, allez au [24](#).**

**Si vous essayez de vous procurer un médicament de substitution, allez au [369](#).**

**Si vous allez voir votre mère, allez au [217](#).**

**Si vous avez déjà réalisé ces actions ou si vous pensez que vous avez réuni assez de souvenirs pour comprendre votre passé, allez au [350](#).**

### 33

Vous parcourez en tous sens l'ancien quartier ouvrier, arpentant des rues en pente, gravissant d'abrupts escaliers, empruntant de mystérieuses traboules, longeant des boutiques vintage et découvrant des murs recouverts de graffiti, de tags et de fresques.

Votre errance prend fin lorsque vous croyez reconnaître la façade d'un vieil immeuble.

**Cochez un bloc temps et allez au [140](#).**

### 34

Pour gagner du temps vous décidez de rouler en véhicule autonome. Vous pianotez sur votre montre et cinq minutes plus tard une voiture s'arrête au pied de votre immeuble.

Vous avez laissé Chips chez vous et vous vous engouffrez seul dans le petit habitacle.

Vous roulez lentement. La vitesse est limitée à 30 km/h dans le centre-ville.

Votre véhicule s'arrête à un feu rouge. Un vélo vous double. Vous regardez sans la voir une vieille dame qui traîne péniblement son chariot de courses. Plus loin, des hommes en orange fluo nettoient le trottoir.

Le feu passe au vert. La file de voiture s'ébranle sauf la vôtre qui reste obstinément à sa place. Vous tapez bien inutilement de votre poing fermé le tableau de bord minimaliste en proférant des insultes. La seule réaction qui se produit est un concert de klaxons de la part des automobilistes qui attendent derrière vous. Certains sortent de leurs voitures et s'approchent de vous. Votre main tire sur la poignée de la portière mais elle aussi est bloquée. Vous insistez en donnant des coups d'épaule mais vos tentatives restent vaines.

Les automobilistes qui vous entourent ne font pas attention à vos cris. Ils se sont postés aux quatre coins de votre véhicule et vous sentez la voiture s'ébranler. Ils en soulèvent alternativement l'avant et l'arrière afin de la déplacer en crabe jusqu'à une place de stationnement voisine. Puis sans un regard pour vous, ils rejoignent leurs propres voitures et s'en vont.

Vous tentez une nouvelle fois d'ouvrir la portière.

Il faut vous rendre à l'évidence, vous êtes coincé dans ce petit espace pour une durée indéterminée. Vous n'êtes pas sujet à la claustrophobie, pourtant un sentiment de panique commence à vous envahir. Vous mettez cela sur le compte de votre sevrage forcé.

Vous appelez la compagnie de transport. Un serveur vocal vous balade de numéro en numéro jusqu'à ce qu'il vous informe que le temps d'attente pour obtenir un interlocuteur est estimé à plus d'une heure. On vous demande donc de raccrocher et de rappeler plus tard.

Votre panique abolit votre raison et vous avez de plus en plus de mal à respirer. Vous criez, faites de grand gestes pour attirer l'attention des passants mais obtenez l'effet inverse ; ceux-ci s'écartent de votre voiture comme si vous pouviez en jaillir brusquement pour leur sauter dessus. L'un des hommes en orange fluo vous remarque mais il se contente de hausser les épaules et vous tourne le dos.

La respiration sifflante, le cœur battant la chamade, vous sentez la réalité s'enfuir et vous vous affalez sur votre siège, inconscient.

Ce sont les trépidations de la voiture qui vous sortent de votre évanouissement. Manifestement, la panne a été résolue et votre voiture poursuit son parcours.

La luminosité du ciel a changé. Vous regardez votre montre et découvrez que vous êtes resté plusieurs heures inconscient. Cochez un bloc temps.

La voiture vous dépose au début des quais.

**Allez au [63](#).**

### 35

Vous avalez le comprimé avec une gorgée de bière et attendez.

— Vous avez déjà meilleure mine, remarque le vieil homme.

— C'est vrai ?

— Indéniablement.

Vous sondez votre corps. L'angoisse est en effet en train de s'estomper et vos mains tremblent moins.

Cependant le vieillard se frotte le menton, les sourcils froncés.

— Cela me revient maintenant, murmure-t-il si bas que vous l'entendez à peine. Le rouge, c'est un...

Vos intestins émettent un énorme bruit de tuyauterie. Vous vous levez, soudainement livide. Le vieillard vous montre une porte. Vous vous y précipitez.

Vous restez dans les toilettes une dizaine de minutes. Lorsque vous en ressortez, vous allez mieux. A priori, vous y avez aussi expulsé votre angoisse.

**Allez au [89](#).**

### 36

A cet instant, la porte s'ouvre sur le médecin. Il affiche un sourire de façade qui confirme vos soupçons. Vous le poussez et filez vers la sortie du cabinet, puis dévalez les escaliers quatre à quatre.

— Arrêtez-vous ! crie le docteur.

Cependant, il ne semble pas vouloir vous suivre.

Arrivé dehors, vous continuez à courir, enfilant des rues au hasard, jusqu'à ce que vous soyez certain que personne ne vous poursuit.

Vous rentrez alors tranquillement chez vous et rappelez le labo.

**Allez au [452](#).**

### 37

Elle se lève et revient avec une seringue qu'elle vous tend timidement.

— Tu peux aller dans la salle de bain.

Vous hésitez quelques secondes avant de prendre l'instrument puis sortez du salon.

Lorsque vous revenez, Léa vous attend assise dans le fauteuil, elle joue nerveusement avec la manche de son chemisier.

— Je l'ai laissée sur le lavabo, dites-vous.

Elle vous sourit, soulagée et reconnaissante. Vous lui rendez son sourire.

— Je vais partir maintenant. Mais auparavant je voudrais te poser une question qui n'a aucun rapport avec...

Vous faites un geste de la main incapable de trouver les mots pour décrire ce que vous venez de faire.

— *Tirifun*, reprenez-vous. Est-ce que ce mot te dit quelque chose ?

Elle hausse un sourcil puis secoue lentement la tête.

— Non.

La réponse vous arrache une brève grimace.

Léa s'est levée. Vous la serrez contre vous.

— Prends soin de toi, lui dites-vous avant de siffler Chips et de partir.

Vous marchez longuement avant de rentrer chez vous.

**Cochez un *bloc temps*.**

Que décidez-vous maintenant ?

**Si vous appelez votre pote Lucas 23-4, allez au [439](#).**

**Si vous essayez de vous procurer un médicament de substitution, allez au [369](#).**

**Si vous allez voir votre mère, allez au [217](#).**

**Si vous avez déjà réalisé ces actions ou si vous pensez que vous avez réuni assez d'indices pour comprendre votre passé, allez au [350](#).**

## 38

Vous secouez la tête en affichant un sourire crispé.

— OK, les gars. Vous pouvez la garder.

Vous esquivez un pas de côté mais le dealer qui enserre votre épaule raffermi sa prise et la claque que vous recevez est nettement plus forte que les deux précédentes.

— Comme ça, tu ne veux pas faire affaire avec nous ?

Un coup de poing dans votre ventre vous empêche de répondre.

— Tu ne veux pas de notre offre ?

Le coup de pied dans votre mâchoire résonne dans tout votre crâne et des larmes montent à vos yeux.

— Tu viens nous voir, tu prends notre temps, et tout ça pour rien ?

Le coup suivant vous fait perdre connaissance.

**Allez au [355](#).**

## 39

— Un jus de fruit, répondez-vous.

— Tu es sûr ? Tu ne veux pas prendre une bière avec moi ?

Vous déclinez son offre.

Elle s'échappe dans la cuisine. En attendant son retour, vous cherchez l'enceinte qui diffuse une musique d'ambiance ; elle est posée sur une petite table à côté du canapé.

Léa revient et vous trinquez.

Un mouvement sous la table basse attire votre attention. Le python blanc de votre amie, lové sur le tapis, s'est redressé. Sa tête écailleuse se balance lentement et darde une langue fourchue et frétilante.

Vous buvez une gorgée de jus de fruit, les yeux fixés sur le serpent.

— Cela faisait longtemps, dit Léa.

Ce n'est pas un reproche, plutôt un regret mâtiné de nostalgie. Votre regard délaisse l'animal et cherche celui de Léa. Vous essayez de vous souvenir de la dernière fois où vous vous êtes vus.

— Des mois, répondez-vous, étonné.

Vous ne pouvez décemment lui parler de *Tirifun* maintenant.

**Si vous engagez une conversation sur son animal de compagnie, allez au [226](#). Si vous préférez s'intéresser à son travail, allez au [438](#).**

#### 40

Vous avalez un comprimé, hésitez, en prenez un deuxième. La douche presque glacée semble vous faire plus de bien que le médicament.

**Allez au [26](#).**

#### 41

Vous vous rendez à l'appartement de Jacques et frappez doucement à sa porte. À travers le mince panneau de bois vous entendez un raclement de chaise, des objets en verre qui s'entrechoquent, un placard qui se ferme. Enfin, la porte du 127 s'ouvre sur un homme replet au visage rougeaud. Il porte un collier de barbe blanche soigneusement taillée et son crâne chauve est parcouru de taches brunes. Son haleine exhale une légère odeur d'alcool.

Vous vous présentez. Lorsque vous citez le nom de votre mère, l'homme se détend et vous invite à entrer.

La pièce n'a pas été aérée depuis longtemps et condense une multitude d'odeurs plus ou moins plaisantes. Sur un signe de l'homme, vous vous asseyez autour d'une vieille table ronde en bois. Le chat du pensionnaire paresse sur la nappe, allongé de tout son long. Chips promène sa truffe dans la petite pièce en remuant la queue.

— Tu veux boire quelque chose ?

Le tutoiement vous surprend d'abord puis vous fait sourire.

Vous hésitez. Vos mains tremblent légèrement et vous transpirez.

— Du vin ? Une bière ? Un rhum ? Un whisky ? égrène Jacques.

**Si vous pensez que dans votre état, ce ne sera pas raisonnable de boire de l'alcool, allez au [234](#).**

**Si vous acceptez, allez au [296](#).**

## 42

Vous achetez un billet de train sur le net. Le prochain départ pour Colmar est dans deux heures.

Vous pensez à mettre votre masque avant de pénétrer dans la gare. Le panneau d'affichage annonce un retard de cinquante-trois minutes.

— Fait chier, lâchez-vous.

Tous les fauteuils et les bancs de la gare sont occupés. Vous vous asseyez par terre et sortez vos écouteurs. Votre agacement se dilue dans la musique et lorsque vous pouvez enfin monter dans votre train vous avez retrouvé votre calme. Confortablement installé dans votre siège, vos pieds reposant sur la banquette d'en face, vous vous endormez.

L'absence de trépidations vous réveille. Vous ôtez vos écouteurs. Une voix sirupeuse sort des haut-parleurs du compartiment : « Suite à un accident technique, le train est immobilisé pour une durée indéterminée. Tous les efforts sont faits pour remédier à ce problème au plus vite. Nous informons notre aimable clientèle que le wagon-restaurant est toujours ouvert, voiture 14. »

Vous soupirez et tournez la tête, votre regard traverse la vitre de votre compartiment. Des prés brûlés et des champs de poussière vous entourent. Ça et là, des bosquets aux arbres faméliques se dressent comme des furoncles.

Le TGV ne repart que quatre heures plus tard.

Un temps frais et couvert vous accueille à Colmar.

**Cochez 2 blocs temps et allez au [373](#).**

## 43

— Par quel livre commençons-nous ?

— Choisissez pour moi.

Le vieil homme sourit de contentement et vous invite à prendre place dans l'unique fauteuil de la pièce. Pour sa part, il s'assoit sur une chaise après être allé chercher un vieil ouvrage aux pages jaunies et à la couverture mouchetée de moisissure.

Il se redresse et prend une profonde inspiration.

— Muse, dis-moi le héros aux mille expédients, qui tant erra, quand sa ruse eut fait mettre à sac l'acropole sacrée de Troie, qui visita les villes et connut les mœurs de tant d'hommes.

La voix vous berce et vous vous endormez profondément.

**Cochez un bloc temps.**

Vous vous réveillez au petit matin, juste avant l'aube. Vous avez rêvé à bien d'horribles choses et prononcé plusieurs fois *Tirifun* dans votre sommeil.

Le vieil homme est assis devant vous, comme s'il n'avait pas bougé de tout ce temps et avait veillé sur votre repos. Mais vous vous apercevez vite que c'est faux car il est maintenant habillé d'un jean, d'un pull à col roulé et d'une veste en tweed.

Il boit à petites gorgées un café brûlant. Son regard est bienveillant et pétille d'intelligence. Vous êtes certain que ses connaissances sont encyclopédiques et éclectiques et qu'il pourrait vous éclairer sur vos rêves.

**Si vous décidez de lui en parler, allez au [338](#).**

**Si vous ne voulez pas perdre de temps et lui demandez tout de suite la signification de *Tirifun*, allez au [275](#).**

#### 44

Au fur et à mesure que vous progressez entre les collines, l'atmosphère se charge d'humidité. Les senteurs légères des herbes parfumées ont cédé la place à l'âpre odeur de l'humus et les sabots des chevaux décollent des mottes de terre grasse à chaque pas. Leurs jambes s'en trouvent crottées jusqu'au garrot.

Une brume sale étend par endroit ses doigts filandreux entre de hauts rochers moussus. Plantés dans le sol comme des guerriers au garde-à-vous, ces sentinelles de pierre vous escortent de chaque côté du chemin.

Vous frissonnez.

Votre route continue ainsi sur plusieurs pas avant de vous mener à une patte d'oie. A gauche, le chemin s'enfonce entre saules et peupliers dans un marécage tandis qu'à droite, il contourne la colline la plus haute.

**Si vous prenez les marécages, allez au [324](#). Sinon, allez au [68](#).**

## 45

Vous avez dormi comme un nouveau-né et vous vous réveillez en pleine forme. Vous éteignez votre radio-réveil, vous asseyez sur le bord du lit puis glissez vos pieds dans vos pantoufles.

**Si vous décidez de prendre votre petit-déjeuner, allez au [60](#). Mais si vous préférez passer d'abord sous la douche, allez au [448](#).**

## 46

Vous longez principalement des banques, des compagnies d'assurances, des magasins chics et des bijouteries.

Votre promenade dans ce monde aseptisé vous ennuie mais vous goûtez à la fraîcheur des lieux et traînez dans les rues, ne vous résolvant pas à vous arrêter à la terrasse d'un café, les boissons y étant à un prix astronomique

Vous finissez toutefois par vous lasser et rejoignez l'ascenseur.

**Cochez *un bloc temps* et inscrivez un L dans ce bloc.**

**Si vous n'y êtes pas encore allé, vous pouvez vous rendre dans la zone commerciale au [13](#) ou à la vieille ville au [418](#). Vous pouvez aussi choisir de retourner à la gare au [451](#).**

## 47

Votre vue se brouille une fraction de seconde et quand vous retrouvez l'usage de vos yeux, vous apercevez l'orc de dos plusieurs coudées en-dessous de vous. Phonaxx vous a télétransportés en amont sur le chemin entre deux lacets.

L'orc vous cherche mais il n'a pas l'idée de se retourner.

**Phonaxx gagne 500 XP. Le sort nécessitant du temps pour être régénéré n'est plus utilisable durant cette partie. Rayez-le de la feuille d'aventure.**

Prenant garde de ne pas faire rouler les pierres, vous rejoignez le chemin et poursuivez votre route.

**Allez au [422](#).**

A partir de maintenant, il vous faut utiliser la feuille d'aventure *La Compagnie de l'Orbe*.

Vous sortez de la taverne et récupérez vos chevaux après avoir laissé 30 PO à l'aubergiste. **Répartissez la somme comme vous voulez entre Phonaxx et vous et déduisez les PO sur la feuille d'aventure.**

Votre monture est un palefroi lourdaud mais vous ne désespérez pas de gagner rapidement assez d'argent pour pouvoir vous offrir un destrier.

Phonaxx déjà en selle regarde pensivement l'horizon au-delà du chemin poussiéreux qui passe devant la taverne.

— Les abbayes sont réputées pour leur richesse, dit-il.

La proposition de votre compagnon vous fait immédiatement réagir.

— Tu es fou, Phonaxx ? Nous ne sommes pas assez forts pour combattre un abbé.

— Un monastère, alors ? Il y a toujours des choses intéressantes à prendre chez les moines : des reliques, des potions, des manuscrits expliquant comment soigner les blessures...

Vous hochez la tête en accord avec les paroles de votre compagnon.

— A moins que tu n'aies une autre idée ? vous demande-t-il après un temps de réflexion.

Vous réfléchissez un instant.

— Un castelet ? En attaquer un nous permettrait de gagner des points d'expérience et de l'or.

— C'est pas con non plus, admet Phonaxx.

**Si vous optez pour le monastère, allez au [377](#). Si vous préférez le castelet, allez au [423](#).**

Vous prenez la première petite route que vous repérez et vous vous garez sur le bas-côté. Les mains croisées sur le volant et la tête dans les bras, vous luttez contre l'évanouissement.

— Monsieur, ça va ?

Vous relevez la tête et dévisagez l'enfant. Il a une huitaine d'années, le visage sale et des yeux d'un bleu cristallin qui vous fascinent.

— Oui, ne t'inquiète pas.

Vous vous forcez à sourire.

Mais votre effort est inutile car le gamin a brusquement tourné la tête et regarde derrière vous. Ses yeux s'écarquillent de terreur et déjà il s'enfuit sautant par-dessus le fossé, une rigole de terre craquelée qui n'a pas vu d'eau depuis bien longtemps.

Vous vous retournez à votre tour.

Un groupe composé d'hommes et de femmes se détache sur la route poussiéreuse. Ils sont loin encore, ce ne sont que des silhouettes, mais ils avancent vers vous.

**Si vous décidez de poursuivre l'enfant, allez au [176](#).**

**Si vous décidez d'attendre que le groupe se rapproche, allez au [206](#).**

**Si vous décidez de foncer dans le tas pour faire diversion, allez au [18](#).**

## 50

Vous repérez sur la carte plusieurs abbayes.

— Il en faut une neutre et pas trop grosse.

— Ni trop loin, ajoutez-vous.

Celle que vous choisissez se situe à une dizaine de lieues dans la vallée, en bordure d'une langue de forêt qui la sépare d'une rivière navigable.

Vous trouvez dans les écuries le destrier et le palefroi du chevalier templier. Ravis de vos nouvelles montures, vous parcourez la distance au galop en évitant les combats que le jeu vous propose.

La présence de nombreux templiers autour de l'abbaye vous fait prudemment descendre de selle dans les bois. Vous y laissez vos chevaux et finissez votre trajet à pied. Les chevaliers de l'ordre chrétien vous accordent à peine un regard.

Vous tirez violemment sur la chaîne qui pend devant la porte d'entrée de l'abbaye, le tintement d'une cloche fêlée écorche vos oreilles. Une petite trappe s'ouvre à hauteur d'homme, laissant apparaître le visage rougeaud d'un moine.

— Pour quelles raisons Dieu vous envoie-t-il dans notre humble retraite ? demande-t-il.

— Nous désirons voir l'abbé.

— Mais encore ? insiste le moine d'un ton mielleux.

— Nous avons des manuscrits qui pourraient l'intéresser.

Phonaxx lui tend un des textes que vous avez dérobés. Le religieux le parcourt rapidement et lorsqu'il relève la tête, ses yeux brillent et son expression affectée a disparu remplacée par un sourire chaleureux.

Vous échangez un clin d'œil avec Phonaxx tandis que le moine déverrouille la porte.

— L'abbé se fera un plaisir de vous recevoir, j'en suis certain.

Vous le suivez, traversant une cour boueuse puis un couloir glacial jusqu'à la salle capitulaire où se trouve le père supérieur entouré de templiers.

Un sourire aux lèvres, vous attendez avec impatience que l'abbé finisse l'examen des manuscrits. Le religieux hoche lentement la tête, le visage inexpressif.

— L'abbaye est effectivement intéressée. Malheureusement nos finances ne nous permettent pas de vous en offrir plus de 3000 PO.

— Mais c'est du...

— C'est cela ou rien, vous coupe l'abbé.

Les templiers se redressent et posent leurs mains sur le pommeau de leurs épées.

**Si vous acceptez l'offre, allez au [364](#). Si vous combattez, allez au [408](#).**

## 51

Vous repérez deux personnes qui pourraient bien être des hackers. La première est un type avec un costume trois-pièces, des chaussures noires vernies et un attaché-case à la main ; la deuxième est une caricature de la hackeuse des polars nordiques : une gothique aux cheveux bleus.

**Si vous vous intéressez à l'homme, allez au [401](#).**

**Si vous vous intéressez à la femme, allez au [294](#).**

## 52

Vous êtes hospitalisé dans une clinique psychiatrique où vous subissez une cure de sommeil.

Le médecin que vous rencontrez à l'issue de ces vingt jours de soin est enthousiaste.

— Nous avons réussi à canaliser vos névroses. Nous avons remplacé votre ancien médicament par un autre plus adapté. Vous allez devenir un homme heureux, monsieur Martin.

Le médecin ne vous a pas menti. A la fin des sept jours de sevrage d'après cure, vous rentrez chez vous avec un moral gonflé à bloc.

L'assistante sociale vous a trouvé un nouveau travail et vous êtes attendu à votre nouveau poste dès le lendemain.

**Allez au [45](#).**

## 53

C'est en effet un repas de fête qui vous attend.

— Les portions seront petites, s'excuse le vieillard. Mais ce n'est pas la quantité qui compte, n'est-ce pas ?

Vous acquiescez de la tête, salivant devant votre queue de homard au sabayon de champagne.

Vous levez tous les deux votre verre et trinquez en l'honneur de... de quoi, au fait ? Votre regard s'attarde sur les rangées de livres.

— De la science ? proposez-vous.

L'homme a une petite moue.

— Science sans conscience n'est que ruine de l'âme, cite-t-il.

— Alors... de la connaissance ?

Cette fois-ci votre interlocuteur approuve.

— Il n'y a pas de plus grande arme que la connaissance ! A la connaissance !

Troublé par sa réponse, vous hésitez brièvement avant de choquer votre verre contre le sien.

— A la connaissance, répétez-vous.

Vous dégustez le homard. Le vieil homme ferme les yeux pour mieux en apprécier la saveur.

L'entrée terminée, il revient avec un grenadin de veau aux morilles marbré de marrons et couronné de pointes d'asperge.

— Vous ne m'avez pas encore dit la raison de votre visite, vous dit-il en vous servant la moitié du veau.

Vous décidez d'aller droit au but.

— Je cherche la signification du mot *Tirifun*. Toutes mes recherches sur internet ont été infructueuses.

L'homme se rassoit et réfléchit.

— Je connais ce mot, en effet.

Ses doigts pianotent sur la nappe, puis il ferme le poing et frappe la table d'un coup sec. Sa décision est prise.

— Le temps m'est compté. Voulez-vous m'accorder un dernier plaisir ? Puis-je vous proposer une énigme ? Si vous la résolvez, je vous donnerai la signification du mot. Sinon, nous aurons passé un bon moment ensemble.

Votre bouche est soudain sèche et vous avez du mal à avaler votre veau pourtant tendre à souhait. Vous n'appréciez que modérément le petit jeu du vieil homme.

**Toutefois, vous décidez de relever le défi puisqu'il ne semble pas que vous ayez le choix. Allez au [79](#).**

**Plus vous y pensez, plus cette proposition vous met en colère et vous refusez. Allez au [278](#).**

## 54

Le centre commercial s'étend sur plusieurs hectares et fourmille de monde. Vous vous laissez porter par le flux de la foule, tenant Chips par son collier bien que celui-ci soit censé rester à vos côtés.

Vous regardez à peine les vitrines des magasins, vérifiant par un réflexe qui vous agace que vous êtes toujours habillé à la mode des Lucas.

L'enseigne d'une salle de sport vous arrête. Vous passez les heures suivantes à vous dépenser sur différentes machines et terminez la séance dans la piscine — trop chaude à votre goût — de l'établissement.

**Cochez *une case sport* et *un bloc temps* dans lequel vous écrivez la lettre L.**

Rassasié d'une saine fatigue, vous décidez d'aller visiter la ville souterraine, si vous ne l'avez pas encore fait, au [239](#) ou vous retournez à la gare au [451](#).

## 55

Vous la regardez douloureusement.

Vous savez que vous devriez la prendre dans vos bras et la serrer fort contre vous mais quelque chose enfoui au plus profond de votre être vous en empêche et clame dans le silence de votre cœur que ce serait là une trahison.

Vous secouez lentement la tête.

— Je ne veux pas fonder de famille.

— Je ne te demande pas de vivre avec moi.

Vos yeux balayaient la chambre.

— Tu veux seulement un enfant, comprenez-vous.

— Je ne t'obligerai pas à le reconnaître.

Vous ne pouvez que secouer la tête, incapable de trouver les bons mots. Les poings de Léa se serrent.

— Tu n'as pas de femme. Pas d'enfant !

Sa voix devient plus forte.

— Autant de droits en moins ! crie-t-elle. Pourquoi ? Pourquoi ? C'est l'avenir qui te fait peur ? Tu fais partie de ceux qui pensent que le gouvernement détruit sciemment la Terre ? Qu'il garde les richesses pour lui ? Tandis que nous crèverons de faim et mourrons dans des hôpitaux sans médecins ! sans médicaments ! C'est ça, hein ? C'est ça ?

Vous vous précipitez vers la fenêtre pour la fermer mais c'est trop tard. Des voisins ont entendu les paroles de Léa et déjà ils font un signalement à la police.

**Cochez une case FICHE S.**

Vous vous tournez vers Léa. Elle tremble de colère.

Vous sifflez Chips et partez.

Vous rentrez chez vous sans faire attention aux rues que vous prenez, aux gens que vous croisez.

Vous restez longtemps prostré dans votre canapé, le temps que les sentiments contradictoires qui tempètent dans votre crâne s'apaisent.

**Cochez un bloc temps.**

Quelle décision allez-vous prendre maintenant ?

**Si vous allez voir votre pote Lucas 23-4, allez au [439](#).**

**Si vous essayez de vous procurer un médicament de substitution, allez au [369](#).**

**Si vous allez voir votre mère, allez au [217](#).**

**Si vous avez déjà réalisé ces actions ou si vous pensez que vous avez réuni assez d'indices pour comprendre votre passé, allez au [350](#).**

## 56

L'œil rivé sur l'écran de votre montre, vous hésitez. Les événements de ces derniers jours vous poussent à réfléchir.

Le net est une toile et vous ne voulez pas être l'insecte qui attire l'attention en faisant vibrer les fils de soie de l'Etat-araignée.

Vous ne finalisez pas l'achat de votre billet, vous trouvez plus prudent de vous en passer.

Pour les mêmes raisons — ne pas éveiller de soupçons —, vous décidez d'emmener votre familier avec vous.

La gare de la ville où vous habitez est une gare de province où les portiques de contrôle sont de simples tourniquets tripodes.

Vous attendez la dernière minute pour les franchir en sautant par-dessus. Chips vous suit d'un bond souple.

Deux ou trois personnes vous ont vu, l'une d'elles va certainement vous dénoncer sur l'appli SignalFraude. Vous vous en moquez. Vous avez réussi à monter dans le train et le temps que la police vous identifie, vous serez arrivé à destination.

Vous laissez Chips dans une niche de la voiture-petbox et allez vous asseoir.

Vous avez l'impression que les passagers vous dévisagent et cela vous met mal à l'aise. Votre inquiétude s'envole lorsque vous comprenez la raison de leurs regards appuyés. Vous n'avez pas de masque. Vos mains furètent dans les poches de votre pantalon, puis de votre veste, sans succès.

**Si vous êtes CHARMEUR, allez au [253](#). Si vous êtes RUSÉ, allez au [171](#). Sinon, allez au [381](#).**

La fillette vous saisit le poignet et insiste.

— Allez, m'sieur ! J'connais le chemin et les coins à éviter.

Elle tire sur votre bras en direction de la ville. Vous vous dégagez d'un geste sec et la repoussez.

— Laisse-moi tranquille, j't'ai dit.

Le sourire angélique de la gamine se transforme en grimace.

— Fils de pute ! lâche-t-elle avant de vous cracher dessus et de détalier dans les buissons.

Vous haussez les épaules et tandis que vous rejoignez le centre-ville à la recherche du commissariat vous jetez un coup d'œil à votre montre. Cette histoire va vous prendre du temps et vous ne voulez pas en perdre au point de devoir différer votre départ pour Chambéry.

Vous vous répandez en jurons. Vous n'avez plus de montre ! Cette foutue gamine vous l'a piquée !

Votre fureur montre d'un cran et lorsque vous trouvez enfin l'hôtel de police, vous vous forcez à recouvrer un peu de calme avant d'entrer. En général, la flicaille n'aime pas les gens agressifs.

L'agent qui vous reçoit vous écoute d'une oreille distraite. Alors que vous avez fini de parler il continue à swiper sur sa tablette. Enfin, il relève la tête et vous regarde en croisant les bras.

— Votre passeport citoyen indique que vous n'avez plus de familial ni de montre. Vous avez donc perdu deux droits.

**Barrez les deux droits en haut de la liste.**

Il pousse sa tablette vers vous et vous demande de signer votre déposition.

— Mais...

— Mais ?

— Je n'ai pas sciemment perdu mon familial et ma montre. Je ne devrais pas perdre mes droits.

— Vous refusez de signer ?

— Je n'ai pas dit ça, maugréz-vous.

Contenant votre exaspération, vous apposez votre griffe sur l'écran tactile.

— Et maintenant, demandez-vous, qu'est-ce qu'il se passe ? Qu'est-ce que je fais ?

— Il faut attendre. L'enquête va suivre son cours.

— Attendre ? Attendre où ?

— Cela ne me regarde pas, monsieur.

Vous oscillez entre la colère et la stupéfaction. L'agent se lève et vous invite à le suivre jusqu'à la sortie.

— Mais où voulez-vous que j'aille ? Je ne peux rien faire sans montre !

— Veuillez me parler sur un autre ton, je ne suis pas responsable de votre imprudence. Au revoir, monsieur.

La porte se referme derrière vous, vous tentez de la rouvrir mais elle est bloquée. Vous appuyez sur le bouton de l'interphone. Une voix vous répond que le commissariat est fermé et qu'il faut revenir demain.

— Vous vous moquez de moi ? Depuis quand y a-t-il des horaires pour appeler la police ?

Personne ne vous répond. Vos coups répétés sur la porte restent sans effets.

Vous descendez les marches du perron. La nuit commence à tomber.

**Si vous êtes venu à Grenoble en voiture, allez au [164](#). Si vous êtes arrivé par le train, allez au [297](#).**

## 58

Le griffon resserre ses cercles et, arrivé à votre aplomb, fond en piqué sur vous.

**Si Phonaxx utilise le sort Boule de feu allez au [16](#). Sinon, allez au [157](#).**

## 59

Vous vous faufilez entre les gens, marchant d'un pas rapide. Votre passage provoque des remous, les personnes que vous bousculez vous apostrophent. Concentré sur votre trajectoire, vous ignorez leurs cris d'indignation.

L'allée de la galerie se sépare en deux. **Si vous tournez à gauche en direction de l'hypermarché, allez au [340](#). Mais si vous tournez à droite pour rester dans la galerie marchande, allez au [285](#).**

## 60

Vous étalez de la confiture de fraise sur deux tartines beurrées. Votre cuisine sent bon le pain grillé. Votre café est délicieux et vous le buvez à petites gorgées pour ne pas vous brûler.

Bien qu'il n'ait pas besoin de se nourrir, Chips vous regarde avec gourmandise.

Votre petit-déjeuner terminé, vous prenez une douche rapide, presque froide, puis partez travailler.

**Si vous vous rendez sur votre lieu de travail en bus, allez au [137](#). Mais si vous utilisez les services d'une voiture autonome, allez au [6](#).**

## 61

Vous descendez dans les profondeurs de la ville par un ascenseur qui vous emporte cinquante mètres plus bas. Il existe encore trois niveaux en-dessous de celui où vous vous trouvez, accessibles seulement à leurs habitants.

La fraîcheur des lieux vous ravit et vous admirez les gigantesques pales qui répartissent l'air conditionné de façon égale dans l'ensemble de la galerie. Les compresseurs sont alimentés par un champ de panneaux solaires dressés à la périphérie de Lyon.

Vous franchissez un portail surmonté d'un portique de sécurité et remarquez dans une guérite un vigile qui scrute un écran. Aucun individu ne peut entrer avec une arme ou un objet suspect.

Les rues sont d'une propreté éclatante. Non seulement il n'y traîne pas de déchets mais aucune tache ou défaut dans le revêtement n'accroche l'œil.

Les véhicules que vous croisez fonctionnent à l'énergie électrique et semblent glisser sur l'asphalte.

Alors que vous traversez un parking, vous entendez des éclats de voix.

**Si vous vous rapprochez pour voir ce qu'il se passe, allez au [165](#).**

**Si vous continuez votre chemin, allez au [46](#).**

## 62

— Viens ! Suis-moi ! criez-vous à Lucas.

Au précédent croisement un panneau annonçait un parking couvert à trois cents mètres. Vous faites demi-tour et piquez un sprint jusqu'à l'entrée du garage. Vous franchissez les barrières et bifurquez vers la rampe qui mène au premier niveau.

— Attends !

Vous attrapez Lucas par le bras et le plaquez contre le mur.

— Couchez, Cuzco ! ordonnez-vous.

Puis, prudemment, vous glissez un œil vers le drone. L'engin est en vol stationnaire devant l'entrée.

— Il va rester là, dites-vous.

— T'es sûr ?

— C'est un vieux modèle. Il n'a ni caméra ni programme sophistiqué. Il a été conçu pour réagir à quelques situations basiques. Il sert plus à rassurer la population qu'à la surveiller. Il va attendre une quinzaine de minutes, puis, si nous ne ressortons pas, il appellera une patrouille.

Lucas vous dévisage.

— Comment sais-tu tout ça ?

Vous vous troublez. Vous-même ne vous l'expliquez pas.

— J'ai vu quelque chose là-dessus sur le net, mentez-vous.

Vous donnez une petite tape sur le bras de votre ami.

— Allez, faut qu'on se tire d'ici. Il doit bien y avoir quelque part une sortie pour piétons qui ne débouche pas sur cette rue.

Vous émergez de l'autre côté du pâté de maison et reprenez votre jogging.

**Si vous pensez que c'est le bon moment pour parler de *Tirifun* à Lucas, allez au [231](#). Mais si vous essayez d'en savoir plus sur vous, allez au [305](#).**

## 63

Les quais sont longs et les marchands nombreux.

Outre les bouquinistes qui se trouvent au bout des quais, tout un chapelet de forains s'égrène sur les bords du large cours d'eau et vous longez ces étals d'un pas vif, votre attention partagée entre les marchandises plus ou moins hétéroclites qui s'offrent à vos yeux et le sujet qui vous préoccupe.

Des vendeurs forts en gueule appâtent le chaland en vantant les mérites d'objets révolutionnaires : lunettes qui permettent d'éplucher les oignons sans pleurer, porte-verres qui s'attachent comme des colliers laissant les mains libres pour faire circuler les plateaux d'amuse-gueules, enfile-couettes...

Vous contournez la foule qui s'agglutine à ces stands et arrivez aux étals des bouquinistes.

Devant les vieux livres aux couvertures cornées et fendillées, vous comprenez combien il est idiot d'espérer trouver dans ces reliques des informations liées à votre photo.

Vous parcourez toutefois les titres des couvertures par curiosité. En effet, il n'y a aucun livre chez vous, ni chez vos amis Léa et Lucas. Même votre mère n'a dans sa chambre que des étagères aux rayonnages vides.

**Si vous êtes OBSERVATEUR, allez au [207](#). Sinon, allez au [133](#).**

## 64

Le pass-travail est toujours nécessaire pour prendre le train.

Vous vous asseyez sur un banc. La fatigue de vos déambulations s'abat d'un coup sur vos paupières et vos yeux se ferment. bercé par les bruits ronronnants de la ville, vous sombrez dans le sommeil.

Vous êtes réveillé brutalement par une main qui vous secoue.

— Monsieur, faut pas rester là. Venez avec nous.

Encore à moitié endormi, vous suivez docilement les deux hommes en uniforme. Ils vous font monter dans un car déjà occupé par une vingtaine de pauvres hères. A leur vue, vous reprenez pleinement vos esprits.

— Eh ! vous écriez-vous avec horreur. Vous vous trompez ! Je ne suis pas un SDF !

Vous tentez de vous dégager mais les agents raffermissent leurs prises et vous poussent vers un siège.

— Vous expliquerez tout ça au Centre, vous répond-on.

**Si vous continuez à résister, allez au [332](#).**

**Si vous attendez d'être au Centre pour faire valoir vos droits, allez au [145](#).**

Vous sortez du bar et enclenchez l'application qui mesure vos efforts physiques. **Cochez une case SPORT.** Léa glisse son bras sous le vôtre.

Vous enfilez les rues au hasard.

Léa avance, le menton dressé comme si elle allait conquérir le monde, vous regardez vos pieds.

— On devrait les chasser ou les enfermer, dit-elle soudainement.

Vous relevez la tête.

— De qui parles-tu ?

— Mais d'eux !

Elle désigne du menton les gens couchés par terre, un sac de jute contenant leurs maigres possessions calé sous leurs têtes. Ceux-là n'ont pas d'animaux de compagnie, ni de montres connectées.

— Il y en a trop, dites-vous en parcourant des yeux les corps usés et malades comme si vous les voyiez pour la première fois, étonné par cette misère que vous côtoyez pourtant sans états d'âme jusqu'à maintenant.

Léa se méprend sur vos paroles.

— Il faudrait les tuer, alors.

Vous vous figez et fixez votre amie.

— Ça va, je blaguais ! dit-elle en riant devant votre mine outrée.

Vous affichez un pâle sourire. Léa tire sur votre bras et vous reprenez votre marche mais vous ne pouvez détacher votre regard de ces pauvres hères abandonnés et méprisés.

— Les tuer... c'est effectivement ce que l'État est en train de faire.

— Lucas, allons, tu exagères ! Qu'est-ce que tu as aujourd'hui ? Je ne te connaîtrais pas, je te prendrais pour un complotiste !

Elle roule les yeux et prend une grosse voix, contrefaisant un conspirationniste.

— Le Grand Nettoyage ! L'État élimine les plus faibles, les drogués, les alcooliques, les fainéants, les chômeurs ! les parasites de la société !

Une semaine plus tôt, vous-même, vous vous seriez moqué de vos pensées mais à cet instant vous ne pouvez vous empêcher de dire :

— Ces gens... ils n'ont peut-être pas eu le choix.

— Lucas, tu es infernal ! Quittons la rue et allons voir un film ou allons chez moi !

Tandis que vous réfléchissez à la proposition de Léa, le mouchard couplé à l'application calculant vos efforts physiques transmet l'enregistrement de votre conversation aux autorités compétentes. Il a en effet repéré les deux termes clés suivant : complotiste et Grand Nettoyage. **Cochez *une case* FICHE S.**

**Si vous allez au cinéma, allez au [191](#).**

**Si vous allez chez Léa, allez au [69](#).**

**Si le comportement de Léa vous insupporte, allez au [82](#).**

## 66

Vous refermez la porte derrière vous. La chambre est faiblement éclairée par une lampe de chevet. Une femme à la poitrine opulente se tient assise dans un lit défait.

— **Jean**, c'est toi ? demande-t-elle d'une voix chevrotante. Tu viens me sauver ?

Vous balayez du regard la chambre, votre cerveau carbure à plein régime.

Il va vous falloir improviser.

— Je suis le médecin de garde, dites-vous en affichant un sourire rassurant. Nous faisons un exercice d'entraînement. C'est une fausse alerte incendie.

Tandis que vous parlez, vous vous rapprochez de la fenêtre. Le parc est calme, il semble désert. Vous vous tournez vers la vieille femme.

— Je viens m'assurer que tout va bien.

Quelqu'un a arrêté l'alarme. Vous essayez de comprendre ce qui se passe dans le couloir. Vous arrivez à capter des bribes de paroles : le personnel soignant visite les chambres afin de s'assurer que chaque résident a réintégré son lit.

Les pas se rapprochent.

**Si vous décidez de vous échapper par la fenêtre, allez au [432](#).**

**Si vous vous cachez dans la salle de bain, allez au [245](#).**

## 67

Vous lisez ébahi l'affichette scotchée sur la porte du commissariat.

Les horaires d'ouverture y sont annoncés : de 9h15 à 9h35 et de 13h07 à 13h23. En-dessous, une phrase à l'écriture maladroite et comportant plusieurs fautes d'orthographe vous invite à effectuer les dépôts de plainte par internet.

Vous remplissez donc le formulaire en ligne de trois pages puis consultez votre passeport citoyen. La perte de Chips a déjà été enregistrée. **Rayez le droit le plus en haut de la liste.**

**Si vous êtes venu en train, allez au [291](#).**

**Si vous avez pris votre voiture, allez au [351](#).**

## 68

Le terrain s'élève progressivement et vous cheminez maintenant à flanc de colline. L'air y est plus sec et le paysage plus rocailleux. Les creux et les bosses alternent avec de massifs blocs de calcaire sculptés par le vent et le gel.

— L'endroit est plutôt désert, remarque Phonaxx.

Vous hochez la tête.

— Le jeu est bien fait. Une scène peut être dupliquée autant de fois nécessaires pour éviter que trop de joueurs se trouvent au même endroit.

— Merci, je le sais. Je ne parlais pas de ça.

— Ah.

— Nous ne sommes pas loin d'un village. Il devrait y avoir du monde sur les chemins.

— Tu crois que...

La flèche qui se fiche dans le sol à moins de trois pieds de votre cheval vous cloue le bec.

— Des brigands ! s'écrie Phonaxx.

Une bande d'hommes et de femmes dépenaillés surgissent des rochers qui jalonnent le bord du chemin. Vous tirez sur vos rênes puis vous vous retournez et découvrez que vous êtes cernés.

Vous ne repérez qu'un seul archer. Les autres ont des épées de mauvaise qualité.

**Si vous foncez dans le tas, allez au [169](#).**

**Si vous pouvez et voulez utiliser le sort Boule de feu, allez au [454](#).**

## 69

Vous vous asseyez dans le canapé tandis que Léa met de la musique. Puis elle va dans la cuisine et revient avec deux bières. Aussitôt votre bière sifflée, vous en réclamez une autre.

— Et si on commandait à manger ? propose-t-elle.

Elle se glisse à côté de vous et vous choisissez ensemble une pizza qu'un drone vous livre dans le quart d'heure qui suit.

L'alcool finit par chasser de vos pensées les miséreux recroquevillés sur les trottoirs et soudain vous êtes heureux d'être là, avec Léa.

**Allez au [342](#).**

## 70

Vous enfilez au hasard les chemins goudronnés. Vous croisez des vieillards emmitouflés dans des manteaux trop épais, qui attendent le soir en caressant d'un geste absent et tremblant leurs chats lovés dans leurs giron.

Votre mère est la seule à ne pas avoir son félin sur les genoux mais posé à côté d'elle. Vous soulevez la petite boule de poils et la déposez délicatement sur le sol afin de pouvoir vous asseoir sur le banc.

— J'aurais préféré un albatros, vous confie-t-elle.

Le chat a grimpé sur le dos de Chips. Le chien, allongé à vos pieds, les yeux mi-clos, ne bronche pas.

— Ou une rousserolle à grand bec. Mais un chat ! Je ne suis pas une vieille gâteuse !

Vous rejetez votre tête en arrière et scrutez les arbres. Les chants des oiseaux s'égrènent à travers les frondaisons. Les auteurs des trilles et des babilles sont évidemment invisibles.

La maladie de votre mère rend inutiles les banalités qui enrobent les conversations. Aussi, vous allez droit au but.

— Maman, cela te dit quelque chose : Tirifun ?

— Tirifun ? répète-t-elle. Ce n'est certainement pas le nom d'un oiseau.

— Quelque chose en rapport avec mon passé ?

— Certainement pas.

Le ton sec de votre mère vous fait tressaillir et vous vous maudissez de votre impair.

— Mais tu pourrais demander à Jacques 6-3, reprend-elle. C'est un ancien médecin très érudit qui loge au 127. Ou alors à Catherine 24-12 ! Elle est assise là-bas avec Catherine 26-4 et elle connaît tout le monde.

Vous affichez une moue dubitative.

Votre mère attrape votre bras.

— En fait, j'aimerais bien faire une partie de Scrabble. Plus personne ne veut y jouer avec moi.

Elle vous lâche et se lève comme mue par un ressort.

— Allons plutôt à la volière ! Ils y ont mis un oiseau !

**Si vous désirez questionner Jacques 6-3, allez au [41](#). Si vous préférez interroger Catherine 24-12, allez au [455](#).**

**Mais si vous voulez faire plaisir à votre mère en faisant une partie de Scrabble, allez au [227](#).**

**A moins que vous ne suiviez sa dernière proposition et alliez à la volière au [410](#).**

## 71

Vous zigzaguez dans ce relief échappant régulièrement à la vue du policier qui vous poursuit mais cela ne dure jamais bien longtemps, il n'y a pas d'endroits où vous cacher. Aussi quand votre œil est attiré par une variation de teinte sur votre gauche, vous n'hésitez pas et vous dirigez dans cette direction. Vous découvrez un petit bassin vide depuis bien longtemps. Ce qui avait attiré votre attention est une grille rouillée barrant l'accès à une ouverture taillée dans le rocher contre lequel est adossé le bassin.

La serrure corrodée cède facilement. Vous la refermez derrière vous et reculez dans l'ombre.

Vous entendez le policier s'éloigner. Cependant, il ne vous faut pas traîner, l'homme pouvant revenir à tout moment sur ses pas.

Vous allumez la torche de votre montre.

Les conduites rivées au sol vous révèlent que vous êtes dans la galerie qui alimentait autrefois le bassin en eau. Le boyau se sépare en deux, plongeant

dans les profondeurs du sol. Vous en déduisez que plusieurs bassins sont reliés entre eux par un réseau souterrain. Vous suivez la conduite qui vous éloigne des policiers et quelques minutes plus tard vous émergez en effet dans un autre bassin désaffecté.

Vous sortez tranquillement du jardin et disparaîsez dans les rues de la ville.

**Allez au [419](#).**

## 72

Une boule de feu jaillit du bâton de Phonaxx et file rapide comme l'éclair en direction du dragon. Médusés, vous regardez celui-ci ouvrir grand sa gueule et l'avaler.

Une seconde s'écoule, pas plus, mais elle vous semble terriblement longue tant elle est chargée d'effroi.

Puis tout s'accélère. Le dragon ouvre à nouveau sa gueule et recrache la boule de feu amplifiée par son propre feu.

Vous êtes carbonisés.

**Vous avez perdu la partie, allez au [159](#).**

## 73

— Vous attendez quelqu'un, monsieur ?

— Heu... non... non !

— Alors, ne restez pas là. Vous voyez pas que vous gênez ?

La femme de ménage est prête à passer la serpillière sur vos chaussures.

— Ça va, ça va ! Je m'en vais.

Vous remontez à l'étage. La porte de la chambre de votre mère est fermée. Vous entendez à travers la cloison ses cris étouffés.

— Monsieur Martin ?

Vous vous retournez et faites face à l'infirmière.

— Cela ne sert à rien de rester, vous dit-elle sur un ton de reproche. Votre mère a besoin de calme. Rentrez chez vous.

Aucun argument ne vous vient à l'esprit pour justifier votre présence. Vous hochez la tête et partez.

Vous attendez chez vous que la nuit arrive.

**Cochez un bloc temps et allez au [413](#).**

## 74

Vous vous remémorez la vision que vous avez eue dans la chambre de Jacques 6-3, l'ami de votre mère. Quatre éléphants cul-à-cul crachant de l'eau par leurs trompes. Trouver dans quelle ville se situe cette fontaine ne doit pas être bien difficile.

**Si vous avez encore accès à internet, allez au [302](#).**

**Sinon, une agence de voyage pourrait vous aider, allez au [374](#).**

**Mais si vous voulez d'abord effectuer votre quota de sport en promenant Chips, allez au [316](#).**

## 75

Derrière le comptoir de l'accueil, une armoire métallique de faible profondeur et fixée au mur à environ un mètre et demi du sol vous intrigue : elle pourrait contenir des badges... Vous n'y croyez pas trop et, déjà, vous vous moquez de vous-même pour avoir eu cette idée saugrenue. Vous voulez toutefois savoir ce qu'elle contient. Vous allumez votre lampe torche et la réglez pour qu'elle ne diffuse qu'un pâle halo de lumière.

Ce n'est qu'un coffret électrique.

Vous baladez votre lampe sur les innombrables boutons lumineux en vous demandant ce qu'ils peuvent contrôler. Une intuition vous pousse à compter ceux du haut. Dans chaque rangée, vous dénombrez autant de boutons qu'il y a de chambres par étage. Vous braquez votre lampe sur l'intérieur de la porte. Bingo ! Le petit ordinateur qui gère l'installation et qui avait auparavant échappé à votre attention s'y trouve effectivement. Vos doigts balayent l'écran. La formation que vous avez reçue pour votre job vous permet de comprendre le schéma de montage.

Vous coupez l'alimentation et ôtez le cache du coffret. Votre lampe coincée dans votre bouche, vous modifiez d'abord les connexions des fils puis après avoir remis le jus, l'algorithme du programme. Enfin, votre index appuie au

hasard sur cinq boutons du deuxième étage et cinq appels retentissent dans la pièce du personnel soignant.

Vous entendez les deux femmes et l'homme râler puis leurs pas dans les escaliers. Vous comptez jusqu'à dix et montez à votre tour.

Vous vous arrêtez au premier étage.

L'éclairage des veilleuses est suffisant pour vous repérer. La porte en face de vous attire votre attention. Elle est plus grande et plus belle que les autres. Vous la poussez et entrez.

**Allez au [146](#).**

## 76

Vous appliquez le badge contre la serrure électronique, le coffre de votre mère s'ouvre. Vous découvrez à l'intérieur une petite boîte en fer blanc. Vous avez terriblement envie de l'ouvrir mais vous vous méfiez de votre réaction. Ce n'est pas le moment de perdre vos moyens. Alors, vous fourrez la boîte dans la poche de votre blouse.

Vous vous dirigez maintenant vers l'armoire à médicaments. Le badge débloque aussi cette serrure-là et vous vous servez, enfouissant une boîte de psychotrope dans votre autre poche.

**Écrivez MÉDICAMENTS dans vos possessions.**

Vous balayez la pièce avec votre lampe pour vérifier que tout est en ordre. Puis vous éteignez votre torche et ouvrez la porte du bureau.

Une infirmière, stupéfaite se tient devant vous.

**Après un moment de flottement, vous poussez la femme et fuyez par le couloir au [15](#) ou vous faites demi-tour et vous précipitez vers la fenêtre du bureau au [8](#).**

## 77

Vous chaussez vos lunettes à réalité virtuelle et devenez Torchefolon, chevalier teutonique de second ordre.

Vous entrez dans la taverne. A cette heure-ci, peu de monde fréquente ce lieu puant le grailon et la fumée de tabac. Trois nains la moustache moussue de bière jouent bruyamment aux dés. Dans un coin sombre, un elfe accorde une

guitare à la forme étrangement oblongue. Un groupe éclectique composé d'un chevalier en cotte de mailles, d'un troll bardé de tatouages et d'un hobbit fumant avec sérieux une pipe à long tuyau se chamaillent sur l'origine de la dynastie des Rois Déchus.

Vous vous asseyez à côté de Phonaxx, un mage à la longue barbe blanche soigneusement tressée qui fait équipe avec vous.

— On part à l'Aventure ? vous propose-t-il.

**Si vous cédez à la tentation, allez au [48](#).**

**Si vous refusez, désireux de poursuivre votre recherche de hacker, allez au [14](#).**

## 78

— Vous savez, je finis toujours pas retrouver ma mère. L'EHPAD n'est pas si grand.

La jeune femme a un petit rire qui fait naître un frisson le long de votre colonne vertébrale puis elle fronce les sourcils.

— Vous savez, les personnes atteintes d'Alzheimer échappent parfois à la surveillance. Un visiteur qui a mal refermé la porte... Un livreur peu attentif... Il se passe parfois plusieurs jours avant qu'on les retrouve parce que malheureusement elles sont incapables de se repérer et de reconnaître leur chemin.

— Ma mère a toujours été indépendante, répondez-vous amusé par sa sollicitude.

— Lucas, je ne plaisante pas.

Vous vous figez. Comment peut-elle connaître votre prénom ? La jeune femme retire lentement la main qu'elle a posée sur votre bras.

— Vous avez un labrador retriever. Tous les hommes qui ont un labrador retriever s'appellent Lucas.

Vous ne pouvez qu'admettre l'évidence de ce qu'elle vient d'énoncer. Pourtant sa réponse déclenche votre méfiance : le pourcentage de personnes capable d'associer un animal familier avec un prénom doit avoisiner le zéro.

— Un ami de mon frère a un labrador retriever, dit-elle piteusement.

Vous lui jetez un regard incertain et votre visage se ferme.

— Ma mère n’aimerait pas être pistée.

— Ce n’est pas la surveiller ! C’est juste savoir où la trouver si elle s’est perdue.

Vous réfléchissez. Il n’y a même pas une semaine vous auriez trouvé cet argument imparable.

— L’idée, lâchez-vous. L’idée qu’il serait possible de la localiser à tout moment... C’est déjà trop.

La jeune femme vous regarde d’un air suspicieux.

— Trop de contrôle ? C’est ça ?

Vous essayez de mettre de l’ordre dans vos idées.

— Peut-être. Quel est le risque réel que ma mère s’échappe de l’EHPAD ?

— Ce risque ne serait que de 0,01 %, je trouverai cela déjà suffisant. Et cela serait stupide de ne pas utiliser cette appli puisqu’elle existe.

Vous continuez votre raisonnement, écoutant à peine ce que raconte votre interlocutrice.

A qui profite vraiment cette appli ?

Vous pensez à l’argent emmagasiné, à la pub associé, au besoin créé. Mais la jeune femme pense au gouvernement et à la théorie du Contrôle Absolu, pense que vous tenez des propos qui vont en l’encontre du bien commun, pense que vous devez être dénoncé.

Vous relevez la tête et découvrez la mine réprobatrice de votre interlocutrice. Vous comprenez que vous avez trop parlé.

**Cochez *une case FICHE S* sur votre feuille d’aventure.**

Vous écartez les mains dans un geste d’apaisement.

— N’en parlons plus, dites-vous.

**Allez au [149](#).**

## 79

— L’énigme tient en deux phrases, dit-il.

— Je vous écoute.

— Tourne-moi sur le côté, et je suis tout. Coupe-moi en deux, et je ne suis rien.

Vous avalez une gorgée de vin et vous laissez aller contre le dossier de votre chaise, les bras croisés.

— Vous n’êtes pas obligé de me donner la réponse tout de suite. Cela peut attendre la fin du repas.

Vous émettez un grognement et cherchez.

**Si vous avez trouvé, allez au [111](#).**

**Si vous décidez de tricher, allez au [170](#).**

**Si vous abandonnez, allez au [9](#).**

**Si vous persistez à chercher, allez au [412](#).**

## 80

Vous avisez la femme qui passe la serpillière dans le couloir et lui décochez un grand sourire.

— Je suis désolé. Pour sortir, mon chien et moi allons devoir salir ce que vous venez de nettoyer.

L’employée hausse les épaules.

— C’est comme ça. Je nettoie. On salit. Je nettoie.

— Ça doit quand-même être frustrant, non ? Vous faites un boulot qu’on salope tout de suite après...

— C’est mieux que de travailler le soir ou tôt le matin.

Vous avez un hochement de tête compréhensif.

— Vous avez des enfants ?

— Trois ! Deux garçons et une fille.

Vous posez des questions sur sa progéniture en vous émerveillant sur leurs qualités avant de revenir au sujet qui vous préoccupe.

— Malgré tout, pendant les horaires des visites, ils auraient pu vous mettre à un endroit moins fréquenté, comme à la salle des coffres.

— Oh, mais ce n’est pas moi qui m’occupe du premier étage. Nous avons chacune notre niveau.

Il vous semble difficile d’en savoir plus.

Vous souhaitez une bonne fin de journée à la femme et rentrez chez vous pour attendre la nuit.

**Cochez un bloc temps, puis allez au [413](#).**

## 81

Vous ouvrez doucement la porte et tendez l'oreille. Les conversations étouffées des infirmières qui se trouvent dans la tisanerie du rez-de-chaussée vous parviennent par l'escalier.

A votre droite, vous distinguez l'enfilade des chambres, de part et d'autre du couloir éclairé par des veilleuses.

A votre gauche, se trouve une unique porte, entrouverte, d'où sort une lumière bleutée.

**Si vous allez à gauche, allez au [421](#). Si vous allez à droite, allez au [306](#).**

## 82

Vous ne savez pas si ce sont les paroles de Léa ou les miséreux recroquevillés sur les trottoirs qui vous indisposent mais la nausée que vous ressentez vous donne envie de fuir le monde.

— Je vais rentrer Léa.

— Déjà !

— Je me sens pas bien. Un truc que j'ai mangé à midi et qui ne passe pas, mentez-vous.

— C'est vrai, tu es tout pâle. Tu veux que je te raccompagne ?

Vous esquissez un sourire.

— Ça ira, merci. Juste...

— Oui ?

— *Tirifun*. Ce mot te dit quelque chose ?

Léa fronce les sourcils et secoue négativement la tête.

— Prends soin de toi, dit-elle en vous embrassant.

Vous la regardez s'éloigner jusqu'à ce qu'elle disparaisse dans la foule. Alors, vous parcourez des yeux la rue et comptez dix-sept SDF.

Vous poussez la porte d'un bar et vous installez près de la fenêtre. Vous restez là longtemps, les yeux rivés sur la femme assise en tailleur sur le trottoir d'en face, ses maigres affaires serrées contre elle.

Enfin, vous trouvez le courage de vous lever.

Vous rentrez chez vous.

**Cochez un bloc temps.**

Qu'allez-vous faire maintenant ?

**Si vous appelez votre pote Lucas 23-4, allez au [439](#).**

**Si vous essayez de vous procurer un médicament de substitution, allez au [369](#).**

**Si vous allez voir votre mère, allez au [217](#).**

**Si vous avez déjà réalisé ces actions ou si vous pensez que vous avez réuni assez de souvenirs pour comprendre votre passé, allez au [350](#).**

### 83

Vous comprenez que ce que vous venez de dire est une erreur.

— Enfin, c'est ce que certains veulent nous faire croire, ajoutez-vous précipitamment, mais on sait bien que ce n'est pas vrai et c'est bien pour ça que je suis là ! Je cherche du matos de gaming pas trop cher.

Vous osez un clin d'œil en vous fendant d'un sourire complice.

— Et puis, j'ai vu ça, poursuivez-vous en montrant la banderole. Eh ! je suis un joueur ! Ça m'a attiré.

Vous baissez la tête comme un gamin pris en faute.

— C'est vrai, quand vous êtes arrivés, je cherchais un moyen d'entrer, ni vu ni connu.

— T'es un gamer, tu dis ?

Vous acquiescez vigoureusement de la tête.

— Et tu joues à quoi ?

Vous discutez longuement autour des jeux, abondant dans le sens de vos interlocuteurs dès qu'ils émettent un avis.

La tension se relâche, l'homme qui vous tient par le cou desserre son étreinte. Vous réussissez même à ce que la discussion devienne cordiale et vous vous séparez avec de grands sourires et quelques bourrades chaleureuses.

— Et pour ce que tu cherches, va chez Bug, trois rues plus loin. Dis que tu viens de la part de Karron !

Vous remerciez l'homme et vous éloignez.

**Si vous faites le tour du bâtiment, allez au [441](#).**

Si vous pensez qu'il vaut mieux ne pas rester dans les parages, plusieurs choix sont possibles.

**Vous pouvez rentrer chez vous pour aller fouiner du côté de la taverne de *Wooden Sword*, si vous ne l'avez pas encore fait. Cochez un bloc temps et allez au [77](#).**

**Ou alors, vous tentez de joindre vos amis. Cochez un bloc temps et allez au [151](#).**

**A moins que vous décidiez de questionner votre mère. Cochez un bloc temps et allez au [217](#).**

**Si vous avez déjà réalisé ces actions ou si vous pensez que vous avez réuni assez de souvenirs pour comprendre votre passé, cochez un bloc temps et allez au [350](#).**

## 84

Vous vous retournez et constatez avec soulagement que l'homme ne vous suit pas.

Vous décidez de faire le tour du quartier, puis vous reviendrez à la maison de votre enfance tenter à nouveau votre chance.

Vous enfilez les rues au hasard. Au détour d'une ruelle, des cris d'enfants vous attirent et vos pas vous mènent jusqu'à une école. Vous vous arrêtez devant le portail. Vous aussi avez joué dans cette cour. Vous vous rappelez de la bille que vous aviez lancée trop haut et trop fort et qui avait étoilé la vitre de votre classe, de votre premier baiser dans les toilettes des filles, de votre chute dans les escaliers qui avait brisé votre bras.

— Vous cherchez quelqu'un ?

Vous reconnaissez aussi la vieille institutrice qui attend votre réponse d'un air méfiant.

— C'est mon ancienne école, dites-vous.

Vous la regardez avec curiosité détaillant les marques du temps sur son visage. Les pommettes plus saillantes, les rides autour des yeux et de la bouche, la peau flasque sous le menton.

— C'était en quelle année ? demande-t-elle.

— Vers 2010.

— Au début de ma carrière...

C'est elle maintenant qui vous dévisage.

— Je ne vous reconnais pas.

— Attendez !

Vous sortez la photo de votre poche et la lui montrez. Son visage s'éclaire.

— Je ne me souviens plus de ton nom mais je me souviens bien de toi ! Tu étais un bon élève. Excellent, même. Tu as fait des études de médecine et tu es devenu chirurgien !

La sonnerie met fin à la récréation et à votre conversation.

Votre ancienne institutrice est rentrée dans sa classe avec ses élèves.

Vous portez lentement vos mains à vos yeux. Des mains de chirurgien aux doigts longs, capables de précision, des doigts censés ne pas trembler.

Vous fermez les yeux et revoyez des patients allongés sur des brancards, des salles d'opérations, l'odeur du bistouri électrique qui grille les chairs, votre premier massage cardiaque.

Le pas lourd, vous retournez à la maison de votre enfance.

**Notez MÉDECIN dans vos souvenirs et allez au [263](#).**

## 85

Un enregistrement vocal vous apprend que votre médecin n'exerce plus et que le cabinet a définitivement fermé.

Vous appelez tous les médecins de la ville mais aucun ne prend de nouveaux patients.

**Si vous n'avez pas encore appelé les urgences et que vous voulez le faire, allez au [435](#). Sinon, allez au [213](#).**

## 86

— Tu es venu me sauver ? répète celle qui est certainement Michelle 04-10.

— C'est moi qu'ils cherchent, ma chérie, répondez-vous en saisissant l'opportunité qui s'offre à vous et la main de la vieille femme.

— La sirène... c'est une alerte aérienne !

Vous secouez la tête.

— Non, je me suis évadé !

Vous comprenez que l'alarme a tiré du sommeil la vieille femme sans l'en sortir totalement. Semi-consciente, somnambulique, elle a été ramenée au temps de la guerre entre l'OTAN et l'Alliance sino-russe.

— Il faut que tu me caches, mon amour.

Ses doigts agrippent les vôtres.

— Sous mon lit, vous souffle-t-elle.

Vous vous y glissez après avoir porté à vos lèvres sa main glacée.

Quelqu'un a arrêté l'alarme.

Vous essayez de comprendre ce qui se passe dans le couloir. Vous arrivez à capter des bribes de paroles : le personnel soignant visite les chambres afin de s'assurer que chaque résident a réintégré son lit.

La respiration de la vieille femme est lente et régulière. Elle s'est rendormie.

Des pas se rapprochent. La porte s'ouvre. Vous retenez votre souffle. Quelques secondes s'étirent puis la porte se referme.

Vous êtes momentanément tiré d'affaire.

Vous sortez de votre cachette et allez dans la salle de bain. Vous allumez votre lampe et fixez la boîte en fer blanc. Vos doigts tremblent quand vous l'ouvrez. Deux objets s'y trouvent. Un collier en pâte à sel et une photo. Sur l'image jaunie, vous distinguez un petit garçon devant une maison. Vous savez que le petit garçon, c'est vous, et que la maison est celle de vos parents. A peine ce souvenir est-il remonté à la surface de votre conscience qu'un autre surgit. Cette maison, elle a été aussi la vôtre quand votre mère a commencé à être malade. Et ce souvenir-là dresse les poils de vos bras et vous empêche de respirer.

**Écrivez PHOTO dans vos souvenirs.**

Vous ne supportez plus l'étroitesse de la salle de bain et revenez dans la chambre. Vous avez besoin d'air frais, vous ouvrez la fenêtre.

Une voiture de la gendarmerie est stationnée devant le bâtiment. Il vous faut fuir avant qu'une fouille s'organise et que le quartier soit bouclé.

Vous enjambez la fenêtre et vous agrippez à son rebord. Puis vous vous aidez du tuyau des eaux pluviales pour descendre. Vous escaladez ensuite le mur du parc. Alors que vous vous éloignez de l'EHPAD, des voitures de police

convergent vers l'établissement. Vous vous arrêtez pour les compter. Trois ! vous étonnez-vous.

**Si vous avez retrouvé au moins 3 souvenirs, cochez un bloc temps et allez au [350](#). Sinon, allez au [27](#).**

## 87

Impassibles, les moines vous attendent les mains croisées dans leurs manches, le capuchon de leurs bures rabattu sur leurs têtes. Alors que vous arrivez à portée de voix, vous les entendez psalmodier des anathèmes qui affaiblissent Phonaxx.

Votre épée a facilement raison de ces piètres guerriers mais vous avez la désagréable surprise de voir d'autres moines sortir du monastère.

Vous subissez ainsi quatre vagues d'attaque.

**Référez-vous au tableau suivant pour appliquer les dommages :**

Niveau du mage	Points de vie perdus
1	- 8 PV
2	- 4 PV
3	- 0 PV

**Si ses PV sont tombés à 0, vous avez perdu la partie. Allez au [159](#).**

**Si Phonaxx est toujours vivant, il gagne 1000 XP.**

**S'il ne lui reste plus que 1, 2 ou 3 PV, retenez le numéro de cette section et allez au [94](#).**

**Autrement, allez au [287](#).**

## 88

Elle s'avance vers vous un cornet de glace dans chaque main et s'assoit sur vos genoux. Vous lui ôtez les cornets des mains et les écrasez doucement sur ses seins. Votre langue goûte ce dessert impromptu au grand délice de votre partenaire.

— Allons dans ma chambre, chuchote-t-elle à votre oreille.

Votre excitation n'a pas totalement pris le pas sur votre raison et vous lui rappelez que vous n'avez pas de préservatif.

— Ne t'inquiète pas, susurre-t-elle.

Vous glissez vos mains sous ses fesses, elle enroule ses jambes autour de vos reins, et vous la portez jusqu'au lit.

Vous prenez votre temps à l'écoute de votre partenaire. C'est elle qui finit par saisir votre sexe et le diriger vers le sien, et à l'instant où vous allez la pénétrer, vous débandez.

— Qu'est-ce que tu fous ?

Vous vous renversez sur le dos. Une fois de plus vous n'avez pu aller jusqu'au bout. Et vous ressentez cette honte habituelle qui n'est pourtant pas liée à votre panne et que vous êtes incapable d'expliquer.

Léa revient à la charge mais vous ne supportez plus ses doigts sur votre queue. Vous la repoussez et vous levez.

— Où tu vas ?

Elle s'est redressée et tend sa main pour vous retenir.

— J'ai besoin de toi, reste !

— Je suis désolé, dites-vous en ramassant vos affaires tout en évitant son regard.

Vous enfiler votre pantalon et sifflez Chips. Sur le pas de la porte, vous l'entendez sangloter.

— Ne pars pas... Je veux un bébé...

Vous dévalez les escaliers et rentrez chez vous.

Vous vous jetez sur votre canapé et regardez des vidéos débiles. Vous finissez par expulser vos émotions et retrouver une relative sérénité.

**Cochez un bloc temps.**

Que faites-vous maintenant ?

**Si vous appelez votre pote Lucas 23-4, allez au [439](#).**

**Si vous essayez de vous procurer un médicament de substitution, allez au [369](#).**

**Si vous allez voir votre mère, allez au [217](#).**

**Si vous avez déjà réalisé ces actions ou si vous pensez que vous avez réuni assez d'indices pour comprendre votre passé, allez au [350](#).**

Le vieil homme affiche un air malicieux.

— Je pense pouvoir t'aider, dit-il. Même si je ne connais pas la signification de ton mot.

Votre cœur bat un peu plus vite.

— Je vous écoute.

L'index boudiné de votre interlocuteur se dresse.

— Mais va falloir me donner une contrepartie.

— Je peux vous payer.

L'homme éclate de rire. Sa main balaie l'espace devant lui.

— Je n'ai pas besoin d'argent.

— Que voulez-vous ? demandez-vous avec méfiance.

— Un partenaire pour jouer aux échecs ou de l'aide pour trier ma collection de timbres.

Ce n'est pas cher payé, pensez-vous.

Vous savez jouer aux échecs, même si vous n'arrivez pas à vous souvenir de quand date votre dernière partie. Et si vous vous fiez à la sensation de plaisir qui vous a traversé quand le vieil homme a évoqué le jeu, vous aimez y jouer. Cela serait une façon plaisante de gagner votre renseignement.

Trier des timbres, ces témoins d'une époque révolue, ne vous séduit pas. Cependant, vous pourriez en profiter pour poser des questions sur le passé.

**Si vous choisissez la partie d'échecs, allez au [150](#). Mais si vous choisissez d'aider le vieil homme à trier sa collection, allez au [92](#).**

Connaissant maintenant votre adresse, la police vous retrouve facilement.

Vous êtes d'abord incarcéré dans la prison de la ville puis transféré à Nanterre.

Enfermé seul dans une cellule aveugle éclairée jour et nuit, vous trouvez vos conditions de détention particulièrement dures au regard du délit que vous avez commis. Vos demandes répétées pour obtenir un avocat ont toutes été refusées.

Vos crises d'angoisse dues à l'arrêt brusque de votre traitement médicamenteux vous plongent dans d'affreux tourments aggravés par l'isolement et vous avez l'impression de marcher sur une corde raide, près de sombrer dans la folie à tout instant.

Le déclic de la serrure de la porte de votre cellule vous arrache de vos sinistres pensées .

— Lève-toi, ordonne une voix.

Le maton vous menotte les mains derrière le dos et vous pousse dans le couloir. Vous arpentez des coursives, descendez des escaliers et terminez le trajet dans une salle étroite pourvue d'un fenestron. Le gardien vous traîne vers deux chaises qui encadrent une table métallique. Une fois que vous êtes assis, il libère votre main gauche pour accrocher le bracelet à un anneau fixé sur le bureau, lui-même scellé au sol.

L'homme s'en va.

Vous fixez le ciel à travers la petite ouverture sécurisée par une croisée de barreaux. D'un blanc laiteux, il n'offre ni soleil, ni oiseaux.

La porte s'ouvre dans votre dos puis se referme. Une femme s'assoit en face de vous.

— Priscaro ? dit-elle.

Vous baissez lentement les yeux. Ses traits vous sont vaguement familiers.

— Noé Priscaro, précise-t-elle avec assurance.

Votre premier réflexe est de vous retourner mais il n'y a personne d'autre dans la pièce.

— Je m'appelle Lucas 15-7-24-8 Martin, ânonnez-vous péniblement.

Votre cœur s'emballe et vos mains tressautent. Vous n'êtes pas fou. Vous savez qui vous êtes.

La femme se penche vers vous et vous scrute longuement.

— Il me faut mes médicaments, bégayez-vous.

— Tirifun, lâche-t-elle, l'œil rivé sur votre visage.

Vous oubliez vos angoisses.

— Vous connaissez ce mot ! Vous savez ce que ça veut dire ?

— Non, répond-elle après un long silence. Monsieur Martin, vous êtes malade. Je vais demander votre hospitalisation.

Vous ressentez un grand soulagement et la remerciez vivement.

**Allez au [52](#).**

## 91

Vous secouez la tête.

— Non, Léa. Je ne peux pas.

— Je t'en prie...

Vous posez votre index sur sa bouche pour la faire taire. Vous ne voulez pas qu'elle s'abaisse à vous supplier.

— Ce n'est pas lié à toi, dites-vous.

Vous déposez un baiser sur sa tempe et vous levez.

— Il vaut mieux que je parte maintenant.

Vous renoncez de lui parler de *Tirifun*, il vous semble que cela serait complètement déplacé.

Vous sifflez Chips et vous en allez.

Vous marchez longuement avant de rentrer chez vous.

**Cochez un bloc temps.**

Que décidez-vous maintenant ?

**Si vous appelez votre pote Lucas 23-4, allez au [439](#).**

**Si vous essayez de vous procurer un médicament de substitution, allez au [369](#).**

**Si vous allez voir votre mère, allez au [217](#).**

**Si vous avez déjà réalisé ces actions ou si vous pensez que vous avez réuni assez d'indices pour comprendre votre passé, allez au [350](#).**

## 92

Le vieil homme est ravi. Il vous montre ses doigts déformés par l'arthrose.

— Tu comprends, je ne peux plus manipuler les timbres sans les abîmer.

Il pose sur la table une pile d'albums ainsi qu'une boîte en fer blanc contenant des enveloppes.

— J'achète les timbres sur internet. J'aurais besoin que tu les classes par thème et par ordre chronologique.

Vous suivez ses consignes ; il vous les donne au fur et à mesure que vous ouvrez les enveloppes contenant les timbres.

— La fin de la correspondance postale a changé nos relations, lâche-t-il soudain.

— Certainement...

Vous n'avez jamais écrit de lettres mais approuver les paroles du vieil homme ne coûte rien.

— Les mails et les messageries instantanées ont tué le temps, poursuit-il.

— Ils nous en ont plutôt fait gagner, non ?

L'homme a un claquement de langue désapprobateur.

— A quoi sert le temps, Lucas ? A réfléchir. Moins on a de temps, moins on réfléchit.

— Et alors ? L'important, c'est d'agir !

Vous avez à peine fini de prononcer ces paroles que quelque chose en vous, d'enfui, vous souffle que vous faites erreur en raisonnant ainsi. Le vieil homme a surpris votre hésitation et il affiche un sourire en coin.

— *Tirifun* est un mot à consonance arabe, dit-il doucement. J'ai un ami, spécialiste de la langue arabe et des langues en général, qui habite à Colmar et qui pourra certainement te renseigner.

Colmar ! C'est à l'autre bout de la France !

**Malgré tout, si vous décidez de vous y rendre, allez au [101](#).**

**Si au contraire, vous pensez que vous manquez de temps pour faire l'aller-retour durant votre arrêt de travail, vous pouvez tenter de joindre vos amis au [151](#) ou essayer de vous procurer un médicament de substitution au [369](#).**

**Si vous avez déjà réalisé ces actions ou si vous pensez que vous avez réuni assez de souvenirs pour comprendre votre passé, allez au [350](#).**

**Mais quoi qu'il en soit, vous cochez *un bloc temps*.**

Sur le chemin, vous vous déplacez plus vite. Vous atteignez l'orée de la forêt et débouchez sur un paysage de collines. Vous distinguez au loin un moulin à vent et la fumée d'une cheminée. Votre carte confirme l'existence d'un village à cet endroit.

Il vous faut maintenant vous diriger vers le nord-ouest et pour cela passer entre les deux collines qui se trouvent sur votre gauche.

Les hautes herbes folles ravissent vos chevaux et vous devez tirer sur les rênes pour empêcher vos montures gourmandes de s'arrêter à chaque pas.

A un détour du chemin, à la lisière d'un bosquet, vous découvrez une chaumière au toit percé et à la façade éventrée. Ronces et lierre se sont insidieusement glissés entre les pierres, les broyant et les dévorant tels des golems affamés.

**Si vous allez explorer la ruine, allez au [389](#). Sinon, allez au [324](#).**

## 94

Si le mage ne l'a pas encore fait, il peut boire sa potion de vie ou vous la donner. Rayez-la de son inventaire, ajustez ses/vos PV et retournez à la section où vous étiez.

**Si la potion a déjà été bue, vous pouvez retourner à la taverne au [283](#) ou continuer l'Aventure (retournez à la section où vous étiez).**

## 95

— Peut-être dans le tiroir de la table de nuit ? suggère votre mère.

Vous l'ouvrez pour le refermer, préférant ne pas vous attarder sur ce que vous avez entraperçu.

— Sous le matelas ? On cache souvent les choses précieuses sous les matelas, dit votre mère sur un ton sentencieux.

Elle trône sur son fauteuil, les mains croisées sur son ventre.

Vous ne trouvez que des toiles d'araignée poussiéreuses et quelques moutons qui s'envolent lorsque le matelas retombe sur le sommier.

— Dans un pot de fleur ?

Le collier pourrait en effet être n'importe où.

Alors que vous déplacez le chat que votre mère a posé sur l'étagère, votre regard s'échappe par la fenêtre. Le soleil commence à disparaître derrière les arbres. Le parc s'est assombri, vous devinez deux personnes qui discutent dans l'allée centrale. Vous soupirez et soulevez sans succès les bibelots de l'étagère.

Il va falloir fouiller la chambre de fond en comble. Heureusement, elle est petite.

Allez au [237](#).

## 96

Vous payez donc en cryptomonnaie par le biais d'un canal codé. Le même lorgne votre montre connectée. Vous regardez la sienne, elle est de la même marque que la vôtre mais d'un modèle moins récent.

— Elle bosse à Turtles, vous apprend le même.

Il vous fait un signe du menton pour vous inviter à le suivre. Vous pénétrez dans une des boutiques de fringues qui jalonnent la rue.

— J'ai à causer avec Wendy ! lance le gamin à l'employée qui se trouve derrière la caisse.

La femme vous suit du regard avec un air inexpressif tandis que vous vous dirigez vers l'arrière-boutique.

Vous entrez dans une salle faiblement éclairée par une ampoule directement vissée sur une douille de chantier. La pièce ressemble à un débarras, ses étagères débordent de cartons et de vêtements qui vont jusqu'à dégouliner sur le sol. Au milieu de ce chaos émerge Wendy, un lecteur de codes-barres à la main. Elle vérifie le contenu des livraisons.

Elle vous jette à peine un regard.

— Qu'est-ce que tu veux, Gim's ? demande-t-elle d'un ton las.

Le même saute sur une pile de cartons et s'assoit, les jambes pendantes.

— Quelqu'un te cherche.

Wendy s'immobilise puis tourne vivement les yeux vers vous. Son regard vous scrute avec intensité jusqu'à ce qu'elle ait la certitude que vos traits lui sont inconnus. Alors, elle se détourne et reprend son travail.

— C'est un flic ? demande-t-elle de son ton traînant.

— Je cherche un hacker... ou une hackeuse, intervenez-vous.

Le même pouffe.

— Eh ! Wendy ! Il t'a pris pour une hackeuse !

— Ta gueule, Gim's.

— Une hackeuse ! répète le gamin hilare.

La femme vous détaille à nouveau.

— Je connais un endroit où en trouver, dit-elle.

Votre visage s'illumine, Wendy s'en aperçoit car elle ajoute aussitôt :

— C'est 300 euros l'info.

Sa voix a perdu sa nonchalance.

Le même bondit sur le sol et s'interpose entre vous.

— Eh ! Moi aussi, je sais où en trouver, des hackers ! Et je ne demande que 200 !

— Ne l'écoutez pas. C'est qu'une kaïra des rues.

**Si vous continuez à faire confiance au gamin, allez au [124](#). Sinon, allez au [420](#).**

## 97

Vous passez les portes qui ouvrent sur le perron. Ignorant la rampe en pente douce, vous descendez la volée de marches qui mène au pied du bâtiment.

Vous baissez votre masque, avide d'air frais. Chips semble heureux lui aussi d'être à l'extérieur. Votre regard balaie l'étendue verte qui s'offre à vous. Les arbres n'ont pas encore perdu leurs feuilles et trompent l'œil sur la superficie du jardin, le rendant plus vaste qu'il ne l'est.

Les résidents sont peu nombreux. Quelques fauteuils roulants. Un couple qui se déplace à petits pas. Aucune blouse blanche.

Trois allées partent de la petite place où vous vous trouvez. Celle de gauche mène à une autre bâtisse dont on peut apercevoir le toit entre les frondaisons, c'est ici que sont regroupés les services administratifs. Celle du milieu se partage assez rapidement en plusieurs chemins sinueux et parsemés de bancs. Enfin, l'allée de droite s'arrête au bout d'une dizaine de mètres devant une vieille volière accolée au mur d'enceinte.

Une jeune femme accompagnée d'un écureuil marche dans votre direction. Manifestement, elle désire vous parler.

**Si vous l'attendez et que vous avez le code INCONNUE, allez au [120](#). Sinon allez au [25](#).**

**Vous ne la connaissez pas et n'avez aucune envie de discuter avec elle. Lorsqu'elle vous interpelle, vous faites la sourde oreille et partez. Si vous vous**

dirigez vers la volière, allez au [112](#). Si vous enfilez l'allée du milieu, allez au [70](#).

98

Votre mort est imminente.

C'est ce que veut vous faire croire votre corps mais une partie de votre cerveau sait que cela est faux.

Vous ne faites pas une crise cardiaque mais une crise de panique à cause de votre sevrage forcé.

Vous raccrocher à quelque chose.

Garder sa contenance à la réalité.

Ne pas la laisser s'effiloche.

Vous tournez en rond sur le terrain de squash, le regard fixe.

— Lucas !

Votre ami vous saisit par les épaules et vous force à vous arrêter.

Vous vous concentrez sur les mouvements de ses lèvres et tentez de les accorder avec les paroles qui résonnent près de vos oreilles.

— Parle-moi du squash, dites-vous d'une voix hachée. De la stratégie. Pour gagner.

Vous focalisez toute votre attention sur les propos de votre ami et peu à peu l'angoisse reflue. Votre cœur et votre respiration retrouvent leur rythme normal. Seule la tension électrique qui court sous votre peau et met vos nerfs à vif persiste.

— Ça va, dites-vous. Je vais mieux.

— Tu m'as fait peur, vieux.

Vous réussissez à sourire.

— Allez, viens. On va aller boire un coup.

**Vous vous changez dans les vestiaires puis gagnez le bar du squash. Allez au [317](#).**

99

Vous évitez le véhicule mais partez en tonneaux. Votre voiture rebondit sur la chaussée puis continue sa course dans un champ avant de s'immobiliser les quatre pneus en l'air.

Les airbags ont fonctionné et vous arrivez à vous extraire de votre véhicule sans trop de difficultés. Vous faites quelques pas. Vous ne ressentez aucune douleur.

La lunette arrière de votre voiture a explosé et Chips gît au bord de la route dans un sale état. Les structures en silicone n'ont pas résisté au choc, ni les composants électroniques. Votre chien n'émet plus de signaux et cet arrêt brutal de transmission de données est classé suspect par le logiciel de surveillance à distance. Vous êtes désormais considéré comme « humain sans familier ». **Sur votre feuille de route, barrez le droit le plus haut de la liste.**

Le conducteur de l'autre véhicule, revenu de sa frayeur et constatant que vous n'êtes pas blessé, vous fait un bras d'honneur avant de redémarrer en klaxonnant.

Vous regardez autour de vous. Le coin est désert. Vous récupérez votre sac de sport et marchez au bord de la route, le pouce tendu dès que vous entendez le bruit d'un moteur.

De voiture en voiture, par petits bonds, vous vous rapprochez de Valence. Aux abords de la ville, vous trouvez un automobiliste qui se rend lui aussi à Chambéry mais sans passer par Lyon.

Moins de deux heures plus tard, vous arrivez à destination.

**Cochez 2 blocs temps et allez au [337](#).**

## 100

Vous avalez le comprimé avec une gorgée de bière et attendez. Les effets du médicament ne tardent pas à se manifester mais ce ne sont pas ceux que vous espériez.

Votre vision est floue. Vous ressentez une douleur dans votre cage thoracique et de violents maux de tête.

*Merde ! Pas bon : mélanger l'anti-anxiolytique avec l'alcool...*

Ce sont les derniers mots que vous entendez avant de perdre connaissance.

**Allez au [52](#).**

## 101

Vous avez trois possibilités pour vous rendre à Colmar.

**Si vous avez encore ce droit, vous pouvez y aller avec votre voiture au [460](#).**

**Sinon, ou si vous le désirez, vous pouvez covoiturer au [160](#).**

**Vous pouvez aussi prendre le train au [42](#).**

Quoi qu'il en soit, vous partez sans Chips. Vous n'avez pas envie de vous embarrasser de votre chien, vous ne savez pas ce que vous réserve ce voyage...

## 102

Vous avez la certitude qu'un pan important de votre passé est lié à Chambéry et vous décidez de vous y rendre.

La ville se situe à plus de cinq cents kilomètres d'ici. C'est un long trajet.

**Si vous en avez encore le droit et que vous vous estimez capable de conduire de longues heures, allez au [202](#).**

**Sinon, vous prenez le train au [426](#).**

## 103

Vous bifurquez vers le parc et le drone vous suit comme un rapace poursuivant sa proie, ne vous lâchant qu'une fois arrivé à destination. Il n'est plus alors d'aucune utilité car une nuée de drones patrouille au-dessus des arbres.

Vous les observez du coin de l'œil.

— Y'en a beaucoup...

— Bah, il n'y en a jamais assez quand il s'agit de sécurité.

— Quand-même...

Vous n'y avez jamais réfléchi auparavant : la quantité d'engins circulant dans les airs semble disproportionnée.

— Pourquoi il y en a autant ici ?

— C'est un parc, Lucas ! On a envie d'y être tranquille !

Votre réponse fuse :

— Comment être tranquille en étant surveillé ?

Lucas tourne vivement la tête vers vous. Vous-même êtes étonné par vos paroles.

— Surveillé ? répète Lucas. On croirait entendre ces complotistes qui avancent que l'État a créé toutes ces technologies, les drones, les animaux de compagnie, les montres... pour mieux nous contrôler.

Vous ne répondez pas, troublé. Une part de vous abonde dans le sens de votre ami mais votre esprit n'est pas satisfait et grince comme s'il y avait un grain de sable dans le rouage de ce raisonnement.

Et vous n'avez pas tout à fait tort car votre conversation est enregistrée par le mouchard couplé à votre appli mesurant vos efforts physiques. Le terme complotiste a été repéré et déjà des membres de la police de la sécurité intérieure analysent vos propos. **Cochez une case FICHE S puis allez au [243](#).**

## 104

Vous avalez deux comprimés sous le regard interrogatif de Lucas. (Barrez MÉDICAMENTS de votre inventaire.) Vous arrivez à lui sourire.

— Ce n'est rien, mentez-vous. Un problème de tension.

— Tu es pâle !

Vous enfoncez vos poings dans les poches de votre short pour cacher le tremblement de vos mains et déviez la conversation sur sa femme et ses enfants.

Le médicament commence à faire effet. Vous respirez plus facilement, vos tremblements diminuent.

Vous êtes maintenant en état de rentrer chez vous et vous prenez congé de Lucas.

— Tu veux que je te raccompagne ? vous propose-t-il.

Vous levez votre main et l'agitez devant vous.

— Ne t'inquiète pas. Ça va beaucoup mieux.

— On se rappelle ! lance-t-il alors que vous vous éloignez déjà.

**Allez au [31](#).**

## 105

Vous reprenez le boulot et arrivez à tenir la cadence jusqu'à la pause suivante. Il est 11h50, l'heure d'aller déjeuner. Mais votre gorge est trop serrée

pour laisser passer le sandwich du distributeur et vous le reposez sur la table. Votre estomac se contentera d'un soda.

Vous rejoignez votre poste sous l'œil soucieux de votre cheffe.

Bien que la température de la salle blanche soit à 21 degrés, vous transpirez sous votre combinaison. Vous avez de la peine à respirer et vous devez lutter contre votre envie de baisser votre masque.

Vos doigts tremblent et vous bousillez cinq puces.

— Le chef de secteur veut vous voir dans son bureau. Tout de suite.

L'injonction de votre cheffe ne vous surprend pas. Vous acquiescez de la tête et vous dirigez vers le sas. Vous ôtez avec soulagement votre tenue et retrouvez un peu de vigueur.

Vous frappez trois coups hésitants à la porte ouverte du chef de secteur. Quelques secondes s'écoulent avant que l'homme relève la tête de son écran et vous invite à entrer. La pièce est petite, sans fenêtre. L'air est saturé d'odeurs chimiques, le ventilateur qui tourne dans le vieil ordi balance autour de lui ses effluves de fluide et d'huile.

Vous regardez avec convoitise la chaise vide devant le bureau mais votre chef ne vous propose pas de vous asseoir.

— Vous avez une sale mine.

Vous ne répondez pas. Son regard insistant vous met mal à l'aise et vous évitez le sien, fixant un point indéterminé sur sa droite.

— Bon, Lucas 15-7-24-8, il est préférable que vous rentriez chez vous. Allez voir un médecin.

Ses yeux font un aller-retour à son écran.

— Il vous reste trois jours de RTT. Prenez-les et revenez en pleine forme.

Vous bredouillez des remerciements. Votre supérieur hoche la tête, son attention à nouveau accaparée par son écran.

L'entretien est fini.

Vous ne savez pas comment vous avez réussi à rentrer chez vous mais le fait est que vous êtes présentement avachi sur votre canapé.

**Si vous appelez votre médecin, allez au [85](#). Si vous préférez appeler les urgences, allez au [435](#).**

## 106

Vous courez sous le regard ébahi des vieillards qui cajolent de leurs doigts déformés leurs animaux de compagnie. La loque à peine humaine allongée sur un banc et emmitouflée dans trois épaisseurs de vêtements malgré la chaleur n'a aucune conscience de votre passage.

Vous tordez le cou vers le ciel. Le drone n'a pas modifié sa trajectoire comme s'il ne vous avait pas repéré. Vous n'avez pas le temps de vous en étonner, vous arrivez à la sortie du jardin. Vous franchissez d'un bond la volée de marches qui mène à une rue en pente.

**Si vous prenez à gauche la ruelle étroite et déserte qui descend en ligne droite, allez au [393](#).**

**A droite, la ruelle monte puis fait un coude. Des bruits de voix s'en échappent. Si vous choisissez cette direction, allez au [336](#).**

## 107

Vous enfilez votre casque à réalité virtuelle et saisissez les manettes de contrôle. Les murs de votre salon deviennent ceux d'une taverne et vous retrouvez vos compagnons d'armes : Vanyar l'elfe, Krammek le nain et Phonaxx le mage. Durant deux heures, vous combattez des brigands plutôt pouilleux, des créatures de basses catégories, des chevaliers esseulés et quelques joueurs novices. Votre compagnie n'a pas encore acquis assez de points d'expérience pour s'attaquer à plus gros. Chacun de vous a gagné 100 XP. Vous avez aussi récupéré 2 000 pièces d'or et trois artefacts : la Serpe ensorcelée, le Bracelet d'Olvia et le Dé à 4 faces. Vous vous répartissez l'argent et les artefacts.

**Notez les changements dans le tableau de La Compagnie de l'Orbe.**

Satisfait, vous ôtez votre casque.

L'obscurité vous entoure : les lumières de la ville s'éteignent à 22 heures et vous avez largement dépassé cet horaire. Vous interrogez votre montre. Votre compte kilowattheures est bien entamé et vous devez faire attention à votre consommation d'électricité si vous voulez tenir jusqu'à la fin du mois. Vous vous dirigez à tâtons vers la table de la cuisine. Vos doigts explorent sa surface légèrement poisseuse, soulevant une serviette, poussant un verre. Vous pestez et vous résolvez à éclairer. Vos yeux confirment l'évidence : l'absence de la

boite de médicaments. Manifestement, vous avez avalé le dernier comprimé hier soir et n'avez pas été livré. Vous compulsez vos mails et trouvez dans vos spams un message du labo pharmaceutique : rupture de stock d'un des composants.

Vous allez vous coucher en râlant et n'arrivez pas à trouver le sommeil. Vous vous tournez et retournez dans le lit. Les rares fois où vous sombrez, c'est pour aussitôt vous réveiller, le cœur battant, submergé par l'angoisse. Vous finissez par vous lever et attendre le lever du jour assis en face de la baie vitrée du salon, Chips couché à vos pieds.

L'aube vous cueille fébrile et désorienté.

**Si pour combattre votre malaise, vous décidez de prendre du paracétamol, allez au [40](#). Si vous pensez qu'il vous faut quelque chose de plus énergique, allez au [416](#).**

**Ou alors, vous vous dites que cela va finir pas passer. Dans ce cas, allez au [215](#).**

## 108

Vous avalez cul-sec votre deuxième bière et attendez. Votre angoisse diminue puis se dissout entièrement dans l'alcool. Vous ne tremblez plus.

**Allez au [89](#).**

## 109

Vous pivotez sur vos talons et courez droit devant vous.

Vous avez fait l'erreur de tourner le dos à votre adversaire.

Vous n'avez pas parcouru trois mètres que vous sentez un énorme poids s'abattre sur votre dos. Pris par surprise, vous n'avez pas le temps de mettre vos mains en avant pour amortir votre chute et votre visage frappe violemment le béton. Tout votre crâne résonne d'une douleur fulgurante. Vous vous évanouissez.

Vous reprenez conscience longtemps après mais n'avez pas les idées nettes.

**Allez au [398](#).**

## 110

Vous vous rapprochez de l'entrée pour mieux voir et entendre ce qu'il s'y passe. Les gens qui font la queue vous lancent des regards mauvais. Vous reculez prudemment et pianotez sur votre montre connectée pour donner le change.

Pour pénétrer dans le bâtiment, il faut présenter un pass scanné aussitôt par les vigiles. Quelques rares personnes ne se soumettent pas à ce contrôle, des habitués qui appellent les deux cerbères par leur prénom.

Vous n'avez aucune chance d'accéder au bâtiment de ce côté-ci.

— Alors, l'ami, on cherche quelqu'un ?

Contrairement aux paroles prononcées, les deux hommes qui vous font face n'ont rien d'amical.

— J'attends quelqu'un, mentez-vous. Qu'est-ce que ça peut vous faire ?

L'un d'eux passe son bras derrière votre cou puis pose sa main sur votre épaule.

— Disons que tu es un peu chez nous, là.

— Et il ne me semble pas qu'on t'ait invité.

— La rue est à tout le monde ! ripostez-vous.

Les deux hommes se regardent.

**Si vous êtes CHARMEUR, allez au [83](#). Sinon, allez au [392](#).**

## 111

A votre réponse, le visage de l'homme s'illumine.

— Bravo ! s'exclame-t-il. Bravo.

Son enthousiasme le pousse à se lever et à vous serrer la main.

— C'est une excellente soirée. Merci pour tout.

Vous ne regrettez plus votre choix. Le vieil homme a gardé votre main dans les siennes.

— Permettez-moi de vous demander encore une faveur, dit-il.

Vous ne pouvez qu'accepter.

— Puis-je vous dire la signification de *Tirifun* qu'après le repas ?

— Cela me convient. Vous avez raison, profitons encore de cette soirée.

**Multipliez la réponse de l'énigme par 2 et ajoutez ce nombre à cette section. Puis, allez à la section qui correspond au résultat obtenu.**

### **112**

Vous n'avez pas besoin de vous approcher de la volière pour comprendre que votre mère ne s'y trouve pas : les abords de l'enclos sont déserts. Et lorsqu'il vous semble apercevoir un mouvement derrière le grillage, vous pensez que votre esprit vous joue un tour.

Il ne vous reste plus qu'à arpenter les chemins du parc.

**Allez au [70](#).**

### **113**

Les embouteillages dans la ville vous exaspèrent. Vos doigts qui pianotent sur le volant trahissent votre impatience.

Une fois engagé sur la départementale, vous écrasez la pédale de l'accélérateur et pestez jusqu'à l'entrée de l'autoroute contre les automobilistes qui lambinent sur l'asphalte surchauffé.

Vous avalez les kilomètres cul-sec, sans pause.

Dans moins d'une heure, vous arriverez à Grenoble.

La fatigue que vous aviez réussi à tenir éloignée s'abat sur vous sans prévenir. Vos yeux se ferment contre votre volonté et vous baillez à vous en décrocher la mâchoire. Vous sortez de l'autoroute, espérant que cela vous empêchera de vous endormir, conduire sur la départementale est moins monotone.

Au bout d'une longue ligne droite, vous apercevez une femme qui vous fait de grands gestes. Sa voiture est garée sur le bas-côté, les warnings allumés.

Vous hésitez. Faire croire qu'on est en panne est la tactique moderne des détrousseurs de diligence. L'automobiliste se gare et sort, on le roue de coups et on lui pique sa bagnole. C'est du moins ce que disent les témoignages qui circulent sur le net.

**Vous ne prenez pas de risque et décidez de poursuivre votre route. Allez au [30](#).**

**Mais si vous pensez que la femme a réellement besoin d'aide, allez au [404](#).**

La grand-mère du même est aussi maigre que son petit-fils et ne doit guère être plus vieille que vous. La remise qui lui sert d'atelier est saturée de fumée, vous reconnaissez l'odeur caractéristique d'une herbe illicite.

— Désactivez votre chien, vous enjoint-elle.

— Chips, couché !

Elle s'approche alors de la boîte crânienne de votre familier et l'ouvre avec un tournevis pour en sortir la batterie.

— Par mesure de sécurité, commente-t-elle.

Avec l'aide de son petit-fils, elle saisit ensuite la carcasse de Chips et la porte vers une table où elle la renverse sur le dos. En quelques secondes, elle extrait la carte-mère du micro-ordinateur logé dans le ventre de l'animal.

— Jette-moi ça à la poubelle, dit-elle au gamin.

— Eh ! vous exclamez-vous. Qu'est-ce que vous faites ?

— Le mouchard est soudé dessus.

— Attendez ! Toutes les données vont être perdues !

— Exactement.

— Vous pouvez pas faire une copie ? Un clonage ? insistez-vous.

Vous savez qu'autrement Chips ne redeviendra jamais comme avant.

La femme pose son tournevis et penche sa tête sur le côté, vous regardant par-dessus ses lunettes.

— C'est le prix à payer.

Vous comprenez qu'il n'y a pas de compromis possible.

**Si vous acceptez, allez au [428](#). Si vous décidez d'arrêter l'opération, allez au [402](#).**

Vous courez le plus vite possible mais votre état ne vous permet pas de semer vos poursuivants. Au contraire, ceux-ci sont en train de vous rattraper. Vous regardez autour de vous. Les rares passants, écouteurs sur les oreilles ou lunettes à réalité augmentée sur le nez, ne font pas attention à vous. A quelques rues de là, deux drones survolent un entrepôt.

**Si vous lâchez le chien de Lucas sur vos poursuivants, allez au [198](#).**

**Si vous courez vers les drones, allez au [161](#).**

## 116

Vous vous lancez à la poursuite de l'homme.

— Cuzco ! criez-vous.

Le chien de Lucas n'a pas le droit de mordre mais il peut se jeter dans les jambes du fuyard pour le faire tomber.

Cuzco vous dépasse. Vous lancez un regard derrière vous, Lucas vous suit.

Le voleur court vite. Rapidement, vos poumons brûlent et votre tête est prête à exploser. Un voile obscurcit brièvement votre vision. Vous titubez, les oreilles bourdonnantes, et votre cœur bat une drôle de musique.

— Eh ! vieux, ça va ?

Vous ne répondez pas. Vous cherchez votre souffle et luttez pour garder sa contenance à une réalité qui est en train de s'effiloche et de perdre toute consistance.

**Si vous avez des médicaments dans votre inventaire, allez au [461](#).  
Autrement, soit vous appelez le SAMU au [173](#) ou vous attendez, espérant que votre état va s'améliorer au [406](#).**

## 117

L'homme assis en face de vous vous regarde sévèrement.

— Pas marié. Pas d'enfant. Pas d'animal de compagnie.

— Je...

— Vous n'avez pas la parole, monsieur Martin. Dans votre situation, il n'y pas de justification possible.

Vous avez droit à un sermon en règle ainsi qu'à une mise en garde mais vous sortez libre du bureau.

Vous rejoignez la gare et réussissez à prendre un train. Personne ne vous contrôle. D'après les conversations des autres usagers, la manifestation a dégénéré dans la Presqu'île et les autorités y ont été envoyées en nombre.

Une heure plus tard vous arrivez à Chambéry.

**Cochez un bloc temps et allez au [337](#).**

Vous avisez un homme assis par terre, le dos collé contre le mur d'une boutique de tatouages. La majorité de son corps a été remplacée par de l'électronique et du silicone, et la peau humaine qui lui reste est couverte d'extraordinaires tatouages qui accrochent les regards par leur beauté singulière.

Un de ses bras est bloqué à 45 degrés au niveau du coude, l'autre se plie difficilement par saccades. Ses jambes tendues devant lui ne doivent pas être en meilleur état.

Les quatre pattes de son animal, un iguane, ont été débarrassées de leur enveloppe de PVC, laissant apparaître la structure artificielle. C'est interdit par la loi mais la police tolère cette infraction dans ce quartier à mauvaise réputation.

Vous vous asseyez à côté de l'homme et allongez vos jambes. Vous regardez les passants qui pour la plupart ne font pas attention à vous ; les seuls qui vous accordent un peu d'intérêt râlent parce que vous gênez leur passage.

— Sont pas sympas, commentez-vous.

— Ils aiment la réussite, pas les petites merdes.

Vous ne trouvez rien à répondre.

— J'étais ingénieur avant. Chef de projet. Je bossais pour une start-up.

L'homme a besoin de se confier. Depuis combien de temps les gens passent-ils devant lui comme s'il n'existait pas ?

— J'avais plein de fric. Les prothèses améliorent les performances. Plus de force. Plus d'acuité.

— Et besoin de plus de fric, poursuivez-vous. Les implants coûtent chers et les chirurgiens demandent des sommes exorbitantes.

— Un collègue m'a initié à la darkbourse. J'ai spéculé sur les cryptomonnaies. Il n'a pas besoin de vous expliquer la suite.

— T'as encore une montre ? demandez-vous.

Il tire maladroitement sur la manche de son sweat.

L'écran est cassé, vous ne pouvez pas lui faire un virement. Vous évaluez la valeur initiale de l'objet maintenant inutilisable à 20 000 euros.

— T'as besoin de quoi ?

Il se racle la gorge.

— Un shoot me ferait du bien, l'ami.

Vous secouez la tête.

— Je suis sûr que ton pote tatoueur s'en charge contre la pub que tu lui fais en exhibant ses tatouages.

— Une bouteille de whisky, alors.

— Je crois que ce dont tu as besoin, c'est d'un bon repas. Je t'emmène au resto.

Vous soulevez l'homme par les aisselles et le mettez debout. Il vacille. Sa démarche est raide mais il avance.

Il mange peu mais semble heureux d'être assis autour d'une table dans un endroit climatisé. Il vous donne facilement l'information que vous cherchez : l'adresse d'une salle de jeux fréquentée par des hackers. Il y a passé de nombreuses soirées autrefois.

**Allez au [356](#).**

## 119

Vous vous engagez au pas sur l'étroite bande d'herbe qui s'élève doucement en s'élargissant, scrutant tout à tour la lisière de la forêt et le relief de la falaise, à l'affût d'un mouvement ou d'une variation dans les ombres.

— Là-bas, le castelet !

Vos yeux suivent la direction que montre Phonaxx. Un petit château dresse son donjon sur un promontoire rocheux qui s'avance dans le vallon. Mais ce qui retient votre attention est le Champion qui vient de se détacher de la falaise et qui vous attend, solidement campé sur ses jambes, les mains sur le pommeau de son épée fichée dans le sol. Son casque et son armure étincellent sous les rayons du soleil.

— Allons-nous le combattre ? demande Phonaxx.

Vos yeux roulent vers la forêt. Son orée est dense et sombre, faite de taillis et de buissons épineux qui empêchent tout passage.

— Nous allons le vaincre ! vous écriez-vous en dégainant votre épée.

À ce niveau du jeu, les combattants solitaires sont faciles à terrasser.

Vous avez l'avantage du nombre et d'être à cheval. Vos coups portent avec plus de force et le tranchant de votre lame trouve le défaut de l'armure.

Le Champion tombe à terre.

**Référez-vous au tableau suivant pour appliquer les dommages :**

Niveau des héros	Points de vie perdus
1	- 3 PV
2	- 2 PV
3	- 1 PV

Si les PV de l'un de vous sont tombés à 0, vous avez perdu la partie. Allez au [159](#).

S'il ne reste plus que 1, 2 ou 3 PV au mage, reprenez le numéro de cette section et allez au [94](#).

Si vous êtes toujours vivants, vous gagnez 1000 XP et 1500 PO et Phonaxx gagne 500 XP. Allez au [372](#).

## 120

La jeune femme vous adresse un sourire rayonnant.

— Quel parc magnifique, n'est-ce pas ?

Cela fait plusieurs années que votre mère vit dans cet EHPAD, victime d'un Alzheimer précoce. Vous connaissez bien les résidents et leurs familles. Pourtant, cette jeune femme vous est inconnue.

C'est certainement cette personne dont vous ont parlé les amies de votre mère.

**Si comme promis, vous l'interrogez, allez au [229](#).**

**Si vous préférez couper court à la discussion, allez au [385](#).**

## 121

— Accordez-moi un quart d'heure, le temps d'insérer vos profils dans la boucle, vous demande le nain.

Vous en profitez pour écouter les ménestrels qui viennent d'entamer un poème mièvre évoquant des amours malheureuses.

- Des profs, crachez-vous entre vos dents.
- Quoi ? émet mollement un Phonaxx à moitié assoupi.
- Ça ne peut être que des profs pour jouer un truc aussi chiant.
- Pour sûr. Ça ne vaut pas un bon chant guerrier ou une chanson paillard de Krammek.

— Même les chants grégoriens sont moins soporifiques. C'est pas avec ce genre de répertoire qu'ils vont réussir à arrondir leurs fins de mois.

La rareté des applaudissements confirme vos paroles et vous détournez la tête quand le joueur de viole s'approche de vous, un chapeau à la main.

Mendax vous sauve de l'ennui.

- Ça y est, les gars. Tout est prêt.
- Alors, allons-y ! dites-vous joyeusement.

Vous enchaînez les combats victorieux sans perdre un seul PV. Votre fortune croit vertigineusement.

— Phonaxx ! vous écriez-vous. Imagine les sorts que tu vas pouvoir acheter !

— Et toi, répond le mage en enfonçant son bourdon dans la panse d'un Balrog, ce sont les armes prestigieuses des plus grands héros des temps passés que tu pourras t'offrir !

Vous décapitez négligemment un Warg tandis que Mendax, d'un coup de hache, fend en deux une liche.

- L'épée de Saint Georges ! hurle-t-il.
- L'anneau de...

Vous n'entendez pas la fin de la phrase de Phonaxx. L'obscurité et un silence assourdissant après le tumulte des combats vous enveloppent.

Vous râlez. Vous avez dû dépasser votre quota d'énergie.

Des coups frappés à la porte finissent de vous sortir du jeu. Vous retirez votre casque et allez ouvrir.

Deux hommes en noir se tiennent devant vous. L'un d'eux brandit une carte magnétique barrée d'un bandeau tricolore.

- Police de la cybercriminalité. Vous êtes en état d'arrestation.

Une sueur froide vous envahit.

- Fraude aux jeux vidéos et détournement de fonds virtuels, assène-t-il.

— Dix ans minimum, précise son acolyte. Pas besoin de prendre vos affaires. Tout est fourni en prison.

## 122

Le groupe s'avance vers vous en ricanant et roulant les mécaniques.

Vous regardez avec confiance le drone qui surveille la zone.

— Ils essayent de nous intimider. On ne va pas se laisser faire, lâchez-vous.

Votre crise de panique n'est plus qu'un mauvais souvenir et vous goûtez avec joie la saveur retrouvée d'un monde sans terreur.

Lucas est plus circonspect. Les poings serrés, le visage tendu, il attend, immobile, son chien grognant à ses côtés.

— Ma copine trouve qu'on a été trop gentil.

— Ouaip ! son tee-shirt est foutu.

— 200 balles, j'l'ai payé !

Votre regard narquois se pose sur la femme et vous poussez une exclamation dédaigneuse.

— M'étonnerait, lancez-vous.

Vous n'avez pas le temps d'éviter la claque que vous assène l'homme le plus proche de vous.

— En plus, tu nous traites de menteur ? beugle-t-il.

Un sourire aux lèvres et une main pétrissant votre pommette, vous pointez votre index en direction du drone.

— T'as tout compris, raillez-vous. Maintenant, désolé, messieurs, mais nous avons des choses plus importantes à faire.

L'homme qui vous a frappé répète vos paroles d'une voix de fausset, puis :

— Ah ouais ? Comme quoi ?

— Déposer plainte pour coups et blessures.

Vous tournez les talons et commencez à vous éloigner.

Un formidable coup dans le creux de vos genoux vous fait tomber à terre.

— T'es un petit rigolo, toi !

— Les drones ! pouffe un autre. Il croit que les drones sont là pour le protéger !

Ils ont ceinturé Lucas et vous regardez avec horreur le meneur du groupe sortir un poing américain.

Le chien de votre ami aboie bien inutilement — les familiers ne peuvent nuire aux humains — et la douleur de votre mâchoire brisée s'ajoute à celle de vos côtes fêlées.

Vous vous évanouissez. **Allez au [355](#).**

## 123

— C'était mon fils et je l'ai tué.

— C'est ce que vous avez cru, ce dont vous vous êtes persuadé au point que votre cerveau a effacé de votre mémoire toute trace de cette idée insupportable.

— Comment est-ce arrivé ?

— Vous veniez juste de finir vos études de médecine et vous viviez dans la clandestinité, enfin libre de vous investir entièrement dans l'Organisation. Votre fils a fait une crise d'appendicite. Vous l'avez opéré et il est mort. Septicémie foudroyante.

— J'aurais dû l'amener à l'hôpital.

— Noé ! vous n'avez pas prémédité cette mort.

— La belle affaire ! Je ne suis donc pas un assassin mais juste un meurtrier.

— Vous n'étiez qu'un médecin. Pas un dieu. Un jeune médecin. Encore un interne.

Vous vous asseyez sur la pierre tombale.

— Je ne ressens pas de douleur, constatez-vous.

— Le temps use tout, même cela.

La femme passe ses doigts sur les inscriptions puis s'assoit à côté de vous.

— Vous étiez jeune, Noé. La jeunesse rêve de héros. On veut sortir du lot. Briller. Être une étoile. Mais même les étoiles meurent. Une société qui rêve de stars est une société qui ne va pas bien. Chacun doit pouvoir trouver sa place sans envier celle des autres. Rejoignez-nous. Vous êtes vif, intelligent, compétent. Vous savez écouter les gens. Aidez-nous à convaincre ceux qui se fourvoient.

Avant de faire votre choix, vous avez besoin de savoir quelque chose :

— L’inscription sur ma porte, c’était vous ?

La femme fronce imperceptiblement les sourcils, le geste est si discret que vous doutez de l’avoir vu.

— Non.

**Si vous acceptez sa proposition, allez au [313](#). Sinon, allez au [19](#).**

## 124

— Viens, suis-moi.

Vous sortez du magasin et vous éloignez de la rue principale.

Le même enfile une série de ruelles qui vous paraissent de plus en plus sordides. Des courants d’air brûlant lèchent vos chevilles et soulèvent de vieux sacs plastiques déchirés. Vous fronchez le nez en passant devant des soupiraux d’où s’échappent de fétides odeurs : ce sont les remugles écœurants des ateliers clandestins. Vous ne le savez pas, mais des exilés climatiques souffreteux y triment quinze heures par jour.

Vous arrivez à un vieil entrepôt. Au regard de son délabrement, il est difficile d’imaginer qu’il abrite un repaire de hackers.

Le gamin sifflote joyeusement et pousse du pied une porte en métal dont la peinture écaillée ne cache plus les taches de rouille.

— Vas-y, entre. J’veis allumer.

Vous pénétrez dans l’obscurité. Vos pas résonnent comme si vous marchiez dans un grand espace vide. La porte se referme derrière vous. Vous entendez des raclements et des frottements dans toutes les directions. La lumière soudaine vous aveugle et vous mettez votre main en visière. Votre regard ricoche sur les gamins qui vous entourent. La plupart ont une prothèse cyborg. Ils sont maigres, leurs yeux auréolés de cernes sont des billes noires enfoncées dans des visages haves.

— Tu nous ramènes quoi, Gim’s ?

— Une montre à 1000 euros.

— C’est tout ?

— Et un peu de rigolade.

Les gamins ricanent. Déjà certains ont sorti leur rat de leur poche. Ils caressent du pouce la nuque rase en murmurant des monstruosités inaudibles dans les oreilles déchiquetées.

— Go !

L'ordre vous fait sursauter et vous regardez avec horreur les rats s'élançant vers vous. Vous hurlez lorsque le plus rapide plante ses dents dans votre jambe.

Vous donnez des coups de pied, sautez, courez, dansez une drôle de gigue qui régale les mêmes hilares.

Les rongeurs vous arrachent des morceaux de chairs et la douleur vous jette à terre. Vous protégez vos yeux.

L'excitation des gamins est à son comble. Leurs hurlements démentiels ne vous laissent pas d'espoir, vous savez qu'ils ne rappelleront pas leurs familiers.

## 125

Vous avalez deux comprimés sous le regard interrogatif de Lucas. **Barrez MÉDICAMENTS de votre inventaire.** Vous arrivez à lui sourire.

— Ce n'est rien, mentez-vous. Un problème de tension.

— Tu es pâle !

Vous enfoncez vos poings dans les poches de votre short pour cacher le tremblement de vos mains.

— *Tirifun* ! dites-vous abruptement pour dévier la conversation et focaliser votre attention sur une réalité plus consistante.

Lucas fronce les sourcils.

— Tu es sûr que ça va ?

Vous hochez la tête et lui lancez un regard tendu.

— Est-ce que ce mot te dit quelque chose ?

Lucas hésite et vous comprenez que c'est plus votre état que la question qui le préoccupe.

— Non, finit-il par répondre.

Vous essayez de masquer votre déception tandis que votre ami vous observe.

Le médicament commence à faire effet. Vous respirez plus facilement, vos tremblements diminuent.

— Je vais rentrer, dites-vous.

— Tu veux que je te raccompagne ?

Vous levez votre main et l'agitez devant vous.

— Ne t'inquiète pas. Ça va beaucoup mieux.

— On se rappelle ! lance Lucas alors que vous vous éloignez déjà.

**Allez au [31](#).**

## 126

— Puisque vous aimez les défis, je vais vous proposer moi aussi une énigme.

Si vous trouvez la réponse, vous me donnerez la signification de *Tirifun*.

Le vieil homme redresse la tête, les yeux pétillants.

— C'est trop facile. Je vous donnerai la signification de ce mot, seulement si je ne trouve pas la réponse.

— Comment saurai-je que vous ne trichez pas ?

— Je vous donne ma parole, répond-il en vous tendant sa main.

Vous la serrez, ce n'est pas le genre d'homme à renier ses engagements.

— Voilà l'énigme, jubilez-vous. Comment faire quatre triangles équilatéraux avec six allumettes ?

Le vieil homme éclate de rire.

— Facile pour qui a lu *Les fourmis*.

Devant votre mine interrogative, il se lève et revient avec un livre. Sur la couverture, vous apercevez le dessin de quatre fourmis dans une galerie, tournées vers la lumière qui jaillit au bout du tunnel.

— Un roman de Bernard Werber écrit dans les années 1990 et qui a eu un franc succès à l'époque. Pour ma part, je n'ai jamais pu dépasser la lecture du premier tome. C'est vraiment trop mal écrit. Quoi qu'il en soit, la solution est dedans : il suffit de former un tétraèdre.

— Vous avez triché ! vous emportez-vous.

— Nullement.

— Mais vous n'avez pas réfléchi !

— Je vous ai donné la réponse. A vous de résoudre mon énigme.

— Non !

**Allez au [135](#).**

Le plateau de fromages est une farandole de saveurs et le dessert, un mille-feuille aux fruits rouges, ravit vos papilles.

Vous attendez que le vieil homme apporte le café pour lui rappeler sa promesse. Il porte sa tasse à ses lèvres et boit une gorgée avant de vous répondre.

— *Tirifun* a deux significations. A l'ère coloniale, l'Arabe Dialectal Marocain a été influencé par le français, la langue du colonisateur qui est devenue par la suite la langue officielle du pays. Un certain nombre de mots français ont ainsi été adoptés par les autochtones mais les emprunts s'étant transmis par l'oralité, la prononciation des mots a été déformée. *Tirifun* est la déformation du mot *téléphone*.

Vous secouez la tête.

— Non, ce n'est pas ça. Quel est le deuxième sens ?

— *Tirifun* est le nom arabe de *Tryphon*.

Ce nom vous glace.

Vous ressentez cette douleur qu'on éprouve lorsqu'on vit une grande désillusion.

Mais le vieil homme ne vous laisse pas le temps d'approfondir vos sentiments, il se lève l'air résolu.

— Vous devez partir maintenant, dit-il d'un ton sans réplique.

Vous ne l'écoutez pas.

— Qui est Tryphon ?

Vous avez presque crié votre question. Le vieillard impassible attend quelques secondes puis lâche du bout des lèvres :

— Je ne sais pas.

Vous le scrutez et n'arrivez pas à savoir s'il vous ment. La seule chose dont vous êtes certain est qu'il ne vous dira rien de plus.

Vous vous levez à regret et le vieil homme vous raccompagne jusqu'à la porte.

— Merci encore pour cette soirée, dit-il.

Son regard est rempli de mélancolie et votre cœur de serre.

— Voulez-vous que je transmette un message à Jacques de votre part ?

Le vieil homme hésite puis secoue la tête.

— C'est inutile.

Il secoue encore la tête en répétant sa réponse.

Vous serrez sa main et vous en allez.

**Écrivez TRYPHON dans vos souvenirs.**

**Si vous êtes venu à Colmar avec votre voiture, allez au [280](#).**

**Autrement, si vous décidez de rentrer chez vous en train, allez au [320](#) mais si vous préférez le covoiturage, allez au [347](#).**

## 128

Fiché S depuis votre premier signalement, vous avez franchi aux yeux des autorités un seuil de dangerosité alarmant. Vous êtes placé dans un premier temps en détention préventive. Puis, étant déjà défavorablement connu des services de police, vous êtes condamné à une peine d'emprisonnement de dix ans avec obligation de rééducation.

Votre passé restera toujours pour vous un mystère.

## 129

La ville est entourée de montagnes. Les sommets jadis enneigés dressent leurs têtes chauves et enferment la ville dans une gangue de chaleur suffocante.

**Si vous désirez chercher un peu de fraîcheur sur les berges de l'Isère, allez au [172](#). Vous pouvez aussi visiter la ville au [370](#) ou braver la chaleur pour gravir la colline de la Bastille au [201](#) en ignorant le téléphérique afin de faire un peu de sport.**

## 130

Vous sortez du salon et enfilez le couloir qui longe la salle à manger jusqu'à l'accueil.

L'EHPAD n'étant pas une structure très grande, le virtuel n'y a pas encore entièrement remplacé l'humain : une secrétaire accueille les visiteurs, traite les dossiers et coordonne les rendez-vous médicaux extérieurs.

À gauche de la réception, un autre couloir plus petit s'enfonce dans des lieux interdits au public. Les éclats de voix et les rires qui s'en échappent parfois laissent penser qu'il mène à une salle de repos pour le personnel.

Au fond de ce couloir, vous devinez un escalier.

**Si vous êtes RUSÉ, allez au [293](#).**

**Si vous êtes CHARMEUR, allez au [80](#).**

**Autrement, allez au [73](#).**

### 131

La femme vous tend une boîte de médicament.

— Tous les vingt-huit jours, vous en trouverez une dans votre boîte aux lettres.

Elle pose sa main sur votre bras.

— Je vous le répète, Lucas 15-7-24-8, vous avez fait le bon choix. La Ruche vous en est reconnaissante. Nous vous avons trouvé un nouveau travail. Vous commencez lundi.

Vous la regardez s'éloigner puis ouvrez la boîte. Vous percez l'opercule d'une plaquette pour en extraire un comprimé que vous avalez avec soulagement.

**Allez au [45](#).**

### 132

— N'insistez pas, monsieur.

— Mais puisque je vous dis qu'on me l'a volé !

Vous agrippez le rebord du comptoir pour ne pas saisir l'employé par le col et le plaquer contre le mur.

— La réglementation est formelle, reprend l'homme. Il est interdit d'accueillir des clients sans animal de compagnie.

Vous sortez en claquant la porte.

**Si vous tentez votre chance dans un autre hôtel, allez au [468](#). Si vous vous résolvez à passer la nuit dehors, allez au [348](#).**

### 133

— Encore un ! vous dit la femme à côté de vous.

— Pardon ?

— Encore un roman qui parle de révolution. Les écrivains des 18e et 19e siècles adoraient broder sur ce sujet. Victor Hugo, Huxley, Wells, Dickens ou même Jules Verne.

Vous jetez un regard sur le livre qu'elle vous montre. Le titre ne vous évoque rien. Par contre les traits de la femme vous semblent familiers.

— La révolution ! reprend-elle. Une bien belle idée. Mais au fond, que font les insurgés lorsqu'ils arrivent au pouvoir ? Invariablement, au bout de quelques années, ils reproduisent les méthodes de leurs prédécesseurs. On n'échappe pas à la nature humaine, voyez-vous.

Vous approuvez du menton en silence, ne sachant quoi répondre.

— Les principes fondamentaux qui régissent la société sont immuables, reprend la femme. Croyez-moi, les écrivains sont les pires menteurs du monde !

Elle fait un signe au vendeur et achète les trois livres qu'elle tient à la main.

— On se connaît ? demandez-vous tandis qu'elle range ses achats dans une mallette en cuir.

— Non, je ne crois pas, vous répond-elle avec un regard froid et à l'instant où elle prononce cette phrase vous savez que c'est un mensonge.

Vous reprenez votre déambulation, l'esprit soucieux.

Vous marchez longtemps et finissez par vous débarrasser de l'impression désagréable provoquée par cette rencontre. Cochez un bloc temps.

**Allez-vous maintenant dans le quartier des antiquaires au [371](#) ou retournez-vous chez vous faire une recherche sur internet au [175](#) ?**

## 134

Vous la suivez dans sa chambre et êtes d'une infinie douceur. Vous caressez longuement son corps usant de vos mains mais aussi de votre langue et vous la sentez frémir sous vos paumes légères.

Elle-même joue avec votre sexe mais celui-ci reste désespérément mou. Cela ne vous surprend pas. Vous n'arrivez à bander que seul, lorsque vous vous paluchez vous-même.

— Je suis désolé, dites-vous.

Elle se détache de vous et vous tourne le dos.

Vous ramassez vos affaires et vous habillez en silence, comme vous l'avez déjà fait tant de fois.

Alors que vous sortez de la chambre, son animal de compagnie, un python blanc, jusqu'à maintenant lové sous la table basse file entre vos pieds.

Vous sifflez Chips et partez.

Avant de rentrer chez vous, vous marchez longuement.

**Cochez un bloc temps.**

Que décidez-vous maintenant ?

**Si vous allez voir votre pote Lucas 23-4, allez au [439](#).**

**Si vous essayez de vous procurer un médicament de substitution, allez au [369](#).**

**Si vous allez voir votre mère, allez au [217](#).**

**Si vous avez déjà réalisé ces actions ou si vous pensez que vous avez réuni assez de souvenirs pour comprendre votre passé, allez au [350](#).**

## 135

— Arrêtez de jouer avec moi ! vous écriez-vous.

— Rien ne m'oblige à vous aider.

Vous empoignez le vieillard par les revers de sa veste.

— Ça suffit ! Dites-moi ce que veut dire Tirifun !

Le vieil homme vous sourit, l'œil narquois.

La fatigue, le manque dû à l'arrêt de votre médicament, les sales heures que vous venez de vivre, tout cela vous fait lever le poing. Mais dans le regard du vieillard, derrière son apparente fanfaronnade, vous lisez de la peur mêlée de désespoir. Vous comprenez alors que c'est ce que recherche l'homme : vos coups. Cela arrête instantanément votre geste.

Vous reculez.

— Je suis désolé, dites-vous.

Votre hôte rajuste sa veste et se rassoit. Il a un geste conciliant.

— Nous ne sommes plus nous-mêmes.

Il vous sert un verre de vin et se cale contre le dossier de sa chaise.

— Oublions ce fâcheux incident et finissons ce repas. Je vous donnerai ensuite votre renseignement.

**Allez au [127](#).**

### 136

Le roulis du train vous berce et vous sombrez doucement dans un sommeil cahoteux.

Des échanges de paroles vous sortent de cette somnolence.

A deux rangées de vous, un contrôleur vérifie les billets et les pass sanitaires.

**Si vous êtes RUSÉ, allez au [205](#). Sinon allez au [238](#).**

### 137

Le bus vous dépose à deux cents mètres de l'usine.

Vous rejoignez votre poste de travail.

Debout devant un tapis roulant, vous êtes à l'affût des lots défectueux qu'il vous faudra retirer de la chaîne de production.

La matinée passe et l'heure de la pause-déjeuner arrive.

**Allez-vous prendre le plat du jour au [396](#) ou le menu végétarien au [214](#) ?**

### 138

Vous avancez au petit trot vers la forêt. A son approche, vous vous apercevez qu'il existe un passage à découvert entre les arbres et la falaise.

— Passons par-là, suggère Phonaxx. Cette forêt ne me plaît pas.

Vous levez les yeux vers les hauteurs rocailleuses.

— Cette bande d'herbe au pied de la falaise m'a l'air d'être un endroit idéal pour un guet-apens, avancez-vous.

**Si vous passez par la forêt, allez au [437](#). Mais si vous choisissez le passage à découvert, allez au [119](#).**

### 139

Il ne vous reste plus qu'à reprendre l'ascenseur.

La cage exigüe ne peut accueillir que quatre personnes. Vous laissez la porte se refermer sur deux couples de vieillards et vous vous dirigez vers les escaliers.

Alors que vous descendez les marches vous remarquez que chaque palier comporte une porte métallique. Vous n'apercevez ni caméra ni digicode.

Vous tentez votre chance au troisième étage. La porte s'ouvre sans résistance et vous pénétrez dans une salle chichement éclairée.

Des mètres de rayonnage s'alignent en lignes parallèles.

**Si vous avez le souvenir Tryphon, allez au [168](#). Sinon, allez au [315](#).**

## 140

Sans hésitation, vous pénétrez dans l'immeuble et lisez les noms écrits sur les boîtes aux lettres sans que cela vous évoque le moindre souvenir.

Avec une pointe de déception, vous ressortez et vous installez à la terrasse d'un café d'où vous pouvez surveiller le hall.

Trois sodas plus tard, vous voyez une femme en sortir et votre cœur qui s'emballe vous fait vous lever précipitamment.

La femme vous aperçoit et son visage se ferme.

— Qu'est-ce que tu fais là ? vous demande-t-elle d'un ton agressif. Va-t'en !

Elle jette des regards autour d'elle et il vous semble voir de la peur dans ses yeux.

— Je...

— Laisse-moi ! Pars !

Mais vous voulez savoir.

— Qui suis-je ? demandez-vous abruptement en la retenant par le bras.

— Tu veux renouer avec ton passé ? siffle-t-elle, à la fois effrayée et menaçante.

Un éclair de compréhension vous traverse.

— C'est pour ça que tu me prescrites des médicaments, hein ? Tu veux que j'oublie qui j'étais ? Qui je suis ?

Elle laisse échapper un petit rire grinçant et dégage son bras d'un mouvement brutal.

— Mais c'est toi qui veux oublier qui tu es ! Je te rappelle que c'est toi qui as concocté le cocktail médicamenteux qui t'abrutit. C'est toi le médecin ! Moi, je ne suis que la faussaire qui délivre les ordonnances.

Des images de votre passé ressurgissent. Des patients allongés sur des brancards. Des salles d'opérations. L'odeur du bistouri électrique qui grille les chairs. Votre premier massage cardiaque.

La femme s'éloigne en reculant.

— Laisse le passé où il est ! hurle-t-elle.

Elle tourne les talons et s'enfuit tandis que vous restez immobile, le regard rivé sur vos mains. Des mains aux doigts longs et fins, censés ne pas trembler. Des mains de chirurgien.

Vous finissez par enfouir vos poings dans vos poches.

**Écrivez MÉDECIN dans vos souvenirs.**

Vous marchez longtemps au hasard des ruelles ruminant cette révélation, tirant prudemment le fil ténu qui peut vous ramener à votre passé jusqu'à ce qu'enfin jaillisse une révélation.

L'internat de médecine à Grenoble.

Vous déglutissez péniblement.

L'internat à Grenoble parce que vous habitez Chambéry !

Chambéry n'est qu'à une centaine de kilomètres de Lyon.

**Si vous êtes venu en voiture, vous la récupérez. Sinon, vous faites du stop.**

Vous arrivez dans la Cité des ducs deux heures plus tard.

La neige ne recouvre plus les montagnes depuis bien longtemps. Un bref instant, vous vous demandez si petit, vous alliez skier.

Mais ce n'est pas ce passé-là que vous êtes venu chercher.

Vous vous ébrouez et vous mettez en marche.

Allez au [271](#).

## 141

— Je voulais te demander un truc avant qu'on se sépare, dites-vous.

— Vas-y, vieux, je t'écoute.

Votre cœur s'accélère.

— *Tirifun*, cela te dit quelque chose ?

Lucas hausse un sourcil, puis secoue la tête.

— Non, désolé.

Vous masquez votre déception, en serrant votre ami dans vos bras.

— Merci, lui dites-vous sans bien savoir de quoi vous le remerciez.

**Allez au [304](#).**

## 142

Vous dévalez des escaliers, traversez une placette et vous enfilez entre les barres d'immeuble. Vos pas vous emportent dans ce dédale de béton comme s'ils connaissaient les lieux. Aucune hésitation ne ralentit votre course contrairement à vos poursuivants qui ont un court moment de flottement chaque fois qu'ils atteignent le coin d'immeuble ou le hall d'entrée que vous avez franchi quelques secondes plus tôt.

Vous grimpez une volée de marches et vous engouffrez dans une coursive. Au milieu de la galerie, une bande de dealers, pantalons et sweats trop larges, chaussures de skateurs, casquettes à l'envers ou bonnets enfoncés jusqu'aux yeux vous dévisagent.

Vous n'avez pas le temps de vous demander quelles sont leurs intentions à votre égard. Il vous faut choisir : **continuer dans leur direction au [28](#) ou prendre l'escalier qui ramène au rez-de-chaussée au [11](#).**

## 143

— Je préférerais une autre bière.

Vous entrechoquez vos bouteilles et regardez stupéfait Léa boire la moitié de la sienne.

— A toi ! vous défie-t-elle.

Vous torchez la vôtre en moins de dix secondes. Léa accueille votre rôt tonitruant par des battements de mains.

Mais toute la bière que vous avez ingurgitée depuis votre arrivée est descendue dans votre vessie et vous devez aller aux toilettes.

Vous gagnez le couloir et ouvrez la première porte à votre droite. Votre état d'ébriété vous empêche de vous apercevoir que vous vous trompez de porte. Celle que vous ouvrez donne sur une chambre d'enfant dont la fenêtre est ouverte.

Interdit, votre regard parcourt la pièce qui déborde de jouets et de peluches. Cheval à bascule, ours géant, lapins et chats douillets, poupées de toutes tailles, coussins moelleux et meubles aux couleurs vives emplissent cet antre dont le centre est occupé par un lit à barreaux.

Vous entrez et tirez sur la ficelle du mobile musical.

Vous ne savez pas si c'est la musique qui a attiré Léa mais elle se tient dans l'encadrure de la porte.

— Je ne savais pas que tu avais un enfant, dites-vous.

Elle ne vous répond pas. Vous voyez sa bouche trembler.

— Je n'en ai pas, finit-elle par dire.

Sa voix est d'une tristesse infinie.

— Lucas, reprend-elle, fais-moi l'amour.

**Si vous acceptez, allez au [134](#). Sinon, allez au [55](#).**

## 144

Vous entrapercevez entre leurs jambes un corps au sol, un adolescent maigrelet qui gémit en pleurant.

— Barrez-vous ! criez-vous. Les vigiles arrivent !

Un flottement s'empare du groupe. Au fond, ce ne sont que des enfants encore crédules, prêts à croire la parole de l'adulte.

Vous ne devez pas leur laisser le temps de réfléchir. Vous empoignez le plus proche et poussez les autres.

— Dépêchez-vous ! Chacun de son côté ! Vite ! Courez et ne vous arrêtez pas ! Je vais essayer de les retenir.

Les mômes s'éparpillent filant dans les rues adjacentes. L'un d'eux se retourne.

— Je les vois ! lui criez-vous. Ils arrivent !

Vous faites de grands gestes pour l'encourager à fuir et le même se remet à courir.

Vous laissez filer quelques secondes, épiant les alentours, avant de vous accroupir près de l'ado qui a cessé de gémir. Le garçon est inconscient. Les gestes suivant vous viennent naturellement : tâter les membres, palper le

ventre, prendre le pouls, regarder les pupilles, mettre le corps en position latérale de sécurité.

**Enfin, vous appelez les secours. Allez au [449](#).**

### 145

On vous conduit jusqu'à une salle sans fenêtre.

— Je suis là par erreur. Je veux parler à un responsable ! dites-vous d'un ton tranchant.

— On vous appellera quand ça sera votre tour, répond la femme qui vous escorte. Puis, elle saisit votre poignet et y accroche un bracelet gravé de chiffres avant de sortir.

Vous parcourez des yeux la salle. Peinture défraîchie. Carrelage ébréché. Moisissures au bas des murs. L'argent du département n'est manifestement pas réinjecté dans le service.

Vous asseyez sur un des sièges en plastique thermoformé. Il y en a exactement autant que le nombre de personnes dans la pièce.

— Z'avez quel numéro, vous ? demande votre voisin.

— Le 17.

L'attente est longue. A chaque fois que la porte s'ouvre, vous réitérez votre demande pour essayer le même refus. Votre tour arrive enfin.

**Si vous avez été licencié, allez au [425](#). Sinon, allez au [117](#).**

### 146

Vous tirez les rideaux de la fenêtre puis allumez votre lampe torche. Le faisceau de lumière balaie rapidement les lieux dévoilant une armoire à pharmacie à porte vitrée et un bureau métallique flanqué d'un fauteuil pivotant sur lequel traine une blouse. Ce que vous cherchez, la rangée de coffres, occupe une partie du mur qui vous fait face.

Vous êtes bien dans le bureau de la surveillante générale.

Animé d'un espoir puénil, vous saisissez la blouse et en tâtez sans succès les poches, elles sont vides. Au lieu de la reposer vous l'enfilez. C'est un piètre déguisement mais vous espérez qu'il suffira à faire illusion si vous croisez quelqu'un.

Vous vous approchez des coffres. Ils portent des numéros qui correspondent à ceux des chambres. Vous suivez la suite de chiffres jusqu'à celui de votre mère. Vous effleurez sa surface lisse, une mince rainure marque l'emplacement de la porte close par une serrure électronique. La fracturer ne sera pas facile.

Vous repoussez momentanément le problème, désireux d'examiner l'armoire à pharmacie fermée elle aussi à clé. Vous reconnaissez certains médicaments : des psychotropes, de la morphine.

Vous ouvrez votre sac à dos et regardez piteusement les outils que vous avez amenés : différents tournevis, un marteau, une pince coupante et une tenaille.

**Si vous êtes OBSERVATEUR, allez au [184](#).**

**Si vous désirez utiliser vos outils, allez au [248](#).**

**Si vous partez à la recherche d'autres outils, allez au [81](#).**

## 147

L'infirmière court bien moins vite que vous. Quand vous attaquez la descente des escaliers, elle n'a pas encore franchi la moitié du couloir.

Vous dégringolez les marches et sautez les dix dernières. Vous pivotez d'un quart de tour pour enfilez le couloir du rez-de-chaussée mais stoppez net votre élan. Au bout du couloir, une femme et deux hommes en blanc vous regardent en faisant de grands gestes.

Vous repérez une porte à deux mètres de vous sur votre gauche. Vous tournez la poignée, la porte est fermée. Vous reculez pour prendre de l'élan et vous vous jetez contre le panneau de bois, sans succès.

L'infirmière est en haut de l'escalier, accompagné d'un homme en blouse blanche.

Vous foncez une nouvelle fois épaule en avant et poussez un cri de victoire lorsque la porte s'ouvre. Mais un formidable direct du droit vous cueille dans un craquement d'os brisés.

Vous vous effondrez sur le sol carrelé.

**Allez au [398](#).**

## 148

Vous jetez quelques affaires de rechange dans un sac de sport et dévalez les escaliers, ignorant l'ascenseur. Vous avez laissé Chips chez vous, désireux de ne pas vous en embarrasser.

Vous prenez place derrière le volant de votre voiture et mettez l'autoradio à fond. Les embouteillages dans la ville vous exaspèrent. Vos doigts qui pianotent sur le volant trahissent votre impatience.

Une fois engagé sur la départementale, vous écrasez la pédale de l'accélérateur et pestez contre les automobilistes qui lambinent sur l'asphalte surchauffé.

Vous avalez les kilomètres cul-sec, ne vous arrêtant qu'une fois pour recharger votre batterie.

À Lyon, vous garez votre voiture dans un parking du centre-ville.

**Cochez un bloc temps.**

**Si vous avez le souvenir Croix-Rousse, allez au [33](#).**

**Si vous avez le souvenir Lyon, vous allez à l'adresse que vous possédez au [140](#).**

## 149

— Et vous, demandez-vous, est-ce votre père ou votre mère qui se trouve ici ?

— Ma mère.

— Quelle est son nom ? Peut-être nos mères se connaissent-elles ?

Mais la jeune femme regarde sa montre.

— Oh, je suis désolée, je dois partir !

Elle s'éloigne déjà et vous crie :

— J'espère qu'on se reverra !

La silhouette fluette disparaît dans le hall du bâtiment ne laissant derrière elle qu'un discret parfum.

**Perplexe, vous enfiler l'allée du milieu au [70](#) ou vous vous dirigez vers la volière au [112](#).**

## 150

Admiratif, vous faites tourner les pièces du jeu d'échecs entre vos doigts. La dame est une sultane et le roi un sultan, chacun se trouve dans un howdah porté par un éléphant ; les fous sont représentés par des chameliers.

— C'est un vieux jeu en ivoire qui a été fabriqué en Inde, explique le vieil homme l'œil pétillant.

La matière patinée atteste effectivement l'ancienneté des pièces. Par curiosité, vous demandez de quand date le jeu. Le visage du vieillard se fend d'un large sourire.

— Du début du 19e siècle.

Vous reposez délicatement les pièces. Puis vous tirez au hasard les couleurs et le vieil homme a l'avantage de jouer avec les Blancs.

Il avance classiquement le pion du roi en e4. Vous décidez de jouer la défense Sicilienne en répliquant par c5. Les coups s'enchaînent. Vous développez votre fou-roi en fianchetto et votre adversaire riposte par l'Étau de Maroczy en g6.

Les coups et les stratégies vous reviennent facilement. Il est évident que dans un passé qui vous échappe, vous avez passé de longues heures à jouer aux échecs.

Vous entrevoyez la possibilité de réaliser une rupture de pion dans la défense blanche, ce qui permettrait de faire pencher la balance de la gagne de votre côté.

Vous hésitez.

**Devez-vous laisser gagner votre adversaire afin de le flatter, au risque qu'il s'en aperçoive ? Allez dans ce cas au [211](#).**

**Ou jugez-vous votre adversaire assez intelligent pour accepter la défaite ? Allez alors au [153](#).**

## 151

Votre avez deux amis.

Lucas 23-4-24-10 est marié et a deux enfants. Il bosse dans une start-up qui dépense beaucoup d'argent publique et privé pour peu de résultats.

Léa 9-6-24-5 est célibataire et malgré ses quarante-deux ans n'a pas d'enfant. Elle télétravaille pour une grande compagnie d'assurance.

**Si vous contactez Lucas, allez au [439](#). Si vous préférez parler à Léa, allez au [24](#).**

## 152

— Je vous écoute, dit une voix froide mais pourtant humaine.

Vous expliquez en quelques mots votre problème.

La voix lointaine et grésillante vous propose un rendez-vous dans sept mois. La réponse ne vous étonne plus. La santé est devenu un bien comme un autre qu'il faut négocier comme un marchand de tapis.

Vous plaidez votre cas et votre mise à pied déguisée en congés arrache une once d'empathie à votre interlocutrice.

— Demain à 10h20, grommelle-t-elle avec exaspération. Quel est votre nom ?

Vous réprimez un soupir de soulagement et déclinez votre identité. La réponse de la femme est glaciale.

— Vous vous fichez de moi ? Votre nom n'est pas dans le listing des patients.

— Mais sur l'ordonnance...

Vous ne finissez pas votre phrase, la femme a raccroché.

Vous rappelez le cabinet mais personne ne vous répond. Alors vous contactez à nouveau le laboratoire.

**Allez au [452](#).**

## 153

Vous avancez votre pion en f5 et préparez ainsi l'attaque à l'aile-roi. Votre adversaire, déstabilisé, ne résiste pas longtemps. Vous poussez un cri de victoire vite étouffé. Le vieil homme est en colère. Seule la grande valeur du jeu d'échecs l'empêche de balayer les pièces d'un geste rageur. Vous tentez de l'amadouer.

— Vous vous êtes bien défendu. Ça a été un véritable plaisir de jouer contre vous.

La réponse est cinglante.

— Sors d’ici !

Vous vous levez. Vos mains tapotent le dossier de la chaise derrière laquelle vous vous êtes réfugié. Vous vous raclez la gorge.

— Heu... l’information que vous deviez me donner...

— Sors de chez moi !

Vous comprenez qu’il est inutile d’insister. Tout en maudissant le caractère exécrable des personnes âgées vous laissez le vieil homme et rentrez chez vous.

**Cochez un bloc temps sur votre feuille d’aventure et allez au [254](#).**

## 154

— Pescatore, murmurez-vous.

— C’est en effet votre nom, celui de votre naissance. Noé Pescatore.

— C’est moi qui l’ai tué.

— C’est ce que vous avez cru, ce dont vous vous êtes persuadé au point que votre cerveau a effacé de votre mémoire toute trace de cette idée insupportable.

— Il a fait une crise d’appendicite. On vivait dans la clandestinité. Je l’ai opéré et il est mort. Septicémie foudroyante.

— Vous n’aviez pas prémédité cette mort.

— La belle affaire ! Je ne suis donc pas un assassin mais juste un meurtrier.

— Noé ! Vous n’étiez qu’un médecin. Pas un dieu. Un jeune médecin. Encore un interne.

Vous vous asseyez sur la pierre tombale.

— Je ne ressens pas de douleur, constatez-vous avec un mélange de surprise et de résignation.

— Le temps use tout, même cela.

La femme passe ses doigts sur les inscriptions puis s’assoit à côté de vous.

— Vous étiez jeune, Noé. La jeunesse rêve de héros. On veut sortir du lot. Briller. Être une étoile. Mais même les étoiles meurent. Une société qui rêve de stars est une société qui ne va pas bien. Chacun doit pouvoir trouver sa place sans envier celle des autres. Rejoignez-nous. Vous êtes vif, intelligent, compétent. Vous savez écouter les gens. Aidez-nous à convaincre ceux qui se fourvoient.

Avant de faire votre choix, vous avez besoin de savoir quelque chose :

— L'inscription sur ma porte, c'était vous ?

La femme fronce imperceptiblement les sourcils, le geste est si discret que vous doutez de l'avoir vu.

— Non.

**Si vous acceptez sa proposition, allez au [313](#). Sinon, allez au [19](#).**

## 155

Immobiles, les policiers et les dealers séparés d'une dizaine de mètres se mesurent du regard. Puis, lentement, la bande avance. L'un des policiers dans un geste presque inconscient pose sa main sur la crosse de son pistolet.

Le mouvement n'a pas échappé à son coéquipier.

— Fais pas le con, chuchote-t-il. Si tu tires, on a peu de chance de s'en sortir...

Avec une lenteur calculée, il attrape le bras de son collègue et le tire en arrière.

Les policiers reculent à petits pas jusqu'aux escaliers. Ils s'engouffrent alors dans la cage et leur fuite précipitée résonne agréablement à vos oreilles.

Vous affichez un sourire satisfait.

Ragailardi, vous vous détendez mais alors que vous vous dirigez vers la sortie de la coursive, une main enserme votre épaule et vous stoppe brusquement.

— Ayo, man ! Tu pars sans nous remercier ?

Un grand type vous donne une tape sur la nuque.

— On t'a quand-même sauvé la mise, non ?

— Ça mérite bien une petite récompense !

— Et puis, t'as amené les keufs chez nous.

— Ça, ça mérite un petit dédommagement.

Vous êtes encerclé et n'avez pas d'autre choix que de leur donner votre montre.

Sans elle, vous n'êtes rien.

**Si vous leur proposez de la racheter, allez au [178](#). Sinon, allez au [222](#).**

## 156

Vous gagnez la zone commerciale de la ville.

Un parking sépare les terrains de squash d'un entrepôt d'ameublement désaffecté. Les vitrines du magasin ont été recouvertes de panneaux de contreplaqué et de graffiti plus ou moins obscènes. Derrière le club sportif, une vaste halle d'exposition pour une grande enseigne de cuisiniste dresse sur son fronton son nom en lettres démesurées.

Lucas vous attend, déjà en tenue.

— Tu as amené ton chien ? vous étonnez-vous.

Votre ami flatte affectueusement le flanc de son animal.

— Je joue mieux quand il est là. Allez, va te changer ! Je vais m'échauffer.

Lorsque vous le rejoignez, il est trempé de sueur.

Plusieurs joueurs ont amené leurs animaux de compagnie. Les bêtes attendent sagement couchées, lovées ou assises devant les murs vitrés des terrains.

Vous déclenchez l'application qui permet de mesurer vos efforts physiques.

**Cochez *une case SPORT.***

Vous enchaînez trois parties.

Dès la fin de la première, vous avez commencé à vous sentir mal, le souffle court, la tête lourde, l'esprit embrumé, le cœur martelant vos oreilles. Vous avez caché votre malaise à Lucas et serré les dents mais maintenant, les mains sur les cuisses, vous reprenez votre souffle avec difficulté. Votre cœur bat vite, trop vite. Vous faites quelques pas en expirant lentement. Les tremblements qui agitent vos mains gagnent tout votre corps, votre cœur bat toujours aussi vite, l'air entre en sifflant dans vos poumons.

Vous n'arrivez plus à refouler le sentiment de panique qui vous a envahi dès le début de la deuxième partie.

— Eh, vieux, ça va ?

Pâle, en sueur, victime d'étourdissement, vous êtes incapable de répondre à Lucas qui vous scrute avec inquiétude.

— Tu veux que j'appelle le SAMU ?

**Si vous acquiescez de la tête, allez au [307](#). Si vous refusez sa proposition, espérant que votre état va s'améliorer, allez au [98](#). Mais si vous avez des MÉDICAMENTS dans votre inventaire, allez au [210](#).**

## 157

— Écarte-toi ! criez-vous à Phonaxx.

Vous brandissez votre épée et guidez votre cheval sous le poitrail du griffon. Vous tenez fermement la poignée de votre arme à deux mains et serrez les dents.

Le choc est rude et vous désarçonne.

Vous vous relevez, étourdi et les jambes flageolantes. Le griffon gît à vos pieds le corps transpercé par votre épée.

Votre bras droit saigne. La blessure n'est pas grave et vos chairs se régénèrent rapidement. **Vous perdez toutefois 1 PV. Le combat vous rapporte 500 XP et 150 PO.**

Phonaxx scrute le ciel.

— Ne restons pas là, dit-il.

— Tu penses qu'il peut y avoir d'autres griffons ?

Votre compagnon hausse les épaules.

— On va pas attendre pour le savoir, hein ?

Vous vous dirigez au trot vers le chemin. En passant devant l'arbre esseulé d'une grandeur impressionnante, vous comprenez ce qu'il avait d'étrange. Vous comptez une dizaine de nids dans sa ramure foisonnante.

**Allez au [93](#).**

## 158

— Salut, Lucas !

— Hello, Lucas !

— Bonjour, Lucas !

— Hé ! Lucas, ça va ?

Vos poings s'entrechoquent fraternellement mais vous faites peu attention aux Lucas. Avec votre ami Lucas 23-4, vous fixez les chaussures de l'un d'eux.

— C'est les dernières 666 X-TZ, dit un Lucas.

— Elles ne sont pas encore en vente, précise un autre Lucas.

— L'oncle de Lucas 7-12 fait partie de l'équipe de designers, explique un troisième Lucas.

— Quelle chance ! vous exclamez-vous, pâle de jalousie.

— Mais il est possible de les précommander, précise Lucas 7-12.

Vous tapotez sur votre montre, activez le comparateur de prix puis cliquez sur l'icône *acheter*.

— Livraison prévue dans trois semaines, dites-vous avec une déception que vous ne cherchez pas à cacher.

— Allez, trois semaines, c'est pas la fin du monde ! ironise Lucas 7-12 en se remettant à courir.

Tous les Lucas le suivent et vous aussi.

Le rythme est soutenu et vous devez forcer l'allure pour ne pas vous laisser distancer. Rapidement, vous crachez vos poumons et êtes dans le rouge. Un voile obscurcit brièvement votre vision. Vous titubez, les oreilles bourdonnantes, et votre cœur bat une drôle de musique.

— Eh ! vieux, ça va ? vous demande Lucas 23-4.

Les autres Lucas ne se sont pas arrêtés, le dernier de la file se contentant de vous adresser un vague geste de la main.

Vous cherchez votre souffle et luttez pour garder sa contenance à une réalité qui s'effiloche.

**Si vous avez des médicaments dans votre inventaire, allez au [125](#). Autrement, soit vous appelez le SAMU au [173](#) ou vous attendez, espérant que votre état va s'améliorer au [383](#).**

## 159

Vous retirez votre casque à réalité virtuelle et revenez dans votre salon.

Vos yeux papillonnent à l'instar de votre cerveau, le temps de vous réhabituer au monde réel.

Vous compulsez votre compte kilowattheure, il est quasiment épuisé. Vous avez joué de longues heures. **Cochez un bloc temps.**

Vous vous étirez et allez prendre un soda dans le frigo. Qu'allez-vous faire maintenant ?

**Si vous vous rendez dans le quartier cyberpunk, allez au [431](#).**

**Si vous désirez joindre vos amis, allez au [151](#).**

**Si vous décidez de questionner votre mère, allez au [217](#).**

**Si vous avez déjà réalisé ces actions ou si vous pensez que vous avez réuni assez de souvenirs pour comprendre votre passé, allez au [350](#).**

## 160

La conductrice est une femme plus jeune que vous d'une dizaine d'années. Vous êtes le seul passager. Vous tombez facilement d'accord pour ne pas porter de masque malgré les recommandations gouvernementales.

— Pas grand-monde doit faire ce trajet, dites-vous en bouclant votre ceinture.

— Oh oui ! s'exclame la femme. Je suis souvent seule.

Vous êtes veinard, pensez-vous. Les autres covoiturage proposés n'étaient pas directs, allongeant nettement la durée du trajet.

— Je bosse pour un labo pharmaceutique, reprend la femme. Le siège de l'entreprise est à Colmar. J'y vais régulièrement régler des trucs qu'on peut pas faire en visio.

— Ils pourraient vous payer l'avion ou le train.

Elle a un petit rire que vous trouvez charmant.

— Je ne suis pas assez haut placée pour mériter l'avion. Quant au train, c'est un peu compliqué pour trimballer les caisses, dit-elle en pointant son pouce vers l'arrière de la voiture.

Vous vous retournez. Quatre grosses malles estampillées du logo du labo remplissent le coffre du break.

— Nous travaillons un peu dans la même branche, dites-vous.

— C'est vrai ? Racontez-moi.

Une discussion à bâtons rompus s'engage et vous découvrez que vous avez beaucoup de points communs.

Vous l'observez à la dérobée, vous attardant sur la courbe de son front, puis de son nez. Ses lèvres écarlates papillonnent comme un cœur qui bat.

— Au fait, qu'est-ce que t'as fait de ton animal ?

Elle s'est tournée vers vous et son regard plonge dans le vôtre. Vous lui rendez son sourire avant que son attention ne se reporte sur la route.

Vous avez noté le passage au tutoiement et votre sourire s'agrandit.

**Si vous décidez de lui faire confiance, allez au [5](#). Sinon, allez au [286](#).**

Vous faites de grands gestes pour attirer l'attention des drones. Pourtant ceux-ci ne dévient pas leur trajectoire. Vous avez beau gesticuler et crier, les engins vous ignorent.

— Là-bas !

Lucas vous montre deux hommes finissant de pousser un chariot de palettes à l'intérieur d'un entrepôt. Alors que vous courez vers eux, le rideau en fer s'abaisse lentement. Vous roulez sur le sol et réussissez miraculeusement à passer avant qu'il ne se ferme. Cuzco qui vous a devancé pousse des aboiements d'excitation en sautant autour de vous.

Vous vous relevez en époussetant votre pantalon devant la mine ahurie des employés. Vous vous approchez du vidéophone tandis que Lucas explique la raison de votre intrusion incongrue.

Vos poursuivants se sont arrêtés devant l'entrepôt.

Ils cherchent la caméra.

Vous les voyez vous faire des doigts d'honneur puis rapidement frapper du poing les lattes métalliques du rideau. Un des employés vous pousse et crie dans le micro :

— Partez ! Les vigiles arrivent et la police a été appelée !

Une deuxième salve de doigts d'honneur accueille ces paroles et quelques-uns crachent en direction de la caméra. Cependant, le groupe s'éloigne non sans gesticuler.

— Les drones ne sont pas censés nous protéger ? demandez-vous.

Les employés vous regardent, perplexes. Vous pointez votre doigt vers le plafond et tracez des cercles au-dessus de votre tête.

— Les deux qui tournent autour du bâtiment, reprenez-vous, ils n'ont pas bougé.

— Ils ne vous ont peut-être pas vus...

— On a pourtant crié.

Le vigile qui vient d'arriver vous observe attentivement.

— Qu'est-ce que vous voulez dire par-là ?

Vous haussez les épaules.

— Juste qu'ils ne sont pas venus à notre secours.

— On n’a jamais eu de problèmes.

Vous vous tournez vers l’employé qui vient de parler.

— Peut-être parce que les drones suffisent à faire peur.

— Peur à qui ?

Le vigile, campé sur ses deux jambes, croise les bras.

— Peur à la population, c’est ça ? dit-il d’un ton agressif.

Un murmure parcourt les employés. Vous saisissez quelques mots : complot, Grande Peur, état totalitaire...

— Tais-toi, souffle Lucas à votre oreille. Puis, plus fort : Merci pour tout, les gars ! On va vous laisser bosser maintenant !

Par sécurité le vigile vous conduit à une autre sortie. Aussitôt la porte refermée, il tapote sur sa montre.

Un signallement à votre rencontre arrive sur le bureau virtuel de la Sûreté Nationale. **Cochez une case FICHE S.**

Vous prenez congé de Lucas et rejoignez votre appartement.

**Allez au [304](#).**

## 162

Vous commandez une pizza et êtes livré par un drone trente minutes plus tard.

Vous la mangez dans son carton, accompagnée d’une bière, en écoutant de la musique sur votre montre connectée.

**La dernière miette avalée, si vous décidez de sortir votre chien, allez au [365](#). Mais si vous préférez surfer sur internet, allez au [281](#). Ou alors, si vous êtes tenté de poursuivre votre aventure en ligne, *Wooden Sword*, allez au [107](#).**

## 163

Vous mangez votre pizza directement dans le carton, un œil rivé sur votre montre connectée.

Votre repas terminé, vous ouvrez la boîte de médicament posée sur la table et avalez un petit comprimé blanc.

**Vous vous étirez et hésitez entre regarder une série au [388](#) ou jouer à *Wooden Sword* au [359](#).**

## 164

Il ne vous reste plus qu'à retourner à votre voiture. Au moins aurez-vous un endroit où dormir.

Vos derniers espoirs font long feu.

Votre voiture n'est plus qu'un amas de tôles. Les portières ont été fracturées au pied de biche et des bris de vitre recouvrent les sièges. Il vous est impossible d'ouvrir le coffre pour récupérer votre sac.

**Allez au [297](#).**

## 165

Vous avancez prudemment.

Entourés de leurs familiers, un groupe de gamins d'une huitaine d'années gesticulent en hurlant. Vous ne voyez que leurs dos mais il ne vous est pas difficile de comprendre que vous assistez à un règlement de comptes.

Les mômes ne sont pas bien âgés mais ils sont nombreux.

**Si vous pensez que ce ne sont pas vos affaires, vous continuez votre chemin au [46](#).**

**Si vous désirez intervenir, allez au [272](#).**

## 166

Vous entrez dans le hall et lisez les noms écrits sur les boîtes aux lettres sans que cela vous évoque le moindre souvenir.

Avec une pointe de déception, vous retournez dans la rue et vous installez à la terrasse d'un café d'où vous pouvez surveiller l'immeuble.

Trois sodas plus tard, vous voyez une femme en sortir et votre cœur qui s'emballe vous fait vous lever précipitamment. Chips surpris suit le mouvement.

La femme vous aperçoit et son visage se ferme.

— Qu'est-ce que tu fais là ? vous lance-t-elle d'un ton agressif. Va-t'en !

Elle jette des regards autour d'elle et il vous semble voir de la peur dans ses yeux.

— Je...

— Laisse-moi ! Pars !

Mais vous voulez savoir.

— Qui suis-je ? demandez-vous abruptement en la retenant par le bras.

— Tu veux renouer avec ton passé ? siffle-t-elle, à la fois effrayée et menaçante.

Un éclair de compréhension vous traverse.

— C'est pour ça que tu me prescris des médicaments, hein ? Tu veux que j'oublie qui j'étais ? Qui je suis ?

Elle laisse échapper un petit rire grinçant et dégage son bras d'un mouvement brutal.

— Mais c'est toi qui veux oublier qui tu es ! C'est toi qui as concocté le cocktail médicamenteux qui t'abrutit. C'est toi le médecin ! Moi, je ne suis que la faussaire qui délivre les ordonnances.

Des images de votre passé ressurgissent. Des patients allongés sur des brancards. Des salles d'opérations. L'odeur du bistouri électrique qui grille les chairs. Votre premier massage cardiaque.

La femme s'éloigne en reculant.

— Laisse le passé où il est ! hurle-t-elle.

Elle tourne les talons et s'enfuit tandis que vous restez immobile, le regard rivé sur vos mains. Des mains aux doigts longs et fins, censés ne pas trembler. Des mains de chirurgien.

Vous finissez par enfouir vos poings dans vos poches.

**Écrivez MÉDECIN dans vos souvenirs.**

**Cochez un bloc temps et écrivez un L dans ce bloc.**

**Puisque vous en avez le temps, vous pouvez aller maintenant dans la ville souterraine au [239](#) ou dans la zone commerciale au [54](#).**

## 167

Son parfum flotte encore à vos côtés et vous ne comprenez toujours pas ce qui vient de se passer. Assez vite, vous vous persuadez que le problème vient de votre amie. Vous regrettez juste de n'avoir pas eu le temps de lui parler de *Tirifun*.

Vous finissez de regarder le film puis vous rentrez chez vous.

**Cochez un bloc temps.**

Qu'allez-vous faire maintenant ?

**Si vous allez voir votre pote Lucas 23-4, allez au [439](#).**

**Si vous essayez de vous procurer un médicament de substitution, allez au [369](#).**

**Si vous allez voir votre mère, allez au [217](#).**

**Si vous avez déjà réalisé ces actions ou si vous pensez que vous avez réuni assez de souvenirs pour comprendre votre passé, allez au [350](#).**

## 168

Un ordinateur posé sur une étagère ronronne doucement. Vous vous en approchez vivement craignant qu'il ne se mette en veille.

Vous entrez Tryphon dans le logiciel et aussitôt les noms d'une dizaine d'ouvrages apparaissent à l'écran. Vous relevez les côtes et partez à la pêche, rusant pour éviter l'employé, fourmi besogneuse qui collecte les ouvrages demandés cinq étages plus haut.

La première encyclopédie que vous consultez vous renseigne : Salvius Tryphon était un joueur de flûte, fait roi par les esclaves lors de la seconde insurrection servile en Sicile en 104 avant Jésus-Christ.

**Allez au [382](#).**

## 169

Vous plantez vos talons dans les flancs de votre monture et vous couchez sur son encolure.

Vous galopez droit sur l'archer qui a le temps de décocher une flèche avant d'être piétiné. Le trait se fiche dans votre cuisse mais la poussée d'adrénaline vous empêche de sentir la douleur.

Vous virevoltez au milieu de la piétaille qui n'a pas l'idée de s'en prendre à votre monture et assenez des coups tranchants qui réduisent peu à peu le nombre de vos ennemis.

Vous glissez un regard vers Phonaxx. Sa robe de mage est tâchée de sang mais son bourdon s'abat avec vigueur sur les crânes des assaillants.

Les bandits ne se comptent plus que sur les doigts d'une main. Les derniers finissent par s'enfuir.

**Phonaxx a subi de nombreuses blessures et perd 2 PV.**

Vous attrapez la tige de la flèche plantée dans votre cuisse et les dents serrées tirez dessus d'un coup sec. La pointe qui ne s'était pas enfoncée profondément n'a pas touché d'artères.

**Vous ne perdez que 1 PV.**

**Votre victoire vous rapporte 1000 PO que vous vous partagez. Phonaxx gagne 500 XP et vous 1000 XP.**

Déjà vos blessures se referment. La robe de Phonaxx et votre cotte de mailles sont à nouveau étincelantes.

Vous poursuivez votre chemin qui vous mène jusqu'à une petite plaine à l'herbe rase.

**Allez au [309](#).**

## 170

Vous continuez à réfléchir, non pas à l'énigme mais à la façon dont vous pourriez trouver la solution.

L'occasion se présente quand votre hôte part dans la cuisine chercher le fromage et une nouvelle bouteille.

Vous pianotez rapidement sur votre montre et chuchotez les deux phrases de l'énigme. Le moteur de recherche met moins d'une demi-seconde pour vous proposer une liste de sites avec la réponse. Vous avez juste le temps de lire la solution avant le retour du vieil homme.

Vous jubilez intérieurement et réussissez à tenir votre rôle — air concentré, regard dans le vague, frottements du menton — jusqu'à ce que vous finissiez le fromage. Votre visage s'illumine alors.

— J'ai trouvé ! vous exclamez-vous et vous donnez la réponse.

— Félicitations, répond sobrement le vieillard.

— A vous de me dire la signification de *Tirifun*.

L'homme s'essuie délicatement la bouche avec sa serviette.

— Dans l'Arabe Dialectique Marocain, ce mot veut dire *téléphone*.

— C'est tout ? demandez-vous désappointé.

Vous n'avez rien ressenti à l'explication du mot et cela vous trouble. Vous regardez le vieillard d'un œil soupçonneux. Vous remarquez alors qu'il est pâle et se tient le front.

— Quelque chose ne va pas ? demandez-vous.

— Je suis très sensible aux ondes hertziennes. Pourriez-vous éteindre votre montre ?

Vous vous exécutez en rougissant comme un gamin pris en faute. Vous gardez la tête baissée, pliant soigneusement votre serviette jusqu'à ce que votre visage reprenne sa couleur naturelle.

Votre hôte est devenu taciturne. Vous-même êtes mal à l'aise. Vous seriez prêt à parier que vous avez été démasqué et que le vieil homme vous a roulé dans la farine.

Vous déclinez le café qu'il vous propose et prenez congé.

**Si vous êtes venu à Colmar avec votre voiture, allez au [280](#). Si vous décidez de rentrer chez vous en train, allez au [320](#). Si vous préférez le covoiturage, allez au [347](#).**

## 171

Vous vous redressez et vous raclez la gorge.

— Le port du masque m'est contre-indiqué, dites-vous d'une voix forte en parlant à la cantonade.

Vous prenez un air navré.

— J'ai des problèmes respiratoires, je suis suivi médicalement. Je me suis fait tester ce matin, je peux vous montrer les résultats...

Vous pianotez sur votre montre, faisant mine d'ouvrir des fichiers.

Les passagers bougonnent en secouant la tête pour signifier que ce n'est pas la peine.

— Vous êtes sûrs ? insistez-vous avec culot.

Personne ne vous répond. Les voyageurs rassurés se sont désintéressés de vous. Vous vous calez contre le dossier de votre fauteuil et soupirez d'aise.

**Allez au [136](#).**

L'ancienne voie sur berge réservée aux voitures a été réaménagée en allée piétonnière. Vous flânez le long de l'Isère, Chips gambadant à vos côtés la langue pendante. La rivière est paresseuse comme un cours d'eau de basse plaine et sa fraîcheur se perd dans l'atmosphère surchauffée avant d'arriver à vous.

Vous continuez cependant votre escapade : plus loin, des arbres aux maigres troncs et flanqués d'arbustes sont une promesse d'ombre alléchante.

Vous vous éloignez du centre-ville et les promeneurs se font plus rares.

Les frondaisons des premiers arbres vous soulagent des rayons ardents du soleil et vous pénétrez plus avant dans l'îlot de verdure. Au détour d'un buisson apparaît une presqu'île dont le centre est garni d'un bosquet aux arbres clairsemés. Entre les troncs, des toiles disparates forment des habitations de fortune. Un camp de clandestins.

Vous n'avez pas le temps de faire demi-tour. Des hommes surgissent des fourrés et vous encerclent.

— Désactive ton chien !

Vos assaillants, armés de barres de fer, sont trop nombreux pour que vous tentiez une résistance.

— Chips, couché ! ordonnez-vous.

Au son de votre voix, votre familier s'assoit avant de se figer.

L'un des hommes s'approche de sa tête et dévisse sa boîte crânienne afin d'en extirper la batterie.

Un autre type le rejoint. Ils soulèvent Chips et l'emportent vers le camp.

— Casse-toi !

L'injonction accompagnée d'un coup de barre de fer dans votre dos vous fait décamper sans broncher. Vous jetez des coups d'œil furtifs derrière vous pour vous assurer que les clandestins ne vous suivent pas. Vous cherchez des drones mais aucun ne survole cette zone.

Alors que vous avez déjà parcouru une trentaine de mètres, une gamine déboule dans vos jambes vous obligeant à vous arrêter.

— J'ai tout vu, m'sieur. J'peux vous conduire au commissariat !

Pieds nus dans des sandalettes, le short déchiré et le tee-shirt sale, la même d'une dizaine d'années vous offre un sourire rayonnant malgré ses dents ébréchées.

Elle espère certainement une récompense pour ce service.

**Si vous acceptez son offre, allez au [363](#). Sinon, allez au [57](#).**

### 173

Vous avez l'impression que votre mort est imminente. La sirène de l'ambulance est un fil ténu auquel vous vous raccrochez pour ne pas sombrer. Des gens s'agitent autour de vous, des ombres dans un autre monde. L'une d'elle plante une seringue dans votre bras et vous vous enfoncez dans un profond sommeil.

**Allez au [52](#).**

### 174

Vous gravissez une série d'escaliers qui vous emmènent en haut des gradins d'une vaste salle. En bas, dans l'arène, séparés des spectateurs par un dôme de verre, les hackers penchés sur leur machine tapent des lignes de code qui apparaissent en simultané sur des écrans géants. Quatre chronomètres, un sur chaque mur, égrènent des minutes digitales.

Vous vous asseyez et essayez de comprendre ce qui s'affiche mais c'est comme si vous lisiez du chinois.

Vous sentez que les heures vont être longues.

Vous observez les spectateurs qui forment des groupes épars répartis sur plusieurs étages de gradins. Beaucoup de personnes discutent entre elles sans se soucier de ce qui se passe dans l'arène. Il y a aussi pas mal d'allées et venues. Les gens sortent, vont dans une autre salle, croisent des connaissances, reviennent avec un verre à la main.

Vous les imitez naviguant à vue dans le bâtiment. Mais vous êtes vite lassé et vous buvez pour faire passer le temps. Les consommations sont gratuites, sponsorisées par une marque de boissons énergisantes.

Vous êtes en train de végéter sur votre banc lorsqu'une exclamation poussée par des centaines de voix, aussitôt suivie par une salve d'applaudissements vous

sort abruptement de votre ennui. Les gens se sont levés et sourient. Dans l'arène, une femme a enlevé son casque et salue le public. Sa victoire met fin au MidChal. Vous écoutez attentivement le classement des candidats et repérez les hackers qui ont réussi à craquer les défenses d'au moins un hôpital.

Vous arrivez à en intercepter un dans la galerie qui mène au bar.

— La gagnante a eu un joli **pactole**, attaquez-vous, digne du **trésor de Cuchetière**.

Le hacker hausse les épaules.

— Elle l'a mérité, réplique-t-il sur la défensive.

— Quand-même ! Ça fait un paquet d'argent ! Dommage qu'ils ne partagent pas entre les trois premiers.

Vous laissez passer une dizaine de secondes puis fronchez les sourcils.

— Mais je peux y remédier un peu, continuez-vous. Tu ne rentreras pas chez toi les poches vides !

— Comment ça ?

Vous lui expliquez ce que vous voulez. Il vous emmène dans un box et allume son ordinateur. Le prix qu'il vous demande est trop élevé. Vous négociez et il consent à vous donner des informations partielles.

Vous connaissez maintenant la localisation approximative de l'ordinateur où sont rédigées les fausses ordonnances : le quartier de la Croix-Rousse à Lyon.

Vous ne doutez pas de cette information car votre cœur qui bat la chamade confirme sa véracité.

**Notez CROIX-ROUSSE dans vos souvenirs.**

**Quand vous rencontrerez à nouveau ce lieu, CROIX-ROUSSE, vous ajouterez 43 à la section où vous êtes et vous vous rendrez immédiatement à cette nouvelle section.**

L'image de cette femme en blouse blanche qui est liée à votre passé et à l'origine de vos palpitations ne vous quitte pas. Mais malgré vos efforts vous n'arrivez pas à faire parler ce souvenir.

Vous sortez du bâtiment et vous vous apercevez que vous avez passé beaucoup d'heures à l'intérieur. **Cochez deux blocs temps.**

Qu'allez-vous faire maintenant ?

Tôt ou tard, il faudra vous rendre à Lyon pour résoudre le mystère de l'ordonnance.

**Si c'est ce que vous voulez faire maintenant, allez au [350](#).**

**Mais si vous désirez continuer votre recherche sur Tirifun, vous pouvez contacter vos amis au [151](#) ou aller questionner votre mère au [217](#).**

## 175

Vous scannez la photo pour l'envoyer sur les réseaux sociaux. Vous avez peu d'espoir, la maison n'a rien de particulier et la probabilité que quelqu'un la reconnaisse doit avoisiner le zéro. Après avoir transféré la photo sur votre PC gamer, vous baladez votre souris sur l'image, incapable de vous en détacher. Vous zoomez sur des détails espérant retrouver des souvenirs. Vous scrutez d'abord le petit garçon que vous étiez puis votre mère avant sa maladie. Vous élargissez votre recherche à la façade. Le nom sur la porte d'entrée est illisible, les fenêtres ne se laissent pas pénétrer. Vous disséquez les abords du jardinet sans plus de succès. Alors, vous explorez le paysage derrière la bâtisse. Une forme géométrique, atypique, fait battre votre cœur. Tremblant d'excitation, vous traitez l'image pour la rendre plus nette.

Un bâtiment circulaire surmonté d'un dôme se détache sur le ciel.

Vous poussez un cri de triomphe et partagez aussitôt ce détail sur le net.

Une réponse tombe quatre heures plus tard.

Il s'agit de la rotonde ferroviaire de Chambéry.

Chambéry... le nom de cette ville ressuscite des fragments épars et fugaces de votre passé. Cette fois-ci encore, vous n'avez pas le temps de les retenir ; déjà, ils se sont déjà enfuis, ne laissant qu'une trace floue dans votre esprit.

Vous renversez votre tête en arrière et appuyez vos paumes contre vos yeux.

Que vous est-il arrivé pour que votre passé vous échappe à ce point ?

**Cochez *un bloc temps*, écrivez CHAMBÉRY dans vos souvenirs et ROTONDE dans vos indices, puis allez au [102](#).**

## 176

— Attends ! criez-vous.

Mais l'enfant s'est déjà enfoncé dans les taillis. Vous sortez de la voiture et courez sur ses traces. Aussi discret qu'un sanglier aux abois, le môme n'est pas difficile à suivre et à chaque foulée vous réduisez la distance qui vous sépare. Le gamin n'est plus qu'à quelques pas.

— N'aie pas peur ! lancez-vous dans une dernière et vaine tentative d'arrêter sa fuite.

L'enfant disparaît derrière un rocher. Il vous faut une poignée de secondes pour arriver à votre tour au gros bloc de calcaire.

Vous n'avez pas le temps de repérer par où le môme a filé, une ombre se dresse devant vous et votre cavalcade est stoppée nette par le formidable coup de gourdin qui s'abat sur votre crâne. Vous ressentez une violente douleur puis perdez connaissance.

Lorsque vous vous réveillez le soleil a déjà parcouru plus de la moitié de son arc.

**Cochez un bloc temps.**

Vous êtes dans un fossé et avez bien de la peine à vous en extirper.

On vous a volé votre montre, ce qui veut dire que vous ne pouvez pas savoir où vous êtes et que vous n'avez plus de moyen de paiement.

Vous suivez la route en titubant, elle vous mènera bien quelque part.

Au bout de deux longues heures qui vous en paraissent le double, vous apercevez une maison.

Vous vous évanouissez à nouveau avant d'en atteindre la porte.

**Allez au [355](#).**

**177**

Vous zigzaguez entre les passants plongés dans la virtualité de leurs montres connectées ou de leurs lunettes à réalité augmentée.

Quelques personnes finissent de s'engouffrer dans un tram. Vous tenez là votre chance de vous échapper. Vous traversez les voies d'un bond et vous glissez entre les portes juste avant qu'elles ne se referment.

Vous vous retournez face au quai.

Votre visage se fend d'un large sourire tandis que vous dressez votre majeur à l'intention des policiers. Ces derniers n'ont pas l'air de s'en formaliser. Au

contraire, vous êtes étonné de les voir sourire à leur tour. Les voilà même qui se donnent des bourrades dans les côtes. Vexé, vous vous détachez de la porte. En reculant vous vous heurtez aux personnes qui se trouvent derrière vous.

— Excu...

Vous ne finissez pas votre phrase. Deux contrôleurs vous bloquent le passage.

— Élodie, arrête-toi immédiatement ! ordonne l'un d'eux dans son micro-casque.

La conductrice exécute aussitôt l'ordre. Fermement maintenu par les deux contrôleurs, vous attendez dans un silence pesant que les policiers rejoignent la rame. Les portes s'ouvrent alors et vous êtes cueilli comme un fruit mûr.

**Allez au [269](#).**

## 178

Les dealers éclatent de rire.

— Pourquoi pas ? répond un rouquin rondouillard, hilare.

— Stev ! Tu crois que ça vaut combien ce genre de truc ?

— 864 euros, dites-vous.

Vous recevez une deuxième claque sur la nuque.

— Wif ! ça c'est le prix qu'tu l'as achetée.

Le type examine l'objet en s'extasiant de façon exagérée.

— Oh là là ! une merveille, ça ! Ça doit bien valoir... hum... 2000 euros.

Vous ouvrez la bouche pour protester mais le regard que vous lance le rouquin grassouillet vous en dissuade.

**Si vous acceptez de payer, allez au [466](#). Mais si vous décidez de leur laisser votre montre, allez au [38](#).**

## 179

Les travées sont larges à cet endroit et il vous est plus facile d'éviter les gens.

Avec soulagement, vous apercevez un rideau de fer sur votre gauche. Vous bifurquez, agrippez un chariot et le renversez derrière vous.

Peu importe la discrétion maintenant, il vous faut être rapide.

Vous poussez la porte à droite du rideau, elle s'ouvre et vous vous retrouvez dans un univers de béton brut et de palettes, éclairé par une lumière blafarde.

Vous remontez l'allée principale. Des employés vous interpellent mais aucun ne vous poursuit. Des ombres déguerpissent au ras du sol, des rats que vous dérangez.

La sortie est en face de vous. Vous agitez les mains en criant comme si vous aviez quelque chose d'important à dire. Le conducteur du fenwick a stoppé son engin, tous les regards convergent vers vous.

— Baissez le rideau, vite ! criez-vous en franchissant l'ouverture qui mène à la zone de déchargement.

Vous ne vous retournez pas pour savoir si votre ordre a été suivi. Vous escaladez un muret et disparaissiez dans les rues de la ville.

**Vous avez échappé aux policiers mais les caméras du magasin ont enregistré la scène.**

**Il faudra 3 blocs temps aux forces de l'ordre pour vous identifier. A partir de maintenant, lorsqu'il vous sera demandé de cocher un bloc temps, il faudra AUSSI cocher une case dans le tableau IDENTIFICATION.**

Allez au [419](#).

## 180

Votre montre émet un bref signal. Une notification vous enjoint de consulter votre passeport citoyen. Vous avez failli à votre devoir de maintenir votre corps en bonne forme. Vous perdez un droit pour une durée de **3 semaines (9 blocs temps)**. Notez cette durée sur le tableau de votre feuille d'aventure en hachurant par exemple les cases concernées et **rayez le droit le plus en haut de la liste. Cochez aussi la case *sport* défaillante.**

Si vous vivez cette situation pour la deuxième fois, **le droit rayé est perdu jusqu'à la fin de l'aventure. Inutile alors de continuer à cocher les cases *sport*.**

Retournez à la section où vous étiez.

## 181

— Êtes-vous sûr de vouloir renouer avec votre passé ? vous demande l'homme.

— Qui êtes-vous ?

— Quelqu'un qui vous veut du bien.

Vous laissez échapper un rire ironique.

— Comment vous croire alors que vous refusez de me dire qui vous êtes ?

L'homme soupire et vous tend une carte qu'il sort de la poche intérieure de son veston.

— Agent Tom 16-8-92-9 Dubois de la DGSJ.

— Je n'ai rien fait de mal, répliquez-vous d'une voix sourde.

— Je vous le répète. Je suis là pour vous aider.

Vous faites quelques pas en silence puis l'agent revient à la charge.

— Êtes-vous sûr de vouloir renouer avec votre passé ? vous demande-t-il à nouveau.

Vous avalez péniblement votre salive.

— Pourquoi ne le ferais-je pas ?

— Vous avez tout fait pour l'oublier. Le traumatisme que vous avez vécu ne vous a pas laissé le choix. C'était cela ou la folie. Ou le suicide.

Il ne vous ment pas. Vous le savez au fond de vous.

— Je peux vous fournir les médicaments dont vous avez besoin. Ceux que vous ne trouvez plus. Nos labos sont capables de les fabriquer.

— Qu'est-ce qui s'est passé ? Pourquoi la DGSJ s'intéresse à moi ? Depuis quand me suivez-vous ?

— Vous avez fait quelque chose de terrible. Quelque chose vous concernant et que jamais vous pourrez vous pardonner.

L'homme n'a pas l'air de vouloir vous en dire plus.

**Si vous acceptez son offre, allez au [358](#). Sinon, allez au [251](#).**

## 182

Au bord du malaise, négligeant les aboiements de Chips, vous vous étendez sur la surface rugueuse de la pierre. Une douleur vive au cou vous arrache un cri. Vous vous redressez, prenant appui sur votre avant-bras et apercevez une forme sinueuse s'enfuir dans les taillis.

Un serpent.

Vous vous contraignez au calme. Ce n'est peut-être qu'une couleuvre. Il vous suffit d'appeler les secours et d'attendre.

Vous composez le numéro d'urgence sur votre montre. La sonnerie résonne longtemps puis vous êtes mis en relation avec un serveur vocal qui vous demande de patienter.

Vous vous rallongez.

Le ciel à travers le feuillage clairsemé est de ce blanc laiteux qui ne varie jamais sauf lors d'un orage.

Un point noir se détache de la grisaille de la pollution et vole vers vous. Lorsque vous entendez le bruit du moteur, vous comprenez que c'est un drone.

Soudain, un trait lumineux jaillit des frondaisons et l'engin explose en une pluie de débris. Vous n'avez pas le temps de réfléchir à ce que vous venez de voir. Votre estomac se contracte et pris de nausée vous basculez sur le côté pour vomir. Vous portez vos doigts à votre cou, il est enflé et la morsure vous brûle. Votre gorge gonflée ne laisse plus passer qu'un filet d'air.

Les bruits de la ville si proche montent jusqu'à vous. Vous croyez entendre la sirène d'une ambulance.

Votre cœur bat à peine. Puis plus du tout.

### 183

Vous trouvez sans peine le magasin de photo à la périphérie du centre-ville, une vieille boutique à la devanture décrépite et dont la vitrine crasseuse vous empêche de voir à l'intérieur.

Vous poussez avec appréhension la porte. Elle s'ouvre avec difficulté et aurait besoin d'un bon coup de rabot. Un vieillard emmitoufflé dans une grosse veste polaire est assis derrière une table recouverte de vieux magazines. Il vous scrute de ses yeux plissés.

— C'est fermé ! beugle-t-il.

La pièce est dans la pénombre, le pâle halo de lumière diffusé par une lampe à dynamo a bien du mal à illuminer les lieux. Vos yeux s'accoutument progressivement à cette semi-obscurité et vous arrivez à distinguer un lit défait adossé à un mur ainsi qu'une multitude de cartons de pizza et de bouteilles de bière vides éparpillés sur le sol.

Le familier de l'homme est une salamandre tachetée qui vous observe du rebord d'une cuvette dont le fond est recouvert d'eau.

Une odeur de renfermé baigne les lieux.

— Je voudrais juste un renseignement, dites-vous.

— Je ne vends plus rien, grogne le vieil homme.

— J'ai une vieille photo qui a été développée chez vous.

Vous lui tendez le cliché. L'homme le prend d'une main tremblante, l'approche de la lampe, puis le retourne et saisit une loupe pour examiner le monogramme.

— Et alors ?

— Je m'étais dit que... peut-être... le client qui a pris cette photo...

Au fur et à mesure que vous parlez, vous prenez conscience de la stupidité de votre démarche et vous ne terminez pas votre phrase.

Le vieillard hausse les épaules et jette le cliché sur la table.

— Une photo comme tant d'autres. Mal cadrée. Surexposée. Sans intérêt.

Vous reprenez le cliché en vous excusant.

— C'est vous, sur la photo ? vous interrompt le vieux photographe.

Vous hochez la tête.

— Je reconnais le coin. C'était un beau quartier. L'ont pas encore démoli, celui-là, grommelle-t-il.

Votre cœur bat plus fort.

— Vous pouvez me dire où c'est ?

— Mouais.

**Allez au [236](#).**

## 184

Vous parcourez à nouveau du regard les lieux tout en vous disant que vous n'aimeriez pas travailler dans le médical.

Où avez-vous entendu cette allégation ? Contrairement à ce qu'on peut croire, certaines infirmières ou certains enseignants, ne choisissent pas leur métier par altruisme mais par désir de rendre les coups qu'ils ont reçus enfants, adolescents ou jeunes adultes. Des êtres pétris de rancœur et de vengeance, impropres à la bienveillance...

Vous vous asseyez dans le fauteuil de la surveillante générale. Quel genre de femme est celle-là ? Vous ouvrez les tiroirs du bureau, trouvez quelques dossiers insignifiants. L'essentiel est dans l'ordinateur portable posé devant vous. Vous l'allumez, il vous demande un code. Vous en essayez plusieurs : EHPAD24, SurGé24... mais n'arrivez pas à débloquer l'écran.

La possibilité de consulter le dossier de votre mère vous pousse à persévérer. Le code est peut-être écrit quelque part ? Vous soulevez l'ordinateur. Pas d'étiquette collée, ni là ni à l'intérieur des tiroirs. Vous renversez le pot à crayons et retenez un cri de victoire. Vous n'avez pas trouvé le code mais c'est bien un badge qui se trouve parmi les stylos et les trombones.

**Allez au [76](#).**

## 185

Vous avalez le comprimé avec une gorgée d'eau et attendez. Rien ne se passe. Vos intestins émettent bien des gargouillis mais c'est le seul effet que vous ressentez.

— Tu n'as pas dû prendre le bon, commente Jacques avec, vous semble-t-il, une légère gêne.

Vous avancez la main pour vous saisir du comprimé blanc mais le vieil homme arrête votre geste.

— Attends. Je peux aussi t'hypnotiser. Je l'ai souvent fait avec mes patients. L'hypnose permet de surmonter les traumatismes par acceptation des émotions négatives.

**Si vous choisissez l'hypnose, allez au [199](#).**

**Si vous avalez le comprimé blanc, allez au [444](#).**

## 186

La bibliothèque est surtout fréquentée par des personnes âgées, les seules qui continuent à lire sur du papier. Vous vous étonnez que le gouvernement n'ait pas encore fermé l'établissement.

Le bibliothécaire de l'accueil se lève, vous lance un regard d'avertissement et disparaît derrière une porte près d'un escalier que vous n'aviez pas remarqué.

Les pictogrammes sur la porte vous apprennent que l'homme répond à une envie pressante.

Vous ôtez votre montre et la cachez entre les rembourrages des fauteuils, puis vous vous précipitez vers une femme fort âgée encombrée de plusieurs livres volumineux.

— Puis-je vous aider ? demandez-vous en affichant votre sourire le plus charmant.

La femme vous rend votre sourire. Vous saisissez ses livres un à un faisant un commentaire flatteur sur ses choix. Lorsqu'elle est débarrassée du dernier ouvrage, vous prenez sa main et la portez sur votre cœur, touché par vos goûts communs — lui dites-vous —, tout en la poussant vers le portail de sécurité que vous franchissez sans incident.

Vous laissez la vieille femme après avoir déposé un baiser sur sa main et vous empressez de disparaître entre les rayonnages.

Tirifun n'est pas un mot français. Il vous faut chercher sa traduction.

Vous parcourez tous les dictionnaires bi-langue de l'étagère et trouvez votre réponse dans l'arabe-français.

Ce mot mystérieux se révèle être un nom propre : Tryphon.

À sa lecture vous ressentez un inexplicable sentiment de liberté et de puissance. Trépidant d'excitation, vous demandez qu'on vous amène tous les ouvrages mentionnant ce nom et vous redécouvrez que Tryphon Salvius était un joueur de flûte, fait roi par les esclaves lors de la seconde insurrection servile en Sicile en 104 avant Jésus-Christ.

Vous refermez l'encyclopédie dans un bruit sec.

Tryphon était votre nom de code.

Vous faisiez partie d'une organisation secrète, une mouvance à tendance révolutionnaire, un groupe classé terroriste par le gouvernement.

Vous regagnez lentement le hall indifférent aux récriminations du bibliothécaire.

Vous hésitez. Allez-vous récupérer votre montre sans laquelle un citoyen n'est rien ou allez vous répondre à l'appel qu'on a écrit sur votre porte ?

**Si vous désirez renouer avec votre passé politique, allez au [216](#).**

Si pour vous, tout cela doit rester de l'histoire ancienne, allez au [200](#) mais si vous avez le souvenir MÉDECIN, allez au [349](#).

187

— Je cherche ma mère, dites-vous.

La jeune femme écarte les mains.

— L'EHPAD n'est pas grand mais cela suffit pour se perdre quand on est âgé !

Elle baisse son masque et vous adresse un sourire franc qui n'endort pas votre méfiance.

— Vous faites partie du personnel ? demandez-vous sans vous embarrasser de circonlocutions.

Elle a un petit rire et lève les mains, paumes vers le ciel.

— Vous aviez l'air perdu. Je me suis dit que je pouvais peut-être vous aider.

— C'est ma mère qui a Alzheimer, pas moi. Vous n'avez pas répondu à ma question.

La femme secoue la tête, son sourire s'est encore agrandi.

— Je suis venue voir ma mère, moi aussi.

Vous fuyez son regard, vous ne voulez pas de sa connivence.

— Savez-vous qu'il existe une application qui permet de localiser les personnes ? reprend l'inconnue. Elle est très simple à installer.

Vous haussez les épaules.

— Vous m'avez dit que votre mère souffre d'Alzheimer. Les personnes atteintes de cette maladie échappent parfois à la surveillance. Un visiteur qui a mal refermé la porte... Un livreur peu attentif... Il se passe parfois plusieurs jours avant qu'on les retrouve parce que malheureusement elles sont incapables de se repérer et de reconnaître leur chemin.

Vous avez déjà entendu ce genre d'histoires, des vieillards déshydratés ou en hypothermie après avoir passé une ou deux nuits dans les bois.

— Ma mère a toujours été indépendante, répondez-vous agacé.

— Lucas, je ne plaisante pas.

Vous vous figez. Comment peut-elle connaître votre prénom ? La jeune femme retire lentement la main qu'elle a posée sur votre bras.

— Vous avez un labrador retriever. Tous les hommes qui ont un labrador retriever s'appellent Lucas.

Vous ne pouvez qu'admettre l'évidence de ce qu'elle vient d'énoncer. Pourtant sa réponse augmente votre méfiance : le pourcentage de personnes capable d'associer l'animal familier avec le prénom de son propriétaire doit avoisiner le zéro.

— Un ami de mon frère a un labrador retriever, dit-elle piteusement.

Vous lui jetez un bref regard incertain et adoptez une mine renfrognée.

— Ma mère n'aimerait pas être pistée.

— Ce n'est pas la surveiller ! C'est juste savoir où la trouver si elle s'est perdue.

Vous réfléchissez. Il n'y a même pas une semaine vous auriez trouvé cet argument imparable.

— L'idée, lâchez-vous. L'idée qu'il serait possible de la localiser à tout moment... C'est déjà trop.

La jeune femme vous regarde d'un air suspicieux.

— Trop de contrôle ? C'est ça ?

Vous essayez de mettre de l'ordre dans vos idées.

— Peut-être. Quel est le risque réel que ma mère s'échappe de l'EHPAD ?

— Ce risque ne serait que de 0,01 %, je trouverai cela déjà suffisant. Et cela serait stupide de ne pas utiliser cette appli puisqu'elle existe.

Vous continuez votre raisonnement, écoutant à peine ce que raconte votre interlocutrice.

A qui profite vraiment cette appli ?

Vous pensez à l'argent emmagasiné, à la pub associé, au besoin créé. Mais la jeune femme pense au gouvernement et à la théorie du contrôle absolu, pense que vous tenez des propos qui vont en l'encontre du bien commun, pense que vous devez être dénoncé.

Vous relevez la tête et découvrez la mine réprobatrice de votre interlocutrice. Vous comprenez que vous avez trop parlé.

**Cochez une case FICHE S sur votre feuille d'aventure.**

Vous n'avez plus qu'une envie, partir.

— Merci quand-même pour votre aide, dites-vous, avant de rejoindre l'allée centrale.

**Allez au [70](#).**

## 188

Vous entrez dans tous les magasins. D'abord ceux d'un côté de la rue puis ceux d'en face. Ce sont en fait de petites boutiques dont vous pouvez balayer d'un seul coup d'œil l'intérieur, ce qui vous permet de continuer de surveiller la rue.

Aucune chevelure bleue n'attire votre attention, la femme semble vraiment avoir disparu.

Le gamin à la main cyborg s'est lui aussi volatilisé.

**Si vous attendez, espérant que la femme va réapparaître, allez au [321](#).**

Mais si vous pensez que vous êtes en train de perdre votre temps dans le quartier cyberpunk, vous pouvez :

**Fouiner du côté de la taverne de *Wooden Sword*, si vous ne l'avez pas encore fait. Cochez *un bloc temps* et allez au [77](#).**

**Contactez vos amis. Cochez *un bloc temps* et allez au [151](#).**

**Questionner votre mère. Cochez *un bloc temps* et allez au [217](#).**

**Si vous avez déjà réalisé ces actions ou si vous pensez que vous avez réuni assez de souvenirs pour comprendre votre passé, allez au [350](#).**

## 189

Assis par terre dans votre salon, Chips allongé à côté de vous le museau posé sur vos genoux, vous regardez vos doigts trembler jusqu'à ce que cela vous devienne insupportable.

L'estomac noué, vous coincez vos mains sous vos aisselles et vous balancez lentement d'avant en arrière pour conjurer l'angoisse qui vous étreint.

Vos lèvres articulent toujours la même phrase. Incantation, litanie, prière ou mantra, vous ne savez plus, tellement ces dernières heures vous avez eu recours à ces cinq mots :

Je ne suis pas fou.

Je ne suis pas fou.

Je ne suis pas fou.

Les souvenirs que vous avez récoltés résonnent en vous comme des cauchemars.

Des coups frappés à votre porte vous arrachent de ces affres. Vous vous levez gauchement et traversez le salon d'une démarche mécanique comme si vos membres étaient faits de ferraille rouillée.

La femme qui se tient dans l'encadrure de la porte arbore un sourire amical. Ses traits vous semblent familiers.

— Je vous connais ?

La question a fusé de vos lèvres, court-circuitant votre cerveau.

— Je ne crois pas, Lucas.

Elle sort de la poche de son blouson une carte à puce et vous la montre. Le rectangle est barré de bleu-blanc-rouge dans son angle supérieur gauche et à côté de sa photo est écrit CAPITAINE.

— Je peux entrer ? demande-t-elle.

Vous vous écartez et d'un geste vague de la main lui montrez le salon. La femme s'installe sur le canapé.

— Asseyez-vous aussi, Lucas.

Vous obéissez. Vous n'avez pas vraiment le choix. Recroquevillé dans le fauteuil, vous attendez la sentence.

Mais la femme pose une boîte sur la table basse et la pousse vers vous. Vous reconnaissez l'emballage familial. Vous relevez la tête et la dévisagez, ballotté par un flot d'incompréhension.

— Je suis là pour vous aider, Lucas, dit-elle d'une voix douce.

Vous saisissez les médicaments et vos doigts malhabiles percent l'opercule et portent à votre bouche un petit comprimé rond.

La femme vous regarde avec satisfaction.

— La police a toujours été là pour ça, reprend-elle. Pour maintenir l'ordre nécessaire à la survie de la société. La société a besoin de vous, Lucas. Comme vous avez besoin d'elle. Nous vous avons trouvé un nouveau travail. Dans une usine. Dans l'agro-alimentaire. Un poste d'opérateur avec des possibilités de promotion si vous le désirez. Vous commencez demain matin.

Vous vous laissez aller contre le dossier de votre fauteuil, un sourire reconnaissant sur vos lèvres.

**Allez au [45](#).**

## 190

Vous reculez d'un pas et armez votre bras. Votre poing s'enfonce dans le plexus solaire de votre adversaire. Aussitôt, l'étudiant se plie en deux à la recherche de son souffle. Vous en profitez pour l'achever d'une manchette à la nuque.

Vous regardez bouche bée l'homme s'effondrer à vos pieds. Vous portez vos mains à vos yeux, rempli d'étonnement. Vous ne savez pas comment vous avez appris les techniques du combat à mains nues mais ce n'est pas le moment de vous lancer dans une introspection.

Vous ramassez le badge que vous aviez lâché pour porter vos coups et retournez dans le bureau de la surveillante générale.

**Allez au [76](#).**

## 191

Le film que vous propose Léa, recommandé par ses copines Léa 17-8-24-3 et Léa 3-12-24-8, est un blockbuster de science-fiction avec sa dose de conspirations, d'actions et d'histoires d'amour. Vous êtes rapidement embarqué dans l'intrigue et lorsque Léa pose sa main sur votre cuisse, il vous faut quelques secondes pour réaliser ce qu'il vous arrive.

**Si vous la laissez faire, allez au [233](#). Sinon, allez au [244](#).**

## 192

Votre vue se brouille une fraction de seconde et quand vous retrouvez l'usage de vos yeux vous découvrez que vous vous trouvez maintenant derrière le dragon.

Le castelet n'est plus très loin. Vous lancez vos chevaux au galop en direction du sentier qui s'élance en serpentant dans la roche.

Le dragon, après un temps de stupéfaction, dresse son museau et hume l'air. Ses narines se dilatent et soudain, il se retourne en poussant un rugissement de

colère. Son poitrail se gonfle et une longue gerbe de feu jaillit de sa gueule. Elle roule au-dessus de l'herbe et vient lécher vos dos.

La gravité de vos brûlures est inversement proportionnelle au niveau de Phonaxx qui a pu vous téléporter plus ou moins loin du dragon.

**Référez-vous au tableau pour appliquer les dommages :**

Niveau de Phonaxx	Points de vie perdus pour Phonaxx	Points de vie perdus pour Torchefolon
1	- 3 PV	- 2 PV
2	- 2 PV	- 1 PV
3	- 0 PV	- 0 PV

**Si les PV du mage sont tombés à 0, vous avez perdu la partie. Allez au [159](#).**

**Sinon Phonaxx gagne 1000 XP.**

**S'il ne reste plus que 1, 2 ou 3 PV au mage, retenez le numéro de cette section et allez au [94](#).**

**Le sort nécessite du temps pour être régénéré, il n'est donc plus utilisable durant cette partie. Rayez-le de la feuille d'aventure.**

L'attaque du dragon vous fait presser plus fort les flancs de vos montures et vous atteignez le sentier avant qu'il n'ait le temps de cracher une deuxième colonne de feu.

A flanc de falaise, le chemin est périlleux, parsemé de pierres et de roches affleurantes sur lesquelles il ne faut ni buter, ni glisser. Vous êtes obligés de ralentir votre course au point d'avancer au pas. Vous jetez un regard anxieux vers la plaine. Le dragon vole mollement en dessinant des huit dans l'air limpide. Il ne s'intéresse plus à vous.

Manifestement, vous êtes sortis de son territoire de chasse.

Il ne vous faut pas longtemps pour arriver au castelet.

Le donjon fortifié est gardé par quatre écuyers.

**Allez au [298](#).**

Assis par terre dans votre salon, Chips allongé à côté de vous le museau posé sur vos genoux, vous regardez vos doigts trembler jusqu'à ce que cela vous devienne insupportable.

L'estomac noué, vous coincez vos mains sous vos aisselles et vous balancez lentement d'avant en arrière pour conjurer l'angoisse qui vous étreint.

Vos lèvres articulent toujours la même phrase. Incantation, litanie, prière ou mantra, vous ne savez plus, tellement ces dernières heures vous avez eu recours à ces cinq mots :

Je ne suis pas fou.

Je ne suis pas fou.

Je ne suis pas fou.

Les souvenirs que vous avez récoltés résonnent en vous comme des cauchemars.

Des coups frappés à votre porte vous arrachent de ces affres. Vous vous levez gauchement et traversez le salon d'une démarche mécanique comme si vos membres étaient faits de ferraille rouillée.

La femme qui se tient dans l'encadrure de la porte arbore un sourire amical. Ses traits vous semblent familiers.

— Je vous connais ?

La question a fusé de vos lèvres, court-circuitant votre cerveau.

— Je ne crois pas, Lucas.

Elle sort de la poche de son blouson une carte à puce et vous la montre. Le rectangle est barré de bleu-blanc-rouge dans son angle supérieur gauche et à côté de sa photo est écrit CAPITAINE.

— Je peux entrer ? demande-t-elle.

Vous vous écartez et d'un geste vague de la main lui montrez le salon. La femme s'installe sur le canapé.

— Asseyez-vous aussi, Lucas.

Vous obéissez. Vous n'avez pas vraiment le choix. Recroquevillé dans le fauteuil, vous attendez la sentence.

Mais la femme pose une boîte sur la table basse et la pousse vers vous. Vous reconnaissez l'emballage familier. Vous relevez la tête et la dévisagez, ballotté par un flot d'incompréhension.

— Je suis là pour vous aider, Lucas, dit-elle d'une voix douce.

Vous saisissez les médicaments et vos doigts malhabiles percent l'opercule et portent à votre bouche un petit comprimé rond.

La femme vous regarde avec satisfaction.

— La police a toujours été là pour ça, reprend-elle. Pour maintenir l'ordre nécessaire à la survie de la société. La société a besoin de vous, Lucas. Comme vous avez besoin d'elle. Grâce à vos médicaments, vous pourrez retourner travailler dès demain.

Vous vous laissez aller contre le dossier de votre fauteuil, un sourire reconnaissant sur vos lèvres.

**Allez au [45](#).**

## 194

Le hacker hausse les épaules.

— Elle l'a mérité, réplique-t-il sur la défensive.

— Tu n'es pas mauvais non plus.

Vous laissez passer une dizaine de secondes puis fronchez les sourcils.

— Écoute, j'ai besoin de craquer le système informatique d'un labo pharmaceutique. Tu peux m'aider ?

Il vous regarde, dubitatif.

— Tu peux mettre combien ?

— Quels sont tes tarifs ?

Vous déglutissez péniblement à l'annonce de la somme.

— Eh bien, visiblement, nous ne pouvons pas conclure cette affaire, résume l'homme avec un sourire moqueur.

— Attends ! criez-vous alors qu'il s'éloigne déjà. Tu joues à *Wooden Sword* n'est-ce pas ? Je peux payer en pièces d'or.

Sans se retourner, l'homme lève la main pour dire qu'il n'est pas intéressé.

— Le trésor de Cuchetière ! hurlez-vous. Cela t'intéresse ?

L'homme se fige puis pivote sur ses talons.

— Tu veux dire... l'intégralité du trésor ?

Sa voix est incrédule. Vous ne savez pas ce qu'il y a de si important dans ce coffre mais vous êtes prêt à le lui offrir, quitte à subir la colère de vos compagnons de jeu.

— L'intégralité, oui, acquiescez-vous.

L'homme sourit en hochant la tête.

Il vous emmène dans un box et allume son ordinateur. Il ne lui faut pas une demi-heure pour localiser avec précision l'adresse IP de l'ordinateur utilisé par l'expéditeur des mails au labo pharmaceutique : 35 rue des Canuts à Lyon.

Vous ne doutez pas de cette information. Votre cœur qui bat la chamade confirme sa véracité.

**Notez l'adresse dans la liste des indices et Lyon dans vos souvenirs.**

**Quand vous rencontrerez à nouveau ce code, CANUT, vous ajouterez 52 à votre section et vous vous rendrez immédiatement à cette nouvelle section.**

Vous chassez de votre esprit l'image de cette femme en blouse blanche à l'origine de vos palpitations et sortez du bâtiment. Vous vous apercevez que vous avez passé beaucoup d'heures à l'intérieur. **Cochez deux blocs temps.**

Que faites-vous maintenant ?

**Si vous désirez joindre vos amis, allez au [151](#).**

**Si vous décidez de questionner votre mère, allez au [217](#).**

**Si vous avez déjà réalisé ces actions ou si vous pensez que vous avez réuni assez de souvenirs pour comprendre votre passé, allez au [350](#).**

## 195

Vous revenez sur vos pas en prenant le trottoir opposé. Arrivé au niveau du camion frigorifique vous vous arrêtez et, n'ayant pas trouvé de meilleure idée, presque honteux de votre feinte éculée, vous faites semblant de refaire votre lacet.

Les serveurs sortent pour reprendre des bacs isothermes.

Vous attendez que le dernier disparaisse dans le bâtiment puis traversez la rue et saisissez à votre tour un bac que vous portez haut devant vous pour cacher votre visage.

Vous commencez par vous diriger sans vous presser vers les serveurs qui se trouvent au fond de la salle lorsque vous apercevez un couloir qui part sur votre droite. Vous vous y engouffrez. Vous vous débarrassez de votre charge en la posant sur le sol. Alors que votre visage affiche un sourire satisfait, un raclement de gorge fige vos traits.

Vous vous retournez.

Un vigile vous fixe, les bras croisés.

— Je crois que je me suis perdu, dites-vous avec bonhomie.

— Je crois que tu te fous de ma gueule, répond l'homme.

Votre sourire crispé s'efface sous la violence du coup de poing qui pulvérise votre pommette. Le vigile vous traîne à moitié inconscient dans le couloir puis dans des escaliers avant de vous jeter sur le sol d'une petite pièce.

— Je l'ai coincé alors qu'il venait d'entrer par les cuisines, grogne-t-il.

De grosses baskets de skate s'approchent de vous. Vous sentez une main empoigner votre col. Un visage jeune, à la barbe soignée et aux cheveux longs tirés en arrière à la mode viking, vous examine.

— Sa tête ne me dit rien.

Vous hurlez lorsque votre deuxième pommette éclate.

— Qui est-ce qui t'envoie ?

— Personne, répondez-vous en haletant de douleur.

Vous vous empressez de raconter la raison de votre présence afin de dissiper ce que vous prenez pour un malentendu.

— Je te crois, dit l'homme aux baskets.

Il fait un signe au vigile.

— Mais tu sais déjà trop de choses, conclue-t-il alors que vous êtes emporté hors de la salle.

— Je dirai rien ! Je dirai rien ! gargouillez-vous la bouche remplie de sang.

— Je suis bien d'accord avec toi, dit le vigile en vous assenant un coup sur le crâne qui vous fait taire à jamais.

## 196

La surveillance à la gare est plus lâche, les autorités ont été dispatchées sur le parcours de la manifestation.

Vous atteignez les quais sans problème.

Les gens qui veulent prendre le train sont nombreux après la levée de la restriction liée au pass-travail et vous effectuez le trajet jusqu'à Chambéry debout, coincé contre la vitre de votre compartiment.

**Cochez un bloc temps et allez au [337](#).**

## 197

Vous jetez un rapide coup d'œil par les portes ouvertes. Parfois, ce que vous voyez vous glace et vous préférez l'oublier de suite.

Alors que vous avez parcouru la moitié du couloir, une chambre attire votre attention par les variations de lumière qui en sortent. Vous vous approchez et découvrez un écran géant qui recouvre une grande partie du mur qui vous fait face. Vous reconnaissez une vieille télé.

— Entrez ! Venez, installez-vous !

Le vieil homme est petit et sec. Ses yeux d'un bleu limpide pétillent. Il s'est levé et désigne le fauteuil qu'il occupait. Vous obéissez le regard rivé sur l'écran. Chips se couche à vos pieds.

— C'est quoi, ce putain de film ? demandez-vous, saisi par ce que vous voyez.

— Ce n'est pas un film, dit doucement le vieillard.

Vous haussez un sourcil mais le vieil homme n'a pas l'air de se moquer de vous. Vos yeux reviennent sur l'écran.

La scène est filmée par un drone. A part le bruit du moteur, aucun son n'accompagne les images. Il n'y a que le défilement de dépouilles qu'on a recouvertes d'un drap blanc comme si on pouvait ainsi cacher la noirceur de l'affaire.

— Ils venaient des côtes, commente le vieillard. Méditerranée. Atlantique. Le Nord. Mais aussi du Sud de la France.

— Il y en a combien ? demandez-vous d'une voix à peine audible.

— Des milliers.

Le drone s'élève dévoilant l'ampleur du drame. Puis un sifflement retentit suivi par un bruit d'explosion. L'écran devient noir. Une voix off annonce que le drone a été abattu. L'image revient, avec des scènes filmées les jours précédents. Vous voyez des hommes, des femmes, des enfants, alités,

recroquevillés, exsangues, la respiration sifflante. La voix off vous apprend que l'épidémie n'a pu être enrayée. La promiscuité, les conditions insalubres, la pénurie de médicaments... trop de facteurs défavorisants.

— Pourquoi ? voulez-vous savoir.

— Montées des eaux. Sécheresse. Tempêtes.

La réponse ne vous satisfait pas.

— Pourquoi le gouvernement n'a rien fait ?

Le vieil homme vous lance un sourire malicieux.

— Il vous répondrait qu'il ne peut accueillir toute la misère du pays.

Vous n'avez pas le temps de réfléchir à son explication, la porte du studio vient de s'ouvrir brutalement.

Une femme en furie se dresse dans l'encadrement.

— Je vous ai entendus !

— Je...

— Déjà, mettez votre masque comme il faut !

Vous prenez votre temps pour remonter votre masque, le port en est obligatoire dans les EHPAD.

Un doigt accusateur pointe dans votre direction.

— Comment pouvez-vous croire que le gouvernement tue intentionnellement des citoyens ?

— Mais...

— Comment pouvez-vous insinuer qu'il répand des virus dans les zones de transitions ?

— Je n'ai...

— Comment vous appelez-vous ? hurle-t-elle.

— Lucas 15-7-24-8 Martin, répondez-vous, et...

— Que faites-vous ici ?

— Je suis venu voir ma mère, Sandrine 11-6-24-3 Martin et...

La femme se tourne brusquement vers le vieillard comme si elle venait de se rappeler de quelque chose.

— Où est votre chat, monsieur Richard ? demande-t-elle d'une voix cinglante.

L'homme hausse les épaules mais son regard le trahit. Ses yeux se sont brièvement posés sur le placard et cela n'a pas échappé à l'infirmière. La femme

fait coulisser les portes et fouille sans ménagement les affaires rangées sur les étagères. Il ne lui faut que quelques secondes pour dénicher l'animal au fond d'une boîte, fourré sous une pile de chemises. Victorieuse, elle l'attrape par la peau du cou et vous devinez derrière son masque un sourire méprisant. Elle fixe le vieil homme mais c'est à vous qu'elle s'adresse d'une voix sèche.

— Votre mère est dans le parc, monsieur Martin. Je vous enjoins d'aller la retrouver.

Discuter avec cette femme est impossible.

— Je ne suis pas un complotiste, quoi que vous pensiez, grondez-vous avant de sortir de la pièce.

Vous ne pouvez pas voir le rictus que la femme vous adresse.

Déjà, elle allume sa montre connectée pour vous dénoncer.

**Cochez une case dans le tableau FICHE 5 et allez au [97](#).**

## 198

— Cuzco ! attaque ! ordonne Lucas.

Le chien bondit sur l'homme le plus proche et le renverse. L'animal ne peut pas mordre, cela lui est interdit, mais un de vos adversaires est maintenant à terre, la cheville prise dans la gueule du chien comme dans un étau.

Vous esquissez un sourire carnassier qui se fige presque aussitôt. Le type en face de vous a sorti un pistolet.

— Bien fait pour ta gueule, gros connard !

Vous entendez le bruit de la détonation puis une douleur fulgurante déchire vos entrailles.

Puis, plus rien.

## 199

— Pourquoi pas ? dites-vous.

L'homme vous lance un regard suspicieux.

Vous effacez votre sourire et redressez votre buste, affichant à la place de l'amusement un air sérieux.

— Allez-y, dites-vous d'une voix que vous avez pris soin de poser.

Au fond, vous n'avez rien à perdre. Autant jouer le jeu.

Le vieillard approuve votre attitude du menton et commence la séance.

— Tiens ta main à une vingtaine de centimètres de ton visage, vous dit-il, et fixe un point sur cette main.

Vous faites ce qu'il vous demande.

— Reste bien concentré sur ce point.

Vous éloignez toute pensée intrusive.

— Montre-moi quel point tu as choisi.

Vous désignez la deuxième phalange de votre majeur.

— Continue à bien fixer ton attention sur ce point jusqu'à ce que ta vision commence à se modifier. A ce moment-là, dis-moi OK.

La séance d'hypnose se poursuit. Vous êtes conscient de ce qui se passe autour de vous mais votre volonté vous a abandonné. Le vieil homme vous guide vers des rêves éveillés, semble hésiter puis vous demande d'aller explorer au fond de vous des choses très agréables.

Enfin, il commence un décompte et vous vous réveillez lorsqu'il prononce le chiffre zéro.

— Ton traumatisme est profond, dit-il d'un ton navré. Beaucoup trop pour pouvoir t'en délivrer. Les blocages sont trop forts.

Vous savez que vous devriez être affecté par ses paroles mais le bien-être induit par l'hypnose vous préserve de toute émotion négative.

Vous ne tremblez plus et n'éprouvez plus le besoin de prendre la deuxième pilule.

Le vieil homme a un sourire de satisfaction.

**Allez au [89](#).**

## 200

Vous repensez à ce que vous avez éprouvé quelques secondes plus tôt à l'évocation de votre nom de code, ce sentiment de liberté et de puissance, ce formidable élan de vie.

Pourtant...

Pourtant vous étiez sous médicaments.

Pourtant vous vouliez oublier votre passé.

Vous glissez votre main entre les coussins et récupérez votre montre.

— Excellent choix, Lucas.

La quarantaine bien entamée, les cheveux bruns et courts, le corps svelte, la femme vous fixe de ses yeux d'un bleu cristallin. Ses traits vous semblent vaguement familiers.

— Capitaine Richard ! vous exclamez-vous.

— Je croyais que vous en aviez fini avec tout ça.

— Vous voulez parler de mon passé ?

La femme hoche la tête.

— De votre passé et de l'Organisation.

— Je n'ai pas choisi. La pénurie de médicaments, ce n'est pas moi qui l'ai provoquée.

La femme grimace.

— Difficile de maîtriser les conflits extérieurs. Trop de zones de production sont encore localisées dans l'est de l'Europe. La Russie ne nous aide pas.

— Ce n'est pas moi non plus qui ai écrit Tirifun sur ma porte.

— L'Organisation essaie de vous récupérer.

— Pourquoi ?

— Vous étiez un bon élément, Lucas. Intelligent, compétent, doté d'une vision d'ensemble et d'un grand charisme.

Vous secouez la tête. Ce n'est pas ça que vous voulez entendre.

— Pourquoi ai-je quitté l'Organisation ?

La femme se tait.

— Vous voulez vraiment le savoir ? dit-elle enfin.

**Si vous acquiescez, allez au [464](#). Sinon, allez au [131](#).**

## 201

La montée de la Bastille est une longue succession d'escaliers aux marches usées. La chaleur ajoutée à la fatigue de votre voyage rendent l'ascension pénible. Chips vous encourage par de petits jappements joyeux. Vous avancez, dégoulinant de sueur, l'esprit confus. Les arbres rachitiques qui bordent le chemin offrent une ombre toute relative qui n'apporte pas de fraîcheur.

Vous avisez un rocher plat à l'écart des marches. Il est partiellement au soleil mais vous pourriez vous y allonger pour vous reposer.

Si vous vous y arrêtez, allez au [182](#).

Si vous continuez l'ascension — l'arrivée n'est plus qu'à quelques centaines de mètres —, allez au [399](#).

## 202

Vous jetez quelques affaires de rechange dans un sac de sport et dévalez les escaliers, ignorant l'ascenseur.

Chips s'installe sur la banquette arrière, vous mettez l'autoradio à fond.

Le GPS de votre voiture vous propose plusieurs itinéraires.

Si vous décidez de passer par Grenoble, allez au [113](#). Mais si vous préférez passer par Lyon, allez au [308](#).

## 203

Léa est déjà installée à une table autour d'une bière. Vous commandez la même chose.

Vous levez vos verres et les choquez.

— Cela faisait longtemps, dit-elle.

Vous essayez de vous souvenir de quand date votre dernier rendez-vous et n'y parvenez pas. Vous souriez pour cacher votre embarras.

— Quoi de neuf depuis la dernière fois ? vous demande-t-elle.

Vous haussez les épaules. C'est encore trop tôt pour lui parler de *Tirifun* et vous n'avez pas envie de lui raconter vos problèmes.

— Rien...

— Toujours célibataire ?

Vous acquiescez.

— Et toi ?

— Moi aussi.

Elle a un petit rire espiègle qui vous surprend. Elle pose ses coudes sur la table et son menton sur ses paumes.

— Lucas, on se connaît depuis quand ?

Vous réalisez que vous êtes tout aussi incapable de dater votre première rencontre.

— Sept ans ? Huit ans ? dit-elle. Et je ne t'ai jamais connu avec une fille. Ni avec un garçon d'ailleurs.

— J'ai pourtant eu des aventures, mentez-vous.

La conversation prend un tour que vous n'aviez pas prévu et vous met mal à l'aise. Vous lancez un regard méfiant à Léa et remarquez sa tenue sexy. Son parfum capiteux flotte au-dessus de vos verres.

— Partons d'ici, dites-vous en vous levant.

Léa vous dévisage, surprise.

— Tu veux aller où ?

— Je ne sais pas. On pourrait aller marcher...

— Ou au cinéma ? Il y a un bon film à l'affiche en ce moment.

**Si vous voulez faire plaisir à Léa en allant au cinéma, allez au [191](#). Mais si vous ne voulez pas vous retrouver dans l'obscurité à côté d'elle, vous insistez pour aller marcher au [65](#).**

## 204

— Les drones vont s'occuper de votre voleur, dites-vous.

La femme ne semble pas avoir entendu vos paroles. Elle masse son poignet en sanglotant.

— Laissez-moi voir votre bras, dites-vous en posant votre main sur la sienne.

Vous faites jouer délicatement les articulations de son poignet et la rassurez.

— Vous n'avez rien de cassé.

Vos paroles la réconfortent, elle essuie maladroitement ses larmes.

— Les drones... intervient Lucas.

Vous vous tournez vers votre ami, l'œil interrogatif.

— Les drones, reprend-il, ils n'ont pas bougé.

Vous levez la tête et scrutez les engins de surveillance qui balaient le ciel.

— Ils font toujours le même circuit, explique-t-il. Un cercle et puis un huit, dans un sens puis dans l'autre. Aucun n'a dévié sa trajectoire pour poursuivre le voleur.

Vous ne savez pas quoi répondre.

— Un bug dans le programme informatique ? finissez-vous par dire.

— Ou alors, ils n'ont jamais été programmés pour cette tâche.

Vous vous retenez d'éclater de rire devant cette absurdité et vous vous adressez à nouveau à la femme.

— Il est trop tard pour courir après votre voleur. Je vais appeler la police avec ma montre.

Vous attendez l'arrivée des forces de l'ordre, répondez à leurs questions puis prenez congé de Lucas et regagnez votre appartement.

**Allez au [304](#).**

## 205

Vous vous levez brutalement, une main sur le ventre, l'autre devant la bouche. Le contrôleur se tourne vers vous. Vous hoquetez et éructez bruyamment, puis vous précipitez vers les toilettes. L'homme vous laisse passer en reculant vivement.

Vous entendez votre voisin de banquette expliquer que vous êtes malade.

Vous cachez votre sourire narquois derrière vos doigts et dépassez les toilettes. Vous enfilez les wagons jusqu'à arriver à celui de tête. Vous trouvez une place à côté d'un homme qui compulse des dossiers sur un vieil ordinateur des années 2030. Vous mettez le masque que vous avez acheté au distributeur en passant devant le wagon-restaurant et rabattez la capuche de votre sweat sur votre visage. La tête tournée vers la vitre, vous faites semblant de dormir.

La suite de votre voyage se passe sans incident. La SNCF ayant réduit de façon drastique le nombre des contrôleurs, vous n'en recroisez plus.

Le train s'arrête à la gare de Lyon Part-Dieu plusieurs heures plus tard.

**Cochez un *bloc temps*.**

**Allez au [300](#).**

## 206

Vous plissez les yeux. Vous discernez cinq hommes et trois femmes. Le groupe est éclaté sur plusieurs mètres et avance d'une allure tranquille. Rien de menaçant ne sourd de cette bande dépenaillée.

Vous sortez de la voiture et attendez près de la portière que vous avez malgré tout laissée ouverte par prudence.

Vous distinguez maintenant les visages.

Quelques-uns croisent votre regard et vous sourient.

— On arrive à temps ! dit un chauve en écartant les bras.

Vous le regardez sans comprendre.

— Le gamin, c'est un des fils Martin ! Une famille qui vit de petites combines, d'affaires plus que louches. Du genre à raccourcir ceux qui gênent ou à dévaliser les étrangers. A nous, ils nous piquent nos bêtes. Alors, on fait des rondes.

Vous remarquez seulement maintenant les battes de baseball qui dépassent de leurs dos et les casques accrochés aux lanières de leurs sacs. Des lance-pierres sortent des poches des vestes.

Vous apprenez que ce sont des zadistes venus s'installer dans la région il y a une dizaine d'années et qui essayent de vivre en autonomie.

Une femme s'est approchée de vous sans que vous la remarquiez et pose sa main sur votre bras.

— Tu es malade...

Vous avez un pâle sourire et fixez vos mains qui tremblent. Bien que le soleil soit caché derrière les nuages, vous transpirez.

— Je n'ai plus de médicaments.

La femme passe sa main dans vos cheveux.

— Tu es en manque.

Elle fait le tour de votre voiture et s'installe sur le siège du passager-avant.

— Viens, dit-elle.

Vous vous glissez derrière le volant. Elle prépare un joint, puis vous le tend.

Après quelques bouffées, vos tremblements cessent. Vous vous sentez assez détendu pour reprendre la route.

Vous arrivez à Colmar sans nouvelles crises et garez votre voiture sur un parking du centre-ville.

**Cochez 2 blocs temps et allez au [373](#).**

## 207

Votre attention est attirée par un gros volume plus abîmé que les autres se trouvant tout en bas d'une pile de documentaires. Vous vous penchez pour en lire le titre et découvrez qu'il s'agit d'un dictionnaire bi-langue français-anglais.

L'épaisseur du livre vous séduit et vous éprouvez une irrésistible envie de le prendre dans vos mains pour sentir tout le poids de ce savoir retranscrit.

Vous feuillotez les pages jaunies subjugué par les drôles et incompréhensibles lettres de l'alphabet phonétique international.

— J'ai d'autres dicos si vous voulez, vous propose le libraire. Italien, espagnol, allemand, grec ancien...

Saisi par une idée soudaine, votre cœur bat plus vite.

— Je cherche justement la signification d'un mot : Tirifun, mais je ne sais pas de quelle langue il s'agit...

L'homme fronce les sourcils.

— Comment l'écrivez-vous ?

Vous l'épelez et l'homme répète pensivement plusieurs fois le mot.

— Cela pourrait bien être de l'arabe, finit-il par dire.

Votre cœur s'accélère encore.

— Et vous avez un dictionnaire français-arabe ? vous empressez-vous de demander.

L'homme acquiesce de la tête, un sourire aux lèvres.

Vous achetez derechef l'ouvrage en remerciant chaleureusement le bouquiniste.

Vos doigts fébriles tournent les pages.

La traduction de Tirifun est le nom propre Tryphon.

Ce nom vous glace et le dictionnaire tombe de vos mains.

Une douleur, comme celle qu'on ressent après une grande désillusion, vous étreint. Vous titubez jusqu'à un banc et y restez prostré. Vos pensées sont d'abord totalement tendues vers ce nom auquel vous n'arrivez pas à lier de visage. Puis peu à peu, celui-ci perd de son intensité et votre malaise finit par ne se dissiper.

**Cochez un bloc temps et écrivez TRYPHON dans vos souvenirs.**

**Allez-vous maintenant dans le quartier des antiquaires au [371](#) ou retournez-vous chez vous faire une recherche sur internet au [175](#) ?**

— Tu les vaux pas, lancez-vous.

— Connard !

Vous aviez prévu sa réaction et bondissez en arrière. Son poing rate votre estomac. Il revient à la charge. Vous ne désirez pas vous battre et vous vous contentez d'esquiver ses attaques. Cela le rend fou de rage. Les passants ralentissent, un sourire amusé sur les lèvres.

— Tu ferais mieux d'arrêter, dites-vous. Regarde, on se moque de toi.

Le visage du même s'empourpre. Il vous crache dessus puis s'enfuit.

Vous glissez vos mains en sifflotant dans vos poches et pénétrez dans tous les magasins de la rue. Aucune chevelure bleue n'attire votre attention, la femme semble vraiment avoir disparu.

**Si vous attendez, espérant que la femme va réapparaître, allez au [321](#).**

Mais si vous pensez que vous êtes en train de perdre votre temps dans le quartier cyberpunk, vous pouvez :

**Fouiner du côté de la taverne de *Wooden Sword*, si vous ne l'avez pas encore fait. *Cochez un bloc temps* et allez au [77](#).**

**Tentez de joindre vos amis. *Cochez un bloc temps* et allez au [151](#).**

**Questionner votre mère. *Cochez un bloc temps* et allez au [217](#).**

**Si vous avez déjà réalisé ces actions ou si vous pensez que vous avez réuni assez de souvenirs pour comprendre votre passé, allez au [350](#).**

## 209

Vous entrez dans le sas où vous vous débarrassez de votre combinaison puis vous gagnez la salle de repos.

Vous avez récupéré votre montre connectée dans le vestiaire et la passez devant le scanner du distributeur de boissons.

Confortablement installé dans un fauteuil, les pieds sur la table basse, vous sirotez le soda que la machine a expulsé dans un bruit de ferraille.

La porte qui s'ouvre brutalement vous sort de votre rêvasserie. Le type qui est apparu dans l'encadrure se dirige droit vers vous. Vous vous redressez par réflexe. Il s'assoit de l'autre côté de la table basse, se penche en avant et arrache de vos mains la canette qu'il renverse sur la table.

L'homme est plus grand que vous et plus costaud aussi. Votre regard balaie rapidement ses poches à la recherche d'une protubérance. C'est le genre de type à posséder un cran d'arrêt.

Vous lisez son nom sur son badge : Nathan 18-5-16-1

— Alors ? Content de toi ? lance-t-il d'un ton agressif.

Vous vous gardez bien de répondre.

— Tu vas arrêter tes conneries maintenant, reprend-il. Explorer les cadences, c'est bon pour personne. Alors, tu vas faire ton boulot, réglo, sans faire de zèle.

Il écrase la canette et vous la balance sur les genoux.

— Compris ?

Vous continuez à vous taire mais vous ne baissez pas les yeux et vous le laissez partir sans lui offrir la satisfaction d'une réaction.

**Notez le code PRESSIONS.**

Vous allez chercher un autre soda. L'idée de dénoncer le type à votre hiérarchie vous effleure mais vous abandonnez rapidement cette option. De même, vous préférez ignorer ses menaces et finissez votre journée avec dix-neuf minutes et vingt-quatre secondes d'avance.

Vous ne croisez personne dans la salle de repos et sortez du site sans être importuné.

**Vous pouvez rentrer tranquillement chez vous en allant au [289](#).**

## 210

Vous avalez deux comprimés. **Barrez MÉDICAMENTS de votre inventaire.**

Lucas vous a accompagné jusqu'aux vestiaires.

— Tu es sûr ? Tu ne veux pas que j'appelle le SAMU ?

Votre instinct vous pousse à mentir.

— Ce n'est rien, répondez-vous. Un problème de tension.

Vous vous efforcez de sourire.

— Cela va déjà mieux, affirmez-vous, autant pour vous convaincre que rassurer votre ami.

— Tu es pâle.

Vous rebondissez sur sa remarque pour dévier la conversation.

— C'est vrai que j'ai faim ! Je dois être en hypoglycémie... Allons boire quelque chose, cela me remontera !

Vous rangez vos affaires. Le médicament commence à faire effet. Votre cœur et votre respiration retrouvent leur rythme normal. Toutefois, vous êtes encore nerveux. Une tension électrique court sous votre peau et noue votre estomac.

Vous vous dirigez vers le bar du squash.

**Allez au [317](#).**

## 211

Vous ne saisissez donc pas l'opportunité qui s'offre à vous et visez une partie nulle, ce qui est somme toute un bon compromis.

Vous ne voyez pas le temps passer et vous êtes près de réaliser votre objectif quand vos mains recommencent à trembler. Vous vous concentrez sur le jeu. Cela ne dissipe pas votre malaise.

Soudain, les pièces se mettent à s'animer et à gesticuler. Les plus agités sont les quatre éléphants. Les voilà qui se déplacent en crabe sur l'échiquier bousculant les autres pièces qui roulent et tombent de la table. Les pachydermes finissent par se rejoindre sur les cases centrales où dans un parfait ensemble, ils se retournent pour se retrouver cul-à-cul. De l'eau jaillit de leurs trompes.

Vous subissez les effets secondaires de ce que vous avez avalé l'heure précédente.

Votre respiration devient sifflante, l'œil rivé sur les jets d'eau.

*Vous connaissez cette fontaine.* Vous y avez même gravé une inscription dans un lointain passé.

**Écrivez FONTAINE AUX ÉLÉPHANTS dans vos souvenirs.**

— Eh ! Reste là, mon garçon !

Le vieil homme vous donne des claques et vous secoue sans ménagement. Vous revenez lentement à la réalité. Les pièces de l'échiquier ont repris leur place. Votre vision est redevenue nette. Vous frissonnez. Chips vous donne de légers coups de museau en gémissant.

Vous ne vous sentez vraiment pas bien et, sous le regard éberlué du vieil homme, vous sortez de la chambre sans un mot. Vous retrouvez un peu de

calme dans le couloir. Chips se colle à vous et vous le caressez. Une femme crie dans une chambre, un homme avance péniblement avec son déambulateur, il sent l'urine. Vous ne désirez plus qu'une chose : rentrer chez vous.

Sur le chemin du retour, vous vous calmez peu à peu et lorsque vous arrivez à votre appartement vous avez recouvré toute votre lucidité et vous vous apercevez que vous êtes parti sans le renseignement promis.

Vous vous traitez d'idiot.

Vous n'avez pas le courage de retourner à l'EHPAD.

**Cochez un bloc temps sur votre feuille d'aventure et allez au [254](#).**

## 212

Le hacker hausse les épaules.

— Elle l'a mérité, réplique-t-il sur la défensive.

— Tu n'es pas mauvais non plus.

Vous laissez passer une dizaine de secondes puis fronchez les sourcils.

— Écoute, j'ai besoin de craquer le système informatique d'un labo pharmaceutique. Tu peux m'aider ?

Il vous regarde, dubitatif.

— Tu peux mettre combien ?

— Quels sont tes tarifs ?

Vous déglutissez péniblement à l'annonce de la somme.

— Eh bien, visiblement, nous ne pouvons pas conclure cette affaire, résume l'homme avec un sourire moqueur.

— Attends ! criez-vous alors qu'il s'éloigne déjà. Tu joues à *Wooden Sword* ? Je peux payer en pièces d'or.

Sans se retourner, l'homme lève la main pour dire qu'il n'est pas intéressé.

— Cent millions ! hurlez-vous.

L'homme se fige puis pivote lentement sur ses talons.

— Tu as piraté le jeu ?

Sa voix est menaçante.

— J'ai vendu un manuscrit, vous hâtez-vous de répondre.

— Aucun manuscrit ne se vend à ce prix, à part...

— Le texte sacré de la Porte d'Aqq ?

L'homme vous regarde attentivement.

— A quel niveau joues-tu ?

— Niveau six, mentez-vous.

— J'aurais dû m'en douter, murmure-t-il. Dis-moi qui te l'a acheté et j'accepte de t'aider.

— Un commerçant perse, Astyage.

L'homme sourit en hochant la tête.

Il vous emmène dans un box et allume son ordinateur. Il ne lui faut pas une demi-heure pour localiser avec précision l'adresse IP de l'ordinateur utilisé par l'expéditeur des mails au labo pharmaceutique : 35 rue des Canuts à Lyon.

Vous ne doutez pas de cette information. Votre cœur qui bat la chamade confirme sa véracité.

**Notez l'adresse dans la liste de vos souvenirs.**

**Quand vous rencontrerez à nouveau ce code, CANUTS vous ajouterez 52 à votre section et vous vous rendrez immédiatement à cette nouvelle section.**

L'image de cette femme en blouse blanche qui est liée à votre passé et à l'origine de vos palpitations ne vous quitte pas. Mais malgré vos efforts vous n'arrivez pas à faire parler ce souvenir.

Vous sortez du bâtiment et vous vous apercevez que vous avez passé beaucoup d'heures à l'intérieur. **Cochez deux blocs temps.**

**Si vous désirez joindre vos amis, allez au [151](#).**

**Si vous décidez de questionner votre mère, allez au [217](#).**

**Si vous avez déjà réalisé ces actions ou si vous pensez que vous avez réuni assez de souvenirs pour comprendre votre passé, allez au [350](#).**

## 213

Vous vous couchez en espérant que ça ira mieux demain.

C'est en effet le cas et vous êtes émerveillé de cueillir le jour sans nausée et tremblements. Mais vous n'êtes pas dupe, cet état est certainement temporaire. Vous en profitez pour essayer de clarifier vos idées. Vous êtes sûr que l'arrêt de votre traitement n'est pas le seul élément déclencheur de vos malaises.

*TIRIFUN.*

Vous articulez ce mot à haute voix avec différentes prononciations et intonations, sans succès. Il n'évoque rien en vous et pourtant vous êtes persuadé que vous êtes lié à lui.

Vous frottez pensivement votre menton. Pourquoi ne pas profiter de ces trois jours de congé pour tirer tout cela au clair ?

**A partir de maintenant, votre temps est compté.**

**La durée que prendront vos actions sera comptée en blocs. Une journée est composée de 4 blocs : 3 blocs actifs et 1 bloc durant lequel vous dormez.**

**Si au 13e bloc, pour une raison ou une autre, vous ne vous présentez pas à votre travail, vous serez immédiatement licencié et perdrez un droit.**

Votre premier réflexe est d'interroger internet mais vos recherches sont infructueuses. La toile ne connaît pas ce mot.

Vous faites alors le tour des personnes qui pourraient vous aider. Elles ne sont pas nombreuses :  **votre mère au [217](#) et vos amis au [151](#).**

**Mais s'il vous semble qu'avant tout, le plus important est de vous procurer un médicament de substitution, allez au [369](#).**

## 214

Manger végétarien, c'est préserver la planète ! Vous préféreriez avaler un bon steak mais le bien de tous passe avant vos plaisirs personnels. Fier de vous, vous retournez à votre poste jusqu'à 16 h. Puis, vous rentrez chez vous. Chips vous accueille avec des aboiements joyeux.

Il est temps de faire votre sport quotidien.

**Si vous allez courir avec Chips, allez au [265](#). Si vous vous rendez dans une salle de sport, allez au [235](#).**

## 215

Vous êtes incapable d'avaler quoique ce soit. La douche presque glacée que vous prenez vous rend encore plus fébrile et de violents frissons secouent votre carcasse de la tête aux pieds.

**Allez au [26](#).**

Sans un regard vers les fauteuils, vous montez dans l'ascenseur en compagnie d'une femme qui swipe sur sa montre connectée. Ce sentiment de liberté que vous avez éprouvé à l'évocation de votre nom de code ne vous a pas quitté. Vous souriez, rempli d'une allégresse retrouvée.

La femme vous observe mais vous vous moquez de ce qu'elle peut penser. Vous sentez grandir en vous une puissance qui vous emplit entièrement. Il ne s'agit pas de cette sorte de puissance qui permet de dominer les hommes. Non, celle que vous éprouvez donne la force de changer le monde.

— Tu as fait le mauvais choix, Tryphon.

Pâle comme un mort, vous détaillez la femme. Les cheveux bruns et courts, la silhouette svelte, les traits de son visage... Elle ne vous est pas inconnue.

— Qui êtes-vous ?

— Tu le sais bien.

À peine a-t-elle prononcé ces mots que vous vous exclamez :

— Capitaine Richard !

— Ta mémoire revient, on dirait.

— C'était vous !

— C'était moi ?

— L'inscription sur ma porte, crachez-vous entre vos dents.

Le silence qui accueille vos paroles vous fait comprendre votre erreur. La femme s'adresse à l'agent qui écoute votre conversation :

— Christophe 8-4 envoie une équipe inspecter la porte de l'appartement.

Vous entendez le grésillement de la réponse. L'oreillette est invisible, peut-être greffée dans le pavillon.

— Qu'allez-vous faire de moi ?

La femme ne répond pas et vous n'êtes pas étonné quand les portes de l'ascenseur s'ouvrent sur deux types musclés qui vous menotent sans ménagement.

— Cette fois-ci, c'est la prison à vie qui t'attend. Pauvre nase !

## 217

Vous emmenez Chips avec vous et vous vous rendez à l'EHPAD où vit votre mère. Le trajet en tramway ne dure qu'une poignée de minutes.

Le studio qu'elle occupe se trouve au premier étage de l'établissement. Vous montez les escaliers et frappez à la porte entrouverte de sa chambre. N'obtenant aucune réponse, vous entrez. Un rapide coup d'œil suffit à vous confirmer que la chambre est vide. A moins que... En trois enjambées et suivi par Chips, vous atteignez la porte de la salle de bain mais votre mère ne trône pas non plus sur les WC.

Vous pivotez sur vos talons et regardez presque avec consternation les squelettes d'oiseaux accrochés au plafond par des fils de nylon ; ces étranges mobiles se balancent mollement. Par dérision, vous donnez une pichenette à la carcasse de rapace qui pend devant vous.

Vous suivez des yeux son mouvement de balancier, pensif.

Vous finissez par vous extraire de votre contemplation et vous vous décollez du mur contre lequel vous étiez appuyé.

Le lit défait, le bol du petit-déjeuner dans l'évier, des vieux magazines par terre, des chaussettes trouées jetées devant l'entrée : le bazar familial s'expose à vos yeux. Vous émettez un claquement de langue agacé. Où peut se trouver votre mère ?

**Peut-être dans le salon de l'EHPAD ? Si vous optez pour cette possibilité et que vous êtes CHARMEUR, allez au [403](#). Sinon allez au [434](#).**

**Ou alors, dans la chambre d'une autre pensionnaire ? Si vous allez voir dans les chambres voisines et que vous êtes OBSERVATEUR, allez au [197](#). Sinon allez au [311](#).**

**A moins qu'elle ait décidé de profiter du soleil ? Dans ce cas, allez au [97](#).**

## 218

Votre pied enfonce la pédale du frein. Le conducteur en face de vous, tétanisé, n'a pas ce réflexe.

Vous contractez votre corps pour encaisser le choc et serrez les dents et le volant.

Tout va très vite.

L'airbag qui écrase votre poitrine.

Un fracas de tôle froissée.

Une odeur d'essence.

Des hurlements.

Vous êtes sonné.

Quelqu'un coupe le moteur de votre voiture et vous parle.

Vous avez l'impression d'être dans un rêve ou plutôt un cauchemar. Vous êtes toujours dans le cirage quand les secours arrivent.

Une meuleuse scie votre portière. On vous allonge sur une civière, le corps immobilisé dans une coquille. Dans l'ambulance, un urgentiste vous plaque un masque sur le visage, le gaz que vous respirez vous fait perdre conscience.

**Allez au [355](#).**

## 219

— Nous n'en avons pas le temps ! ripostez-vous.

Vous talonnez votre cheval et sautez dans le marais. Vous basculez dans l'eau froide et votre cotte de maille vous emporte vers les fonds boueux. Les faces blafardes ont disparu, votre épée ne rencontre que d'inoffensives pierres blanches couchées dans la vase.

Vous avez été mystifié et vous le comprenez douloureusement quand vous tentez de remonter à la surface. Votre armure vous cloue dans les profondeurs, sous dix pieds d'eau verdâtre.

Une secousse repousse votre peur. Votre main gauche n'a pas lâché les rênes et votre cheval appelé par Phonaxx nage vers la rive. Votre compagnon vous tire sur la berge où vous vomissez des glaires fétides.

— Le marais est ensorcelé, chuchote Phonaxx. La magie est maintenant assez forte pour que je la ressente tout autour de nous. Vite, il faut partir !

Vous remontez sur vos chevaux et avancez aussi rapidement que vous le pouvez. Vous finissez par sortir des marécages et vous débouchez sur une petite plaine à l'herbe rase.

Cependant votre passage dans ce lieu enchanté vous a affaibli. **Phonaxx perd 1 PV et vous 2 PV.**

**Allez au [309](#).**

## 220

— Maman, il est une heure du matin. Tu verras ton amie demain.

— Mais je n'arrive pas à dormir, gémit votre mère. Tu ne veux pas faire une partie de Scrabble ?

Vous secouez la tête et guidez doucement votre mère vers sa chambre. Vous réussissez à la mettre au lit. Le cœur serré, vous fixez les sangles qui entravent ses poignets aux anneaux du sommier. Puis vous tirez un fauteuil près du lit. Vous avez éteint le plafonnier. L'éclairage de sécurité dispense une pâle lumière verte.

Votre mère parle. Vous l'écoutez les yeux fermés. Ses propos sont décousus. Vous êtes à l'affût d'informations sur votre passé ou sur Tirifun.

Son débit devient plus lent, sa voix est pâteuse. Bientôt, elle se tait. Vous ouvrez les yeux. Elle dort, la bouche légèrement entrouverte, fragile comme un oiseau aux ailes brisées.

Vous vous levez lentement et ouvrez précautionneusement la porte de la chambre, porte que vous refermez avec la même discrétion. Lorsque vous vous retournez après avoir lâché la poignée, une infirmière se tient devant vous.

**Si vous vous enfuyez par le couloir, allez au [147](#).**

**Si vous décidez de passer par la fenêtre de la chambre de votre mère, allez au [433](#).**

## 221

Votre supérieure va droit au but :

— Qu'est-ce que vous foutez aujourd'hui, Lucas 15-7 ?

— Je... je suis malade.

C'est la première excuse qui vous vient à l'esprit. Votre cheffe n'a pas l'air de s'en contenter comme l'indiquent ses sourcils froncés et ses narines pincées. Elle s'est rapprochée de vous.

— Vous puez l'alcool ! vous accuse-t-elle à mi-voix.

Vous n'avez pas la bêtise de nier. Sa voix s'adoucit.

— Vous êtes un bon technicien. Ne gâchez pas votre avenir.

Vous frémissez au contact de sa main qui enserre brièvement votre bras. L'encouragement de la mère à son gentil petit garçon.

Le départ de votre supérieure vous laisse nauséeux. Vous boiriez bien une bière mais le distributeur ne délivre que des sodas ou de l'eau. Vous terminez la pause recroquevillé sur un fauteuil, le cœur au bord des lèvres.

Allez au [105](#).

## 222

Vous déguerpissez de là et rentrez précipitamment chez vous.

Vous fouillez dans vos affaires à la recherche de votre carte bancaire. Vous retournez vos tiroirs et plongez la main dans les poches de vos vestes. Dix fois. Vingt fois. Trente fois. Vous hurlez de rage et vous forcez à vous asseoir pour vous calmer. Les yeux fermés, vous essayez de réfléchir. Quand vous en êtes-vous servi pour la dernière fois ? Évidemment vous êtes incapable de vous en souvenir. Dépité, vous listez mentalement les endroits que vous n'avez pas encore explorés.

Vous la dénicher enfin sous une pile de vieux CD mais votre jubilation est de courte durée car vous réalisez que vous ne vous souvenez plus du code PIN et que pour l'obtenir, vous avez besoin de l'application qui est sur votre montre...

Vous respirez profondément. Il vous semble que... Vous ouvrez à nouveau le tiroir de votre buffet et en retirez un vieux chéquier. Vous le feuillotez, il est à peine entamé. Cela fait des années que vous n'avez pas utilisé ce moyen de paiement. Vous ne savez même pas s'il est encore possible de régler une facture par chèque.

Le meilleur moyen de le savoir est d'essayer. Vous vous rendez dans une boutique de téléphonie.

Le vendeur vous accueille avec un sourire narquois. Vous serrez les dents, vous avez eu votre lot d'embrouilles.

Vous repartez avec une nouvelle montre connectée et en claquant la porte.

Vous appelez aussitôt Lucas mais il ne répond pas. Vous lui laissez un message lui demandant de vous rappeler. Avec tous ces événements, vous n'avez pas pu le questionner au sujet de Tirifun.

Vous avez gaspillé du temps. **Cochez 2 blocs temps.**

Quel est le meilleur choix à faire maintenant ?

Si vous allez voir votre amie Léa, allez au [24](#).

Si vous essayez de vous procurer un médicament de substitution, allez au [369](#).

Si vous allez voir votre mère, allez au [217](#).

Si vous avez déjà réalisé ces actions ou si vous pensez que vous avez réuni assez de souvenirs pour comprendre votre passé, allez au [350](#).

## 223

Vous vous rapprochez de l'ouverture et vous agenouillez afin de regarder à l'intérieur. Ce que vous découvrez vous sidère. Deux familiers sont en train de se battre dans une arène sommairement aménagée, entourés de parieurs qui vocifèrent poings levés.

Vous reculez vivement. Ce que vous venez de voir est non seulement interdit par la loi mais normalement impossible, les familiers étant programmés pour être inoffensifs. Mais vous n'avez pas le temps de déguerpir, deux hommes que vous n'avez pas vu arriver vous bloquent le passage.

— Alors, on espionne ?

Vous déglutissez péniblement.

— Je passais par hasard et...

Le plus grand des deux vous interrompt et désigne Chips du menton.

— C'est un bel animal de compagnie, ça. C'est quoi comme race ?

— Un golden retriever, répondez-vous.

Les deux hommes se lancent un regard entendu, vous saisissent par les bras et vous emmènent dans une cour déserte. Chips vous suit en geignant.

Deux heures plus tard, votre corps flotte dans la Saône et Chips muni d'un nouveau programme informatique dispute son premier combat.

## 224

— Non ! dites-vous en vous levant. Cela se fera sans moi. Il y a trop de risques.

— Allons, Torchefolon, faisons-le au moins pour quelques combats, tente de vous convaincre Phonaxx.

— Tu ne comprends pas ? Tout ce que nous disons laisse des traces dans le jeu. Peut-être en ce moment même sommes-nous écoutés !

— Le nombre de joueurs actuel est de 63 621 703, interrompt la voix caverneuse de Mendax. La probabilité qu'un bot repère notre discussion est vraiment très faible, voire inexistante.

— Mais qu'en sera-t-il lorsque nous enchaînerons les victoires ?

Phonaxx vous laisse parler, un sourire sur les lèvres. Il vous écoute comme on écoute un gamin qui ne sait pas ce qu'il raconte.

Exaspéré, vous quittez le jeu.

**Allez au [159](#).**

## 225

Pour gagner du temps vous décidez de rouler en véhicule autonome. Vous pianotez sur votre montre et cinq minutes plus tard une voiture s'arrête au pied de votre immeuble.

Vous avez laissé Chips chez vous et vous vous engouffrez seul dans le petit habitacle.

Vous roulez lentement. La vitesse est limitée à 30 km/h dans le centre-ville.

Votre véhicule s'arrête à un feu rouge. Un vélo vous double. Vous regardez sans la voir une vieille dame qui traîne péniblement son chariot de courses. Plus loin, des hommes en orange fluo nettoient le trottoir.

Le feu passe au vert. La file de voiture s'ébranle sauf la vôtre qui reste obstinément à sa place. Vous tapez bien inutilement de votre poing fermé le tableau de bord minimaliste en proférant des insultes. La seule réaction qui se produit est un concert de klaxons de la part des automobilistes qui attendent derrière vous. Certains sortent de leurs voitures et s'approchent de vous. Votre main tire sur la poignée de la portière mais elle aussi est bloquée. Vous insistez en donnant des coups d'épaule mais vos tentatives restent vaines.

Les automobilistes qui vous entourent ne font pas attention à vos cris. Ils se sont postés aux quatre coins de votre véhicule et vous sentez la voiture s'ébranler. Ils en soulèvent alternativement l'avant et l'arrière afin de la déplacer en crabe jusqu'à une place de stationnement voisine. Puis sans un regard pour vous, ils rejoignent leurs propres voitures et s'en vont.

Vous tentez une nouvelle fois d'ouvrir la portière.

Il faut vous rendre à l'évidence, vous êtes coincé dans ce petit espace pour une durée indéterminée. Vous n'êtes pas sujet à la claustrophobie, pourtant un sentiment de panique commence à vous envahir. Vous mettez cela sur le compte de votre sevrage forcé.

Vous appelez la compagnie de transport. Un serveur vocal vous balade de numéro en numéro jusqu'à ce qu'il vous informe que le temps d'attente pour obtenir un interlocuteur est estimé à plus d'une heure. On vous demande donc de raccrocher et de rappeler plus tard.

Votre panique abolit votre raison et vous avez de plus en plus de mal à respirer. Vous criez, faites de grand gestes pour attirer l'attention des passants mais obtenez l'effet inverse ; ceux-ci s'écartent de votre voiture comme si vous pouviez en jaillir brusquement pour leur sauter dessus. L'un des hommes en orange fluo vous remarque mais il se contente de hausser les épaules et vous tourne le dos.

La respiration sifflante, le cœur battant la chamade, vous sentez la réalité s'enfuir et vous vous affalez sur votre siège, inconscient.

Ce sont les trépidations de la voiture qui vous sortent de votre évanouissement. Manifestement, la panne a été résolue et votre voiture poursuit son parcours.

La luminosité du ciel a changé. Vous regardez votre montre et découvrez que vous êtes resté plusieurs heures inconscient. Cochez un bloc temps.

La voiture vous dépose dans le quartier des antiquaires.

**Allez au [371](#).**

## 226

Le python s'enroule autour de la jambe nue de Léa et remonte lentement à l'intérieur de sa cuisse.

— Notre imaginaire nous pousse à croire que les serpents sont des animaux froids au toucher.

Sa main caresse les écailles d'un blanc de neige.

— Mais leur corps a la chaleur de la température ambiante, poursuit-elle.

Vous regardez l'étrange danse que mènent ses doigts avec la tête du serpent, une langoureuse bachata qui vous hypnotise.

— Les zoïdes répondent au moindre de nos désirs, dites-vous. C'est... pratique.

— J'espère que tu ne fais pas partie de ces complotistes qui pensent que les zoïdes ont été créés pour nous asservir ?

— Bien sûr que non.

Léa a reposé sa main sur le fauteuil. Le python continue sa progression. Il passe entre ses cuisses et rampe sur son ventre, glissant vers sa poitrine.

Léa se cambre légèrement en arrière.

Il est clair qu'elle vous aguiche mais vous n'êtes pas venu pour ça.

**Si vous faites semblant de ne pas comprendre son jeu, allez au [255](#). Si vous coupez court à votre entrevue, allez au [405](#). Si vous décidez de jouer cartes sur table, allez au [260](#).**

## 227

Votre mère pose la boîte de Scrabble sur l'unique table de son studio. Les angles du couvercle ont été maintes fois réparés avec du scotch qui a jauni au fil des années.

Vous disposez vos sept lettres sur le chevalet et commencez à chercher des mots. Votre mère jubile, elle a certainement pioché un X ou un Z.

Après cinq tours, elle est largement en tête avec plus de soixante points d'écart. Le plaisir qu'elle prend à jouer compense largement votre frustration générée par votre piètre score. Son œil pétillant et ses lèvres frémissantes réchauffent votre cœur.

— Scrabble ! s'exclame-t-elle.

C'est son deuxième de la partie.

— 119 points ! lâche-t-elle en fanfaronnant.

— Mais, dites-vous sans réfléchir, tu n'as pas le droit ! Chambéry, c'est un nom propre.

Le visage de votre mère se durcit.

— Chambéry existe. C'est un mot qui existe.

Son changement de ton aurait dû vous alerter mais vous persistez.

— C'est le nom d'une ville. C'est interdit au Scrabble.

— Va chercher le dictionnaire et regarde ! Tu verras que j'ai raison.

Son index tremblant désigne une étagère sur laquelle est posé un oiseau décoratif en métal mais qui n'accueille aucun livre.

— Va cherchez le dictionnaire ! répète-t-elle.

Votre regard va de l'étagère à votre mère.

— Maman...

Votre gorge est sèche. Vous comprenez enfin que votre mère n'est pas dans son état normal.

— Chambéry existe ! Chambéry existe !

Vous portez vos mains à vos tempes, excédé par cette phrase martelée d'un ton aigu.

Peu à peu, ces mots vous mettent mal à l'aise.

Vous sentez monter en vous une tristesse liée à des jours lointains, peut-être en rapport avec votre enfance mais vous n'en êtes pas certain.

Vous validez le mot pour échapper à ce sentiment déplaisant.

**Écrivez CHAMBÉRY dans la liste de vos souvenirs.**

La demi-heure suivante vous paraît longue. Vous acceptez les logatomes que votre mère pose sur le plateau. Les regards noirs qu'elle vous lance vous dissuadent de toute façon d'agir autrement.

Elle gagne haut la main mais cela ne suffit pas à réduire la tension qui s'est créée entre elle et vous.

L'état de crise de votre mère rendant toute discussion incohérente, vous préférez partir.

Vous espérez que Jacques 6-3 pourra vous aider.

**Cochez un bloc temps et allez au [41](#).**

## 228

Votre montre connectée émet les premiers sifflements de *Twisted Nerve* : vous avez reçu un message.

Vous consultez votre boîte mail, l'expéditeur est l'entreprise pour laquelle vous travaillez.

Le message est lapidaire : vous êtes viré.

**Rayez le droit le plus en haut de la liste puis retournez à la section où vous étiez.**

— Il est encore plus beau en automne, répondez-vous.

— C'est vrai, dit la jeune femme en se retournant pour contempler le parc.

Vous observez en douce le profil de son visage. Vous y lisez de la sérénité et de l'assurance.

— Dites-moi si je me trompe, dites-vous mais il ne me semble pas que nous nous soyons déjà croisés.

Elle virevolte d'un pas léger et se retrouve face à vous.

— C'est exactement ce que j'ai pensé en vous voyant. Ce type a l'air perdu.

— Je ne pense pas, répondez-vous, un sourire aux lèvres.

— Alors, vous cherchez quelqu'un.

Elle prend votre silence pour une affirmation et poursuit.

— Votre père ? Votre mère ?

— Ma mère.

— Ah, j'avais raison ! Quel âge a-t-elle ?

— 68 ans.

Le visage de la jeune femme se rembrunit avant de s'éclairer d'une compassion sincère.

— Un AVC ? La sclérose en plaque ? demande-t-elle d'une voix douce.

— Alzheimer.

Vous vous êtes toujours demandé à quoi aurait ressemblé votre vie si le cerveau de votre mère n'avait pas vieilli précocement.

— Écoutez, reprend la jeune femme, il existe une application qui permet de localiser les personnes. Elle est très simple à installer. Beaucoup de parents s'en servent pour leurs enfants. Cela pourrait vous aider !

**Si vous êtes intéressé par l'application, allez au [362](#). Sinon, allez au [78](#).**

Vous vous approchez de l'infirmière et posez votre main sur son bras.

— Merci, dites-vous en faisant trembler votre voix.

Vos yeux plongent dans les siens et votre main glisse dans la poche de sa blouse. Vous en retirez délicatement le badge qui sert de clé électronique pour les serrures de l'EHPAD et le fourrez dans la poche de votre pantalon.

**Notez BADGE dans vos possessions puis allez au [7](#).**

## 231

— Au fait, je voulais te demander : *Tirifun*, ça te dit quelque chose ?

— Tirifun ? C'est quoi ce nom à la con ?

— C'est justement ce que je voudrais savoir. Je ne sais plus où je l'ai entendu, mentez-vous, et je n'arrive pas à me le sortir de la tête.

Lucas vous donne une bourrade.

— J'connais un moyen pour te vider la tête. Le premier qui arrive Place Morris !

Le temps que vous réagissiez, votre pote a pris de l'avance. Hors de question que vous vous laissiez distancer. Vous bandez vos muscles et forcez l'allure. Vos poumons brûlent, votre tête est prête à exploser, mais petit à petit vous rognez la distance qui vous sépare et vous êtes en passe de rattraper Lucas quand un voile obscurcit brièvement votre vision. Vous titubez, les oreilles bourdonnantes, et votre cœur bat une drôle de musique.

— Eh ! vieux, ça va ?

Vous ne répondez pas. Vous cherchez votre souffle et luttez pour garder sa contenance à une réalité qui s'effiloche.

**Si vous avez des médicaments dans votre inventaire, allez au [104](#). Autrement, soit vous appelez le SAMU au [173](#) ou vous attendez, espérant que votre état va s'améliorer au [357](#).**

## 232

Vous brandissez votre épée devant vous, Phonaxx affermit sa prise sur son bourdon.

Vous vous élancez tous les deux, côte à côte, à petites foulées, hurlant chacun votre cri de guerre.

— Ainsi je frappe !

— Par la barbe de Gandalf !

Arrivés à dix coudées du templier, vous vous séparez, chacun prenant l'adversaire par un flanc.

Le combat est rude et dure longtemps mais vous finissez par triompher.

**Référez-vous aux tableaux suivants pour appliquer les dommages :**

Niveau de Phonaxx	Points de vie perdus
1	- 8 PV
2	- 6 PV
3	- 2 PV

Niveau de Torchefolon	Points de vie perdus
1	- 6 PV
2	- 4 PV
3	- 0 PV

**Si les PV de l'un de vous sont tombés à 0, vous avez perdu la partie. Allez au [159](#).**

**S'il ne reste plus que 1, 2 ou 3 PV au mage ou à vous, retenez le numéro de cette section et allez au [94](#).**

**Si vous êtes tous les deux vivants, vous gagnez chacun 1000 XP et allez au [87](#).**

## 233

Vous pensez naïvement que ce n'est qu'un geste d'amitié mais quand sa main remonte votre cuisse puis caresse votre entre-jambe, vous ne pouvez plus vous mentir.

Vous saisissez sa main et la posez sur l'accoudoir qui vous semble une frontière convenable entre vos deux intimités.

Tous vos sens en alerte, vous guettez sa réaction. Elle respire fort, son haleine est avinée. Elle a dû boire bien plus d'une bière en vous attendant.

Sa main glisse à nouveau vers votre sexe.

Vous n'y comprenez rien. Depuis que vous vous connaissez votre relation a toujours été sans équivoque.

Vous ôtez sa main. Elle la remet.

Mal à l'aise, vous vous levez et partez.

Léa ne vous a pas suivi. Votre soulagement est en demi-teinte et vous déambulez dans les rues, l'esprit préoccupé. Mais vous n'arrivez pas à trouver d'explications à sa conduite outre le fait qu'elle était saoule.

**Cochez un bloc temps.**

Que décidez-vous maintenant ?

**Si vous allez voir votre ami Lucas 23-4, allez au [439](#).**

**Si vous essayez de vous procurer un médicament de substitution, allez au [369](#).**

**Si vous allez voir votre mère, allez au [217](#).**

**Si vous avez déjà réalisé ces actions ou si vous pensez que vous avez réuni assez de souvenirs pour comprendre votre passé, allez au [350](#).**

## 234

— Un verre d'eau. Cela ira très bien.

L'homme hausse légèrement les sourcils comme s'il désapprouvait votre choix. Néanmoins, il vous apporte de l'eau. Pour sa part, il se sert une rasade de rhum. Puis, il vous demande sans préambule ce que vous voulez.

— Je cherche la signification d'un mot : Tirifun.

Il vous observe sans répondre. Vous buvez nerveusement une gorgée d'eau avec la désagréable impression de subir un examen.

— T'as mauvaise mine, vous balance-t-il soudain.

Vous reposez d'une main tremblante votre verre.

— Rupture de médicaments, expliquez-vous laconiquement.

L'homme caresse sa barbe.

— J'ai peut-être ce qu'il te faut, dit-il en se levant.

Il ouvre un tiroir, farfouille dedans et revient avec deux comprimés, un rouge et un blanc.

— Je ne sais plus lequel est-ce, mais un des deux est un anti-anxiolytique.

Vous fixez les pilules qu'il a posées devant vous sur la nappe auréolé de taches de vin.

— Et l'autre ?

Votre interlocuteur hausse les épaules.

Vous serrez vos mains contre vous pour essayer d'en atténuer les tremblements. Des perles de sueur coulent le long de vos tempes. Une boule d'angoisse roule au fond de votre estomac.

— Vous êtes sûr de ne plus savoir lequel est le bon ? Essayez de vous en souvenir...

— Peut-être le blanc, avance le vieillard après quelques secondes de silence. Quoique... Non, je ne ne sais plus. Vraiment.

**Si vous vous fiez à la première impression du vieillard et avalez le comprimé blanc, allez au [12](#).**

**Si vous avalez le comprimé rouge, allez au [185](#).**

## 235

Vous commencez par un peu de rameur, puis enchaînez avec du vélo elliptique. Vous vous amusez à soulever quelques haltères et terminez dans la piscine sur un tapis de course.

Dans les vestiaires, vous échangez quelques blagues salaces avec les autres habitués. Puis vous rentrez chez vous fourbu mais avec un stock d'endomorphines pour la soirée.

Vous mourez de faim.

**Si vous commandez une pizza, allez au [163](#). Si vous préférez manger indien, allez au [318](#).**

## 236

Vous enfouissez d'une main tremblante la photo dans votre poche.

Votre cœur cogne si fort dans votre poitrine que ses battements résonnent jusque dans votre crâne.

Vous reconnaissez tout. Le portail en fer forgé. Le cabanon en planches. L'allée dallée. Le lilas planté le jour de votre naissance. La fenêtre qui donne sur le potager et qui était celle de votre chambre.

Oui, vous reconnaissez tout sauf le nom écrit sur la boîte aux lettres.

Votre doigt enfonce la sonnette, bien inutilement. La maison est muette. Personne ne répond non plus à vos appels.

— Il ne faut jamais revenir au temps caché des souvenirs.

La voix vous fait sursauter. Vous vous retournez. Un homme entre deux âges vous sourit.

— Vous habitez ici ? demandez-vous.

— Pas du tout. Voulez-vous faire quelques pas avec moi ?

Vous scrutez son visage, essayant de comprendre.

— On se connaît ?

— Cela n'a pas d'importance. Ce qui compte, c'est vous.

**Si vous vous méfiez de cet homme, allez au [290](#).**

**S'il vous intrigue et que vous décidez de poursuivre la conversation, allez au [181](#).**

## 237

Vous n'avez rien trouvé.

— Oh, j'y pense ! s'exclame votre mère. Il est peut-être dans le coffre !

— Tu as un coffre, toi ?

Vous n'imaginez pas votre mère débarquant dans une banque pour y déposer des objets de valeur. D'ailleurs, vous ne voyez pas quels objets de valeur elle pourrait posséder.

— Celui de l'EHPAD !

Vous aviez oublié que chaque résident dispose d'un petit casier métallique à la fermeture sécurisée.

Vous partez à la recherche d'une infirmière et lui expliquez ce que vous souhaitez. Elle vous répond que pour ouvrir le coffre il faut l'accord de votre mère. Vous revenez donc avec elle au studio.

Votre mère est toujours assise dans son fauteuil, elle se frotte nerveusement les mains. L'infirmière marque un temps d'arrêt, son regard balaie la pièce. Elle attrape le chat abandonné sur l'étagère et le pose sur les genoux de votre mère qui, à votre grande surprise, le caresse.

— Madame Martin, votre fils me dit que vous désirez ouvrir votre coffre ?

— Mon fils ?

— Oui, maman. Rappelle-toi, le collier.

— Rappelle-toi, répète votre mère. Que voulez-vous dire, monsieur ? Que j'ai des problèmes de mémoire ?

Votre front se plisse de consternation.

— Que faites-vous d'ailleurs dans ma chambre ? Je sais très bien que vous n'êtes pas mon mari ! Sortez d'ici !

Lorsque votre mère est ainsi, que son cerveau joue la fille de l'air, elle peut devenir agressive et violente. Vous comprenez au regard que vous lance l'infirmière qu'il est préférable que vous partiez.

**Si vous êtes RUSÉ, allez au [230](#). Sinon, allez au [7](#).**

## 238

Vous vous retournez. Un autre contrôleur arrive. Il vous est impossible d'échapper aux vérifications. Vous écopez une amende de 300 €.

— Veuillez nous suivre, monsieur, dit l'un des deux hommes. Nous vous ferons descendre au prochain arrêt. D'ici là, vous allez rester avec nous.

— Attendez !

La jeune femme de tout à l'heure vous interpelle.

— Rendez-moi mon masque !

Son attitude n'est plus du tout cordiale. Elle tend vers vous une main vindicative. Avec lenteur, d'un geste crâneur, vous enlevez votre masque et le lui rendez. Elle le tient entre le pouce et l'index comme si c'était une chose dégoûtante.

— Vous n'avez pas de masque non plus ? dit narquoisement le plus grand des contrôleurs en tapotant sur sa tablette. Je vous verbalise pour cette nouvelle infraction.

— A nouveau 300 €, commente son collègue.

La lèvre retroussée de dédain, vous faites un clin d'œil à la femme, puis suivez les deux hommes.

Le train roule encore une heure avant de s'arrêter. L'un des contrôleurs vous accompagne jusqu'aux marches du wagon et vous fait descendre.

Les mains dans les poches, vous regardez le train disparaître dans une courbe, puis vous vous dirigez vers la gare. Le prochain train pour Lyon est annoncé dans un peu plus de trois heures.

La suite de votre voyage se passe sans incident. La SNCF ayant réduit de façon drastique le nombre des contrôleurs, vous n'en recroisez plus.

Plusieurs heures plus tard, vous arrivez à la gare de Lyon Part-Dieu.

**Cochez 2 blocs temps et allez au [300](#).**

### 239

Vous descendez dans les profondeurs de la ville par un ascenseur qui vous emporte cinquante mètres plus bas. Il existe encore trois niveaux en-dessous de celui où vous vous trouvez, accessibles seulement à leurs habitants.

La fraîcheur des lieux vous ravit et vous admirez les gigantesques pales qui répartissent l'air conditionné de façon égale dans toute la galerie. Les compresseurs sont alimentés par un champ de panneaux solaires dressés à la périphérie de Lyon.

Vous franchissez un portail surmonté d'un portique de sécurité et remarquez dans une guérite un vigile qui scrute un écran. Aucun individu ne peut entrer avec une arme ou un objet suspect.

Les rues sont d'une propreté éclatante. Non seulement il n'y traîne pas de déchets mais aucune tache ou défaut dans le revêtement n'accroche l'œil.

Les véhicules que vous croisez fonctionnent à l'énergie électrique et semblent glisser sur l'asphalte.

Vous longez principalement des banques, des compagnies d'assurances, des magasins chics et des bijouteries.

Votre promenade dans ce monde aseptisé vous ennuie mais vous goûtez à la fraîcheur des lieux et traînez dans les rues, ne vous résolvant pas à vous arrêter à la terrasse d'un café, les boissons y étant à un prix astronomique.

Vous finissez toutefois par vous lasser et rejoignez l'ascenseur.

**Cochez un bloc temps et inscrivez un L dans ce bloc.**

**Si vous n'y êtes pas encore allé, vous pouvez vous rendre dans la zone commerciale au [54](#). Autrement, vous vous rendez à la gare au [451](#).**

### 240

Vos mains tremblent. Votre cœur bat la chamade. Une sueur froide coule le long de votre échine.

Mais vos souvenirs ont ranimé des sentiments oubliés qui vous font entrevoir la possibilité d'une autre vie.

Une vie plus lumineuse.

Non exempte de souffrance, certainement.

Mais plus intense.

Si vous avez des médicaments, vous les jetez. **Rayez-les de votre inventaire.**

Votre désir de retrouver votre passé n'a jamais été aussi fort.

**Si vous avez le souvenir *Chambéry*, allez au [102](#).**

**Si vous n'avez que le souvenir *Fontaine*, allez au [74](#).**

**Si vous n'avez que le souvenir *Photo*, allez au [446](#).**

**Si vous n'avez aucun de ces souvenirs, allez au [462](#).**

## 241

Phonaxx s'assoit par terre et réfléchit, la tête entre les mains.

— Et si tout ça n'était qu'illusions ?

— Tu veux dire...

— Un château gardé sans trésor, cela ne te semble pas étrange ? Utilisons le sort de Désenvoûtement. Qu'avons-nous à perdre ?

Vous haussez les épaules, peu convaincu mais pas réfractaire à la proposition.

Une voix désincarnée résonne sous le plafond et l'incantation prononcée dans une langue gutturale révèle le véritable contenu du coffre posé dans l'angle le plus sombre de la pièce.

Les yeux écarquillés, la mâchoire pendante, vous contemplez les pierres précieuses, les bijoux et les pièces d'or qui rutilent d'éclats mordorés.

Vous avez découvert le Trésor de Cuchetière.

**Si par la suite LE TRÉSOR DE CUCHETIÈRE est à nouveau mentionné, ajoutez 20 au numéro de la section que vous êtes en train de lire puis allez immédiatement à la section portant ce numéro.**

**Vous avez gagné la partie et 2000 XP chacun.**

**Allez au [159](#).**

## 242

— Je ne crois pas, dites-vous.

Vous continuez à vous méfier. Regrets et rancœur, voilà tout ce que peut vous offrir votre passé.

Quel but Richard poursuit-elle ?

— Ravi de vous avoir revue, capitaine, tranchez-vous.

Vous tendez votre main, la femme la serre d'une poigne vigoureuse en vous fixant dans les yeux.

— Prenez soin de vous, dit-elle.

Cette formule de politesse sonne comme un avertissement.

Vous tournez les talons et marchez, rempli d'une sérénité que vous n'avez plus éprouvée depuis longtemps. Vous traversez une place et vous arrêtez sur un banc.

Vous regardez les gens emprisonnés dans leurs bulles connectées et leurs codes vestimentaires qui marchent à pas pressés.

Vous regardez ceux qui, allongés sur les trottoirs, ont été abandonnés par la société.

Vous regardez les drones qui sillonnent le ciel.

Vous n'êtes pas dupe. La DGSI ne vous lâchera pas. Vous serez sous surveillance constante.

Vous défaites le bracelet de votre montre connectée et la jetez dans une poubelle.

Des ZAD résistent un peu partout en France. Il est temps pour vous de voir ce qu'il en est.

## 243

— Eh ! regarde ! des Lucas, là-bas ! s'écrie Lucas.

Un groupe d'hommes de votre âge, habillés avec les mêmes shorts et tee-shirts que vous et accompagnés de leurs labradors retrievers, trottent sur le sentier qui sort des bois.

— On pourrait aller courir avec eux !

**Si vous suivez la proposition de Lucas, allez au [158](#). Si vous préférez rester seul avec lui, vous avez le choix entre prendre le grand circuit au [453](#) ou le petit circuit au [458](#).**

## 244

Vous prenez sa main et la posez sur l'accoudoir. Mais Léa ne s'avoue pas vaincue et vous sentez à nouveau la chaleur de sa paume à travers votre jean.

Une fois de plus, vous écartez sa main et la gardez cette fois-ci dans la vôtre sur l'accoudoir. Aussitôt, Léa dégage son pouce de votre emprise et caresse votre paume.

Vous ne savez que penser. Depuis que vous vous connaissez, votre relation a toujours été sans équivoque.

D'un geste brusque vous retirez votre main. La réaction de Léa est immédiate. Elle se lève et quitte la salle.

**Si vous la suivez, allez au [328](#). Sinon, allez au [167](#).**

## 245

Vous vous asseyez sur la lunette des toilettes et éteignez la lumière.

La porte de la chambre ne tarde pas à s'ouvrir.

— Madame Bernard, tout va bien pour vous ? s'enquit une voix féminine.

— Oui, c'est gentil, le médecin s'occupe déjà de moi.

L'infirmière a un sourire las.

— Bien sûr. Bonne nuit alors, madame Bernard.

La vieille femme hésite puis se lance.

— A vrai dire, je le trouve un peu trop familier, chuchote-t-elle.

L'infirmière qui a déjà la main sur la poignée de la porte se fige.

— C'est-à-dire ?

La résidente montre la salle de bain.

— Je n'aime pas qu'on utilise mes toilettes.

— Pourquoi vous chuchotez...

L'infirmière ne finit pas sa phrase. Elle vient de comprendre et vous aussi.

— Gabriel ! hurle-t-elle.

Vous sortez précipitamment de la salle de bain et vous vous débarrassez de l'infirmière en la poussant contre le mur.

Vous franchissez la porte de la chambre, un formidable direct du droit vous cueille dans un craquement d'os brisés.

Vous vous effondrez sur le sol carrelé.

Allez au [398](#).

## 246

Vous roulez toutefois à vitesse réduite et les rares voitures qui circulent vous doublent en klaxonnant. Vous vous en fichez concentré sur la conduite, ce qui canalise une partie importante de votre esprit et vous empêche d'être totalement submergé par les affres du manque.

Vous avancez ainsi encore une paire d'heures, puis la crise s'atténue et vous vous sentez mieux.

A mi-chemin de votre parcours, vous vous arrêtez dans une station pour recharger la batterie de votre voiture et acheter une bouteille d'eau ainsi qu'un paquet de biscuits.

Vous grignotez les gâteaux sous les pâles rayons du soleil, adossé à votre voiture.

— Z'avez pas votre animal ?

L'homme en salopette mâchouille un chewing-gum, les mains dans les poches. Un canard se dandine entre ses jambes.

Vous haussez les épaules.

— Se sont bien foutus de la gueule de la classe 97, continue-t-il en lançant un regard mauvais au volatile. Z'avez quoi, vous ?

— Un golden retriever.

— Wahoo ! la classe ! Pourquoi vous l'avez pas avec vous ?

Vous haussez une nouvelle fois les épaules.

— C'est encombrant, improvisez-vous.

— Dommage. Je vous l'aurais bien échangé contre ça, dit l'homme en balançant un coup de pied dans son canard.

L'animal pousse un cri réprobateur et secoue ses ailes d'un air outré. Vous regardez songeusement le volatile tandis que son propriétaire rit bêtement.

Pas une seule fois vous avez pensé à Chips depuis que vous êtes parti.

— Oui, dommage, acquiescez-vous.

Votre ton sérieux stoppe net le rire de votre interlocuteur.

— Vraiment ?

— Vraiment.

— Mais c'est interdit !

— Pourtant, ça serait mieux que chacun puisse choisir son animal, non ?

Le visage de l'homme se ferme.

— C'était une blague, j'vous dis.

— Pourtant...

— Attendez ! coupe votre interlocuteur. J'ai compris. Vous faites partie de ces gens-là. De ceux qui pensent qu'ils ont commencé à robotiser nos animaux mais qu'ils vont pas s'arrêter là. Qu'ils nous robotiseront après. Pour faire de nous ce qu'ils veulent.

— Je n'ai jamais dit ça.

L'homme secoue la tête.

— C'est bon, j'ai compris, j'vous ai dit.

Il vous tourne le dos et appelle son canard.

— Allez viens, Charlie.

Vous levez les yeux au ciel et remarquez alors la vieille caméra au-dessus de la borne de recharge.

La scène a été filmée et les mots-clés de la conversation ont aussitôt été analysés par le programme informatique Kom-Plot. Les propos jugés séditieux ont déclenché une alerte et 0,0052 seconde plus tard vous avez été identifié grâce à la reconnaissance faciale.

**Cochez une case dans le tableau FICHE S.**

Vous reprenez le volant et roulez encore de longues heures avant d'arriver à Colmar où vous vous gardez sur un parking du centre-ville.

**Cochez 2 blocs temps et allez au [373](#).**

## 247

Vous collez votre oreille contre la porte. Les voix étouffées du médecin et de la secrétaire vous parviennent à travers le panneau rembourré sans que vous puissiez comprendre ce qu'ils disent.

Toujours poussé par votre curiosité, vous tournez lentement la poignée et entrouvrez légèrement la porte.

— La police ? s'exclame la secrétaire.

Votre sang se glace. Vous reculez vivement et refermez la porte. Adossé au panneau, vous repassez plusieurs fois dans votre tête la scène que vous venez de voir. Vous finissez par être persuadé que le médecin s'est tourné vers vous lorsque la secrétaire s'est exclamée.

Votre cœur bat la chamade. Sans que vous puissiez l'expliquer un sentiment de panique vous envahit et vous ressentez un besoin impérieux de fuir.

Votre premier réflexe est de vous échapper par la porte. Vous découvrez avec consternation qu'elle est maintenant fermée à clef.

Vous tournez sur vous-même à la recherche d'une autre issue. Vous courez vers la fenêtre, l'ouvrez et l'enjambez.

Le cabinet se trouve au deuxième étage, à environ cinq mètres du sol. Vous vous suspendez à l'appui de la fenêtre mais dans la précipitation, votre main droite glisse. Vous tombez lourdement sur le béton et perdez connaissance.

**Allez au [355](#).**

## 248

Vous essayez d'introduire la lame plate de votre tournevis dans la rainure du coffre et ne réussissez qu'à faire de larges éraflures sur la surface métallique. Vous insistez. Vos mains deviennent moites puis tremblantes sous votre énervement grandissant. Vous finissez par jeter votre outil au loin et la rage vous fait donner un coup de poing dans le coffre.

Vous vous pétrifiez en vous traitant de triple idiot, espérant que le bruit n'aura alerté personne. Vous laissez filer quelques secondes puis, rassuré, vous examinez l'endroit où votre poing s'est écrasé. La tôle est légèrement enfoncée.

Le coffre est de mauvaise qualité.

Vous attrapez votre marteau et emmaillotez le manche de votre plus gros tournevis cruciforme dans le pan de votre blouse. Vous utilisez ce burin improvisé. Peu à peu, le métal s'enfonce sous la pointe du tournevis. Un dernier coup transperce la tôle. Vous agrandissez le trou à l'aide de la tenaille et de la pince coupante. Votre main extirpe du coffre une petite boîte en fer blanc. Vous plongez le faisceau de votre lampe à l'intérieur du casier, il n'y a rien d'autre.

Vous glissez la boîte dans la poche de votre blouse tandis que vous vous dirigez vers l'armoire à pharmacie. Elle ne contient pas le médicament dont

vous avez besoin mais ceux qui s’y trouvent feront l’affaire. Votre marteau s’écrase sur la vitre. Vous n’avez pas à vous soucier des bruits de bris de verre car vous venez de déclencher l’alarme. Elle vrille vos tympans. Votre cœur bat à se rompre.

Vite, vous prenez une boîte et filez.

**Écrivez MÉDICAMENTS dans vos possessions.**

**Si vous passez par la fenêtre, allez au [432](#).**

**Si vous passez par la porte, allez au [354](#).**

## 249

Vous secouez la tête pour démentir les allégations de votre supérieure et vous décidez de lui dire la vérité ou du moins une partie de la vérité.

— Je dois prendre un médicament et il est en rupture de stock.

— Vous n’êtes pas gravement malade, j’espère ?

— Oh non ! C’est un médicament pour...

Vous cherchez dans votre mémoire. D’aussi loin que vous vous souvenez, vous avez toujours avalé ce comprimé blanc légèrement amer avant de vous coucher.

— ... dormir.

— Oh ! Ce n’est pas du Motirax, au moins ?

Vous secouez à nouveau la tête.

— La mélatonine est un bon compromis, renchérit votre cheffe. Vous devriez l’essayer.

Perplexe, vous réfléchissez à votre échange.

— Nous en sommes donc là ? murmurez-vous. A tous devoir prendre des somnifères pour trouver le sommeil ?

— Lucas 15-7-24-8, ne tenez pas ces propos. Cela n’apporte rien de bon pour la société.

Vous vous excusez sans bien savoir de quelle société parle votre supérieure. S’agit-il de la boîte dans laquelle vous travaillez ou de celle que forme l’ensemble des Français ?

**Allez au [105](#).**

En regardant derrière vous, vous avez dévié votre trajectoire. Vous ne courez plus au centre du couloir mais près du mur et vous ne pouvez éviter la porte qui s'ouvre brusquement devant vous. Votre élan est coupé net.

Votre tête résonne comme un tambour tandis que la douleur se déverse dans votre boîte crânienne. Vous titubez quelques secondes puis reprenez votre course.

Le souffle court de votre poursuivant vous semble maintenant terriblement proche.

Il ne vous reste plus que quelques mètres à parcourir avant d'atteindre les escaliers. L'étudiant pressent que vous allez lui échapper, il se jette sur vous dans une tentative désespérée. D'instinct vous lui donnez un coup de coude dans le nez. Le cri de douleur qu'il lance confirme l'efficacité de votre frappe. Malheureusement, elle a aussi engendré en lui une rage qui décuple ses forces et il s'agrippe à votre blouse malgré son nez qui pisse le sang.

Vous tirez un coup sec, l'étoffe se déchire et vous libère. Votre adversaire s'affale sur le sol.

Vous dévalez les escaliers quatre à quatre, avalez le couloir du rez-de-chaussée, poussez une porte de secours qui déclenche une alarme, enfiler l'allée goudronnée, dépassez la volière et escaladez le mur.

Vous courez.

Vous faites des détours et changez de direction à chaque croisement. Enfin, à bout de souffle, vous finissez par ralentir puis par vous arrêter tout à fait.

La nuit est silencieuse. Néanmoins, vous êtes pressé de vous retrouver chez vous. Vous repartez au petit trot jusqu'à votre immeuble et ouvrez la porte de votre appartement avec fébrilité. Plus que quelques secondes et vous saurez ce que contient la boîte. Mais vos gestes ralentissent. Une partie de votre cerveau vous souffle que quelque chose cloche.

Chips !

Chips n'est pas venu vous accueillir. Vous faites quelques pas dans le couloir. Le salon est plongé dans le noir. Votre main se lève lentement et appuie sur l'interrupteur.

— Bonjour, Lucas.

Une femme svelte aux cheveux bruns et courts est assise dans le canapé.

— Assieds-toi.

Elle désigne de la tête le fauteuil en face d'elle. Vous obéissez sans broncher. Vous savez que c'est inutile, comme vous savez qu'elle ne vous demandera pas la boîte.

— Durant toutes ces années, j'ai cru que tu allais réussir.

Un sentiment de honte vous envahit, vous ôtant toute envie de parler.

— J'ai cru que tu avais définitivement fait une croix sur ton passé. Que tu avais compris où était l'intérêt de chacun. L'intérêt de tous.

Vous levez les yeux, les siens sont sincères.

— Mais à nouveau, tu cherches à enfumer la ruche.

Sa voix devient très douce.

— Nous ne pouvons pas te laisser faire, dit-elle lentement avec des nuances de regret dans la voix.

Elle fait un geste du menton. Deux hommes sortent de l'ombre de la chambre et vous menottent.

Vous êtes en pleine confusion. Votre seule certitude et cela vous glace d'effroi et vous donne la nausée, est que vous allez finir votre vie en prison.

## 251

Vous secouez lentement la tête en réfléchissant.

Quelqu'un a pris la peine de graver une inscription mystérieuse sur votre porte. Une personne qui connaît votre passé et qui pense que vous êtes capable de l'affronter.

— Non, dites-vous d'une voix ferme.

L'homme fronce les sourcils.

— Réfléchissez encore, insiste-t-il.

Mais votre décision est prise. Vous lui tournez le dos et partez.

**Si vous avez le souvenir MÉDECIN, allez au [279](#). Sinon, allez au [84](#).**

## 252

Vous sortez le badge de votre poche et déclenchez l'ouverture des portes. Vous jetez un dernier coup d'œil autour de vous avant de vous glisser à

l'intérieur. La lumière dispensée par les blocs de sécurité est suffisante pour vous repérer.

Vous faites un rapide tour des lieux. La pièce à gauche est un local pour stocker la nourriture, adjacent aux cuisines. En face, un autre local sert d'entrepôt pour le matériel d'entretien et d'hygiène.

Le couloir qui dessert la salle à manger est fermé par une porte vitrée verrouillée.

Vous vous retournez. Un escalier s'envole vers les étages. Vous en gravissez les marches jusqu'au premier étage. Vous savez qu'au fond du couloir se trouve le bureau de la surveillante générale.

Vous passez devant la chambre de votre mère, le cœur battant, résistant à l'envie de pousser sa porte pour la regarder dormir.

Vous êtes bientôt arrivé au bout du couloir et près du deuxième escalier. Vous ralentissez et redoublez de prudence. Vous ne remarquez rien d'alarmant, vous pénétrez dans le bureau.

Vous allumez votre lampe de poche, faisceau dirigé vers le sol puis allez tirer les rideaux de la fenêtre. Vous balayez alors de votre torche les lieux. Vous découvrez un bureau métallique flanqué d'une chaise rembourrée à accoudoirs sur laquelle traîne une blouse, une armoire à pharmacie à porte vitrée et ce que vous cherchez, une rangée de coffres.

Vous enflez la blouse. C'est un piètre déguisement mais vous espérez qu'il suffira à faire illusion si vous croisez quelqu'un. Puis vous vous approchez des casiers. Ils portent des numéros, ceux des chambres. Vous trouvez facilement celui votre mère.

**Allez au [76](#).**

## 253

Vous balayez du regard les personnes assises autour de vous. Vous êtes indécis. L'expression des visages amputés aux trois quarts par les masques est difficilement lisible.

Enfin, votre choix se porte sur une jeune femme. Ce sont sa façon de se tenir, son masque en tissu et ses vêtements — un jean délavé, un chemisier à fleurs et un discret gilet bleu —, qui ont influencé votre décision.

Vous l'accostez avec un sourire penaud et ne lésinez pas sur les formules de politesse.

— Ne vous excusez pas, dit-elle. Un oubli, ça arrive à tout le monde.

Elle ouvre son sac à main, une besace en cuir, et vous tend un masque aux couleurs criardes.

— C'est moi qui l'ai fait, minaude-t-elle.

— C'est... rayonnant ! vous exclamez-vous.

Vous regagnez votre place. Le tissu sent le patchouli et vous arrache une grimace.

**Allez au [136](#).**

## 254

Vous vous affalez sur le canapé. Chips pose sa tête sur vos genoux. Vous allumez votre montre et tapez *Tirifun* dans plusieurs moteurs de recherche, y compris ceux dédiés à la recherche scientifique.

Il n'y a pas eu de miracle depuis votre dernière tentative. Tirifun est inconnu de la toile.

**Si vous désirez maintenant questionner vos amis, allez au [151](#).**

**Mais s'il vous semble qu'il est temps de vous procurer un médicament de substitution, allez au [369](#).**

**Si vous avez déjà réalisé ces actions ou si vous pensez que vous avez réuni assez d'indices pour comprendre votre passé, allez au [350](#).**

## 255

Vous évitez soigneusement son regard et vous vous mettez à parler des choses les plus ennuyeuses qui existent.

Du coin de l'œil, vous voyez son python se couler vers le tapis et s'y lover.

Vous poussez un soupir de soulagement et posez votre question.

— *Tirifun*, ça te dit quelque chose ?

Elle hausse les épaules sans prendre la peine de répondre puis se lève et vous toise les bras croisés, la tête penchée sur le côté.

— Bon, Lucas, j'ai encore du travail...

Vous comprenez que vous devez partir.

**Cochez un bloc temps.**

Qu'allez-vous faire maintenant ?

**Si vous appelez votre pote Lucas 23-4, allez au [439](#).**

**Si vous essayez de vous procurer un médicament de substitution, allez au [369](#).**

**Si vous allez voir votre mère, allez au [217](#).**

**Si vous avez déjà réalisé ces actions ou si vous pensez que vous avez réuni assez de souvenirs pour comprendre votre passé, allez au [350](#).**

## 256

— Suivez-moi, vous dit-elle.

Vous revenez sur vos pas et pénétrez dans le cimetière. Vous vous laissez guider bien que vous pourriez vous dispenser de l'aide de Richard. Vous savez où se trouve la tombe. Vous vous en êtes rappelé dès que vous avez franchi le portail.

La stèle n'a pas changé. Sobre — la douleur n'a que faire des fioritures — elle ne comporte qu'un prénom avec un nom et deux dates.

Léo PESCATORE

12 août 2010 – 15 décembre 2020

**Si vous avez le souvenir MÉDECIN et PESCATORE, allez au [327](#).**

**Si vous n'avez que le souvenir MÉDECIN, allez au [154](#).**

**Si vous n'avez que le souvenir PESCATORE, allez au [123](#).**

**Si vous n'avez aucun de ces souvenirs, allez au [390](#).**

## 257

Le médicament vous soulage. **Barrez MÉDICAMENTS de votre inventaire.** Votre cœur et votre respiration retrouvent leur rythme normal. Toutefois, vous êtes encore nerveux. Une tension électrique court sous votre peau et noue votre estomac. Ces sensations désagréables ne disparaissent qu'au bout de longues minutes.

Enfin délivré de toutes tensions, vous vous sentez presque euphorique.

**Allez au [419](#).**

## 258

Vous tendez votre index en direction du drone.

— On les emmerde ! crie Lucas.

Mais l'engin ne vous lâche pas. Il vole maintenant à moins de deux mètres de vos têtes et répète ses injonctions d'une voix de plus en plus forte. Des passants commencent à vous regarder, certains se sont même arrêtés et attendent, prêts à vous filmer avec leurs montres connectées pour ensuite balancer la scène sur les réseaux sociaux.

— Putain de drone ! lancez-vous

— Il risque de nous envoyer une patrouille, glisse Lucas.

**Si vous changez d'avis et obéissez, allez au [103](#). Si vous essayez de semer le drone, allez au [380](#) mais si vous êtes RUSÉ, allez au [62](#).**

## 259

Prêt à sauter dans l'eau stagnante, vous réfrénez votre impulsion et réfléchissez.

— La magie... commencez-vous.

— Tu la sens aussi ?

— Maintenant, oui ! Lance ton sort, vite !

Une voix désincarnée résonne au-dessus de vos têtes et l'incantation prononcée dans une langue gutturale déchire la brume. Les gouttelettes en suspension, baignées de soleil, brillent le temps d'une respiration puis s'évanouissent.

Les faces blafardes au fond de l'eau maintenant limpide sont redevenues de simples pierres.

**Le mage gagne 1000 XP et vous 500 XP. Le sort nécessitant du temps pour être régénéré n'est plus utilisable durant cette partie. Rayez-le de votre feuille.**

Débarrassés des miasmes, vous remplissez vos poumons d'air frais et continuez joyeusement votre route.

Vous débouchez rapidement des marécages sur une petite plaine à l'herbe rase.

**Allez au [309](#).**

## 260

— Léa, je t'aime beaucoup mais je ne veux pas faire l'amour avec toi, dites-vous avec toute la gentillesse dont vous êtes capable.

Son regard se brouille. Lentement son serpent glisse vers le sol et se love sur le tapis.

— Lucas, je veux un enfant.

Ses paroles vous laissent sans voix.

— Je veux un enfant avant que cela ne soit trop tard. J'ai quarante-deux ans.

— Tu... tu peux... Pourquoi n'as-tu pas recours à la PMA ?

Un sourire amer se dessine sur son visage.

— Tu sais bien que le gouvernement n'encourage pas la PMA pour les célibataires. Au contraire.

— Pourquoi moi ? Tu pourrais facilement trouver d'autres...

Vous n'arrivez pas à finir votre phrase et rougissez.

— Je ne veux pas n'importe qui comme géniteur.

— Mais je ne veux pas être père !

— Je ne te le demande pas.

Vos regards se croisent et l'intensité de celui de Léa vous coupe le souffle. Vous réalisez à quel point avoir un enfant est important pour elle.

— Je voudrais t'aider, Léa. Mais je ne veux pas, je ne peux pas faire l'amour avec toi.

— Je n'ai besoin que de ton sperme.

**Si vous acceptez de faire un don de sperme, allez au [37](#). Sinon allez au [91](#).**

## 261

Tandis que vous faites la queue, vous observez comment les vigiles contrôlent les entrées : les gens leur montrent un pass qu'ils scannent. Cependant quelques rares personnes ne se soumettent pas à cette vérification,

ils se contentent de faire un check aux vigiles en les appelant par leurs prénoms. Vous tentez le coup.

— Salut Scrap ! Ça va, Blade ?

Vous accompagnez votre check d'une accolade puis vous vous empresses de vous éloigner. Une main qui enserre votre bras d'une poigne de fer vous empêche d'aller bien loin.

— Attends ! T'es qui, toi ?

— Eh Blade ! Tu me reconnais pas ? C'est moi, Torchefolon !

Le vigile vous fixe de son œil cyborg. Sans tourner la tête, il s'adresse à son acolyte.

— Scrap, cette tête de fouine te dit quelque chose ?

Le deuxième vigile vous jette un bref coup d'œil.

— Nan.

Vous retenez un cri de douleur, l'étau autour de votre bras s'est resserré. Vous glissez un regard vers la main qui vous retient, heureux qu'elle ne soit pas cyborg.

— T'as un pass ?

Vous secouez la tête en tentant de sourire. La réaction des vigiles est immédiate. Ils vous tirent sans ménagement jusqu'à la sortie où ils vous jettent comme une chose malpropre sur le trottoir.

— Va mettre ton sale museau de fouineur ailleurs !

Vous vous relevez et vous éloignez sans vous retourner.

**Puisqu'il n'est plus possible de passer par l'entrée, vous décidez de faire le tour du bâtiment et allez au [441](#).**

Mais si vous pensez qu'il vaut mieux ne pas rester dans les parages, plusieurs choix sont possibles :

**Vous pouvez rentrer chez vous pour aller fouiner du côté de la taverne de *Wooden Sword*, si vous ne l'avez pas encore fait. Cochez *un bloc temps* et allez au [77](#).**

**Ou alors, vous essayez de joindre vos amis. Cochez *un bloc temps* et allez au [151](#).**

**A moins que vous décidiez de questionner votre mère. Cochez *un bloc temps* et allez au [217](#).**

**Si vous avez déjà réalisé ces actions ou si vous pensez que vous avez réuni assez de souvenirs pour comprendre votre passé, cochez *un bloc temps* et allez au [350](#).**

## 262

Plongé dans vos pensées, vous vous laissez guider par vos habitudes et prêtez peu d'attention à votre environnement extérieur. Et puis vous savez que l'ordinateur qui gère Chips a intégré le parcours et qu'un aboiement vous avertira en cas de danger ou si vous vous trompez de route.

Vous ne gardez donc qu'un seuil minimum de conscience afin d'éviter les corps engourdis et recroquevillés des SDF allongés sur les trottoirs.

Votre marche d'une heure vous ramène à votre immeuble sans que vous ayez progressé dans votre recherche. Votre cerveau bute contre un mur qui vous semble pour l'instant infranchissable.

Vous remontez chez vous et décapsulez une bouteille de bière. Vous portez le goulot à vos lèvres tout en réfléchissant.

**Si vous disposez toujours d'une connexion internet, vous pouvez tenter une recherche sur la toile. Allez au [175](#).**

**Ou vous pouvez aller chercher l'inspiration chez les bouquinistes des quais au [63](#) ou dans le quartier des antiquaires au [371](#).**

## 263

Cette fois la porte s'ouvre et laisse apparaître une quinquas en pantalon de survêtement rouge et tee-shirt blanc.

Vous la saluez et vous présentez.

— J'ai habité cette maison, attaquez-vous.

Elle porte une gourde à ses lèvres et boit longuement. Son visage est brillant de sueur.

— Y'a longtemps ? demande-t-elle d'une voix traînante.

— Pas mal d'années, j'étais gamin.

— J'l'ai achetée à une femme. Une pauvre dame encore jeune qui commençait à perdre la boule. Elle avait des soucis avec son fils.

Vous baissez la tête et, peut-être, rougissez-vous un peu. Elle vous fixe et éclate de rire.

— Le fils, c'est vous, n'est-ce pas ?

Vous affichez un sourire crispé et demandez :

— Comment s'appelait la femme ?

— C'était une Martin, je crois.

— C'est bien ma mère, dites-vous précipitamment. Mais quel est son vrai nom ?

La femme lève les mains au ciel.

— Comment voulez-vous que je le sache !

— L'acte de vente. Ça doit être écrit sur l'acte de vente.

Elle soupire puis soudain réalise ce que sous-entend votre demande. Ses yeux s'étrécissent tandis qu'elle vous observe.

— Vous dites que c'est votre mère et vous ne savez pas son nom ?

— Je prends des médicaments. Ça bousille ma mémoire, j'essaie de la retrouver.

Votre ton sincère convainc la femme. Elle hoche la tête et vous invite à entrer. Vous refusez. Une appréhension inexplicable vous en empêche.

— Comme vous voulez ! soupire la femme.

Lorsqu'elle revient, elle a changé de tee-shirt et une discrète odeur de parfum l'enveloppe.

— Carole Pasquier épouse Pescatore, dit-elle. Le genre de nom qu'on ne trouve plus qu'au cimetière.

Elle porte vivement sa main à sa bouche.

— Oh ! S'exclame-t-elle, navrée. Votre mère n'est pas morte au moins ? Je ne voulais pas...

— Non, non, elle est toujours vivante. Je comprends ce que vous voulez dire. Tout le monde s'appelle pareil maintenant.

— Oui, il n'y a plus que des Martin, des Bernard, des Richard ou des Petit...

Vous la remerciez et prenez congé.

Vous marchez d'un pas vif, les poings enfoncés dans les poches de votre jean. Le puzzle de votre passé se reconstitue peu à peu.

Vous étiez un interne brillant à l'hôpital de Grenoble et votre véritable nom est Noé Pescatore. *Le genre de nom qu'on ne trouve plus qu'au cimetière.*

**Écrivez Pescatore dans vos souvenirs.**

**Notez le code CIMETIÈRE. Lorsque vous rencontrerez à nouveau ce code, ajoutez 15 à la section où vous êtes et rendez-vous immédiatement à cette nouvelle section.**

**Cochez un bloc temps et allez au [271](#).**

## 264

Vous avez soif et videz la moitié de votre bouteille. L'alcool détend vos muscles et vous vous sentez moins las.

Vous remarquez que Léa s'est maquillée et vos yeux plongent dans son décolleté. Sans en avoir conscience vous cherchez son parfum et trouvez une senteur capiteuse qui émoustille vos sens.

— Et si on commandait à manger ? propose-t-elle.

Elle se glisse à côté de vous et vous choisissez ensemble sur sa montre connectée une pizza qu'un drone vous livre dans le quart d'heure qui suit.

Pour accompagner la pizza Léa vous propose une autre bière.

Vos bras se frôlent et vos doigts se touchent quand vous piochez dans le carton.

Emma rit à chacune de vos phrases, même à celles qui ne sont pas drôles.

Soudain, elle se tourne vers vous.

— Tu sais ce qu'on devrait faire ?

— Nan.

— Fumer un joint !

**Si vous acceptez sa proposition, allez au [325](#). Sinon, allez au [143](#).**

## 265

Vous allez jusqu'au stade et faites vos trente-six tours de piste habituels. Vous êtes satisfait, vous avez amélioré votre temps.

Vous faites une série d'étirements tout en matant les jolies filles qui discutent en short et tee-shirt. Puis vous rentrez chez vous.

Vous mourez de faim.

**Si vous commandez une pizza, allez au [163](#). Si vous préférez manger indien, allez au [318](#).**

### **266**

Vous trouvez facilement la rotonde ferroviaire. Il ne vous reste plus qu'à écumer les alentours. Vous faites un tour sur vous-même et constatez avec soulagement qu'il n'y a aucune nouvelle construction dans ce secteur. Vous éliminez la zone d'immeubles et, photo à la main, vous partez en chasse.

Après bien des pas, vous arrivez dans un quartier dont les maisons ressemblent à celle du cliché.

Votre cœur bat plus vite.

**Allez au [236](#).**

### **267**

Une panique intense vous submerge. Vous n'arrivez plus à respirer.

Vous vous écroulez sur le trottoir.

**Allez au [52](#).**

### **268**

Vous attendez que la respiration de l'étudiant devienne lente et régulière. Lorsque vous le pensez endormi, vous entrez dans la pièce et vos doigts se referment sur le badge. Malheureusement, votre geste a été trop brusque et la canette de soda vacille avant de tomber et de rouler contre le visage du jeune homme qui se réveille aussitôt.

La panique qui vous envahit vous paralyse alors que les réflexes de l'étudiant l'ont déjà fait se dresser sur le lit.

Plus grand que vous d'au moins deux têtes, il vous toise d'un œil mauvais.

Vous finissez par recouvrer vos moyens.

**Si vous décidez de fuir, allez au [109](#).**

**Si vous décidez d'affronter l'étudiant, allez au [190](#).**

Cela fait deux jours que vous êtes enfermé seul dans une cellule aveugle éclairée jour et nuit. Vous trouvez vos conditions de détention particulièrement dures au regard du délit que vous avez commis. Vos demandes répétées pour obtenir un avocat ont toutes été refusées.

Vos crises d'angoisse dues à l'arrêt brusque de votre traitement médicamenteux vous plongent dans d'affreux tourments aggravés par l'isolement et vous avez l'impression de marcher sur une corde raide, près de sombrer dans la folie à tout instant.

Le déclic de la serrure de la porte de votre cellule vous arrache de vos sinistres pensées .

— Lève-toi, ordonne une voix.

Le maton vous menotte les mains derrière le dos et vous pousse dans le couloir. Vous arpentez des coursives, descendez des escaliers et terminez le trajet dans une salle étroite pourvue d'un fenestron. Le gardien vous traîne vers l'une des deux chaises situées de part et d'autre d'une table métallique. Une fois que vous êtes assis, il libère votre main gauche pour accrocher le bracelet à un anneau fixé sur le bureau, lui-même scellé au sol.

Puis, l'homme s'en va.

Vous fixez le ciel à travers la petite ouverture sécurisée par une croisée de barreaux. D'un blanc laiteux, il n'offre ni soleil, ni oiseaux.

La porte s'ouvre dans votre dos puis se referme. Une femme s'assoit en face de vous.

— Priscaro ? dit-elle.

Vous baissez lentement les yeux. Ses traits vous sont vaguement familiers.

— Noé Priscaro, précise-t-elle avec assurance.

Votre premier réflexe est de vous retourner mais il n'y a personne d'autre dans la pièce.

— Je m'appelle Lucas 15-7-24-8 Martin, ânonnez-vous péniblement.

Votre cœur s'emballe et vos mains tressautent. Vous n'êtes pas fou. Vous savez qui vous êtes.

La femme se penche vers vous et vous scrute longuement.

— Il me faut mes médicaments, bégayez-vous.

— Tirifun, lâche-t-elle, l'œil rivé sur votre visage.

Vous oubliez vos angoisses.

— Vous connaissez ce mot ! Vous savez ce que ça veut dire ?

— Non, répond-elle après un long silence. Monsieur Martin, vous êtes malade. Je vais demander votre hospitalisation.

Vous ressentez un grand soulagement et la remerciez vivement.

**Allez au [52](#).**

## 270

Vous gravissez une série d'escaliers qui vous emmènent en haut des gradins d'une vaste salle. En bas, dans l'arène, séparés des spectateurs par un dôme de verre, les hackers penchés sur leur machine tapent des lignes de code qui apparaissent en simultané sur des écrans géants. Quatre chronomètres, un sur chaque mur, égrènent des minutes digitales.

Vous vous asseyez et essayez de comprendre ce qui s'affiche mais c'est comme si vous lisiez du chinois.

— Incroyable !

Le type à côté de vous vient de vous donner une bourrade dans le bras. Il montre l'un des écrans.

— Regarde ! C'est dingue ce qu'il est en train de faire !

— Dément ! répondez-vous sur un ton aussi enthousiaste que celui de votre interlocuteur.

— Il leur a gratté au moins une heure !

— Je ramène à boire pour fêter ça !

Vous filez sans attendre de réponse.

Vous sentez que les heures qui vont suivre vont être longues.

Vous trouvez sans problème le bar. Les consommations sont gratuites, sponsorisées par une marque de boissons énergisantes.

Vous naviguez ainsi, entre les gradins et le bar, jusqu'à la victoire d'un des candidats.

Galvanisé par la foule en liesse et tout ce que vous avez bu, vous descendez précipitamment les gradins et arrivez à la hauteur du champion avant qu'il ne disparaisse dans les coulisses. Vous l'attrapez par le bras et lui demandez :

— Combien tu prends pour pirater un labo ?

L'homme vous regarde à peine.

— C'est qui ce mec ? lance-t-il à la cantonade. Virez-le !

Les vigiles vous empoignent. Vous résistez mais vous n'êtes pas de taille à lutter contre deux armoires à glace qui vous traînent jusqu'à la sortie.

L'air frais vous dégrise et vous vous rendez compte à quel point vous avez agi stupidement. Et dangereusement. Un cybercriminel !

Vous faites quelques pas chancelants, votre estomac se contracte brutalement et vous vomissez par jets un liquide brunâtre et nauséabond.

Maintenant que vous allez mieux, vous regardez autour de vous et vous vous apercevez que vous avez passé beaucoup d'heures à l'intérieur du bâtiment.

**Cochez deux blocs temps.**

**Si vous rentrez chez vous pour aller fouiner du côté de la taverne de *Wooden Sword*, allez au [77](#).**

**Si vous désirez joindre vos amis, allez au [151](#).**

**Si vous décidez de questionner votre mère, allez au [217](#).**

**Si vous avez déjà réalisé ces actions ou si vous pensez que vous avez réuni assez de souvenirs pour comprendre votre passé, allez au [350](#).**

## 271

Vos pas résonnent sur les pavés. Vous déambulez au milieu des vieilles maisons rénovées du centre-ville.

Vous arrivez au pied d'un château aux pierres d'un gris pâle, presque blanc, dont la beauté et l'imposante façade vous évoquent les forteresses rencontrées dans votre jeu préféré, *Wooden Sword*. Vous gravissez l'escalier imposant qui mène aux portes d'entrée. Une statue trône au-milieu des marches, deux illustres inconnus portant culotte longue, gilet, veste et cape, toisent l'horizon. Vous vous retournez et balayez des yeux la place qui s'offre à vous, non pas à la conquête d'un avenir radieux à l'instar de vos voisins de bronze mais toujours à la recherche de votre passé oublié.

Bredouille, vous redescendez les escaliers et longez les murs de la chapelle du château. Vous errez d'un pas morne le long de constructions plus récentes.

**Si vous avez le souvenir FONTAINE, allez au [17](#). Sinon, allez au [387](#).**

## 272

Vous avancez d'un pas résolu.

— Arrêtez ! criez-vous.

La bande de mômes se retourne et vous regarde, menaçante.

— Chips, couché ! ordonnez-vous, désirant laisser votre animal de compagnie à distance de ceux des gamins.

**Si vous êtes CHARMEUR, allez au [443](#). Si vous êtes RUSÉ, allez au [144](#). Sinon, allez au [378](#).**

## 273

Vous enfiler l'allée à votre gauche pour rejoindre l'annexe. A mi-chemin vous avisez une femme qui transporte un carton volumineux. A la crispation de son visage, il n'est pas difficile de deviner que ce qu'elle porte est lourd.

— Puis-je vous aider ?

La femme accueille votre proposition avec soulagement.

— Vous ne devriez pas avoir à porter des charges si lourdes, la plaignez-vous.

Elle vous approuve vigoureusement.

— Je me suis déjà plainte auprès de la direction mais ils font la sourde oreille.

— C'est toujours comme ça. Ceux qui décident se moquent des conséquences de leurs décisions.

Vous arrivez au bâtiment. La femme vous remercie et s'approche de vous afin de reprendre le carton mais vous faites un pas de côté.

— Laissez-moi le porter jusqu'au bout. Il est terriblement lourd.

— C'est que...

— Il y a des escaliers à monter ?

Elle sourit en hochant la tête.

— Alors, allons-y.

Vous pénétrez dans le bâtiment après avoir ordonné à Chips de rester dehors. Le rez-de-chaussée est un open space que vous surplombez quand vous

gravissez les escaliers. Vous découvrez que l'étage a le même agencement. Les coffres ne sont assurément pas dans ce bâtiment.

Vous déposez le carton sur le bureau que vous désigne la femme. Votre œil est accroché par l'heure affichée sur l'écran de l'ordinateur. Dans dix minutes, c'est la fin des visites. Vous ne disposez plus d'assez de temps pour continuer vos recherches dans le bâtiment principal.

Dépité, vous rentrez chez vous pour attendre la nuit.

**Cochez un bloc temps, puis allez au [413](#).**

## 274

Vous décidez de vous rendre chez elle à pied avec Chips. Vous enclenchez l'appli qui calcule vos efforts physiques. **Cochez une case sport.**

Vous marchez d'un pas vif, votre chien trottant à vos côtés. Il y a peu de monde dans les rues à cette heure-ci. Vous courez volontiers pour expulser la tension qui roule sous votre peau au niveau de votre nuque et de vos épaules mais vous préférez ne pas arriver en sueur chez Léa.

Vous montez les escaliers quatre à quatre et sonnez à la porte. Votre amie vous accueille avec un sourire rayonnant que vous remarquez à peine. Elle vous invite à vous asseoir. Vous vous laissez tomber dans le canapé. Chips se couche à vos pieds.

— Tu veux boire quelque chose ?

**Si vous pensez qu'une bière vous aidera à vous détendre, allez au [264](#). Si vous voulez garder les idées claires, allez au [39](#).**

## 275

— C'est un mot arabe qui a deux significations. Dans l'Arabe Dialectique Marocain, il veut dire *téléphone*. Son autre traduction est le nom propre *Tryphon*.

Ce nom vous glace. Vous ressentez cette douleur qu'on éprouve après une grande désillusion. Vous n'avez pas le temps d'approfondir vos sentiments, le vieil homme vous presse.

— Partez, maintenant.

— Qui est Tryphon ?

— Nous n'avons pas le temps. Partez.

Il s'est levé et vous prend par le bras. Vous résistez.

— Dites-moi qui est Tryphon !

— Ne criez pas. Je vous en prie, partez.

Des coups secs frappés à la porte vous pétrifient.

— Police ! Ouvrez !

— Par-là ! souffle le vieillard.

Il vous entraîne dans la pièce du fond et ouvre une fenêtre. Vous l'enjambez tandis que vous entendez la porte d'entrée voler en éclats.

Vous vous enfuyez sautant par-dessus la clôture de la maison mitoyenne et vous vous cachez derrière une haie.

Vous voyez le vieil homme sortir les mains menottées derrière le dos, encadré par deux hommes qui le poussent dans une voiture. Le véhicule démarre aussitôt.

Vous attendez un long moment avant de sortir de votre cachette.

Puis, vous vous éloignez d'un pas rapide.

**Écrivez Tryphon dans vos souvenirs.**

**Si vous êtes venu à Colmar avec votre voiture, allez au [280](#).**

**Si vous décidez de rentrer chez vous en train, allez au [320](#). Si vous préférez le covoiturage, allez au [347](#).**

## 276

Le même devrait être à l'école à cette heure-ci de la journée. Il vous regarde avancer vers lui avec un sourire crâneur. Vous apercevez quelque chose qui bouge dans la poche de son blouson. Un museau allongé émerge quelques secondes les moustaches frétilantes.

Le rat a reniflé votre odeur. Vous êtes surpris. Vous ne saviez pas que le gouvernement pouvait attribuer ce genre d'animal.

— Salut, dites-vous sobrement.

Il vous toise sans vous répondre. Ses doigts cyborg se déplient puis se replient plusieurs fois. Vous ne doutez pas qu'ils pourraient pulvériser une noix d'une simple pression.

La prothèse de dimension adulte au bout du bras chétif hésite entre le ridicule et le monstrueux.

— Je cherche une femme aux cheveux bleus. Une gothique.

Le sourire du même s'agrandit.

— Je vois de qui tu parles. L'info vaut 200 BTC.

Vous avez largement assez d'argent pour lui donner cette somme. Pourtant l'insolence du gamin vous fait hésiter.

Dans quelle mesure pouvez-vous lui faire confiance ?

**Si vous en prenez le risque, allez au [96](#). Sinon, allez au [208](#).**

## 277

Les travées sont larges à cet endroit et il vous est plus facile d'éviter les gens. Avec soulagement, vous apercevez un rideau de fer sur votre droite. Vous bifurquez, agrippez un chariot et le renversez derrière vous.

Peu importe la discrétion maintenant, il vous faut être rapide.

Vous poussez la porte à gauche du rideau, elle s'ouvre et vous vous retrouvez dans un univers de béton brut et de palettes, éclairé par une lumière blafarde.

Vous remontez l'allée principale. Des employés vous interpellent mais aucun ne vous poursuit. Des ombres déguerpissent au ras du sol, des rats que vous dérangez.

La sortie est en face de vous. Vous agitez les mains en criant comme si vous aviez quelque chose d'important à dire. Le conducteur du fenwick a stoppé son engin, tous les regards convergent vers vous.

— Baissez le rideau, vite ! criez-vous en franchissant l'ouverture qui mène à la zone de déchargement.

Vous ne vous retournez pas pour savoir si votre ordre a été suivi. Vous escaladez un muret et disparaîsez dans les rues de la ville.

**Vous avez échappé aux policiers mais les caméras du magasin ont enregistré la scène.**

**Il faudra 3 blocs temps aux forces de l'ordre pour vous identifier. A partir de maintenant, lorsqu'il vous sera demandé de cocher un bloc temps, il faudra AUSSI cocher une case dans le tableau IDENTIFICATION.**

**Allez au [419](#).**

## 278

Le visage du vieil homme se rembrunit.

— Allons, soyez gentleman. Acceptez ce défi.

— Il n'est pas équitable, crachez-vous.

— Qu'en savez-vous ?

— J'ai fait 800 kilomètres pour savoir la signification de ce mot, ce n'est pas rien !

— Ce n'est pas la distance qui est importante mais le temps qui reste.

— Justement.

Vous vous jugez mutuellement du regard.

**Si vous êtes RUSÉ, allez au [126](#).**

**Si vous êtes CHARMEUR, allez au [314](#).**

**Si vous continuez de refuser, allez au [135](#). Mais si vous changez d'avis, allez au [79](#).**

## 279

Vous vous retournez et constatez avec soulagement que l'homme ne vous suit pas.

Vous décidez de faire le tour du quartier, puis vous reviendrez à la maison de votre enfance tenter à nouveau votre chance.

Vous enfilez les rues au hasard. Au détour d'une ruelle, des cris d'enfants vous attirent et vos pas vous mènent jusqu'à une école.

Vous vous arrêtez devant le portail.

Vous aussi avez joué dans cette cour. Vous vous rappelez de la bille que vous aviez lancée trop haut et trop fort et qui avait étoilé la vitre de votre classe, de votre premier baiser dans les toilettes des filles, de votre chute dans les escaliers qui avait brisé votre bras.

— Vous cherchez quelqu'un ?

Vous reconnaissez aussi la vieille institutrice qui attend votre réponse l'air méfiant.

— C'est mon ancienne école, dites-vous.

Vous la regardez avec curiosité détaillant les marques du temps sur son visage. Les pommettes plus saillantes, les rides autour des yeux et de la bouche, la peau flasque sous le menton.

— C’était en quelle année ? demande-t-elle.

— Vers 2010.

— Au début de ma carrière...

C’est elle maintenant qui vous dévisage.

— Je ne vous reconnais pas. J’ai eu tellement d’élèves...

La sonnerie met fin à la récréation et à votre conversation. La cour est silencieuse et vide. Vous éprouvez un étrange sentiment qui ne ressemble pas à de la nostalgie.

Troublé, vous retournez à la maison de votre enfance.

**Allez au [263](#).**

## 280

Après ce somptueux repas et le vin que vous avez bu sans modération, vous vous sentez somnolent et vous vous arrêtez souvent pour faire des micro-siestes. Cette prudence vous permet d’arriver sans accident chez vous.

**Cochez 3 blocs temps.**

Qu’allez-vous faire maintenant ?

**Vous pouvez tenter de joindre vos amis au [151](#) ou essayer de vous procurer un médicament de substitution au [369](#).**

**Si vous avez déjà réalisé ces actions ou si vous pensez que vous avez réuni assez de souvenirs pour comprendre votre passé, allez au [350](#).**

## 281

Vous commencez par parcourir les news. Rien n’accroche votre attention. La rengaine des mesures gouvernementales pour lutter contre le réchauffement climatique, la baisse du pouvoir d’achat et l’échec scolaire vous laissent indifférent. Vous vous attardez sur les résultats sportifs et la rubrique people mais assez vite, vous en avez fait le tour. Alors, vous enchaînez avec les réseaux sociaux. Vous finissez par visionner des vidéos d’astuces de bricolage et

d'accidents de camion. Lorsque vous relevez la tête de votre écran, vous vous apercevez qu'il commence à faire nuit.

**Il est temps de continuer votre aventure en ligne, *Wooden Sword* au [107](#).**

## 282

Vous abaissez la poignée de la porte la plus proche de vous réalisant trop tard votre bêtise. Car non seulement la porte est verrouillée mais vous avez de surcroît attiré l'attention du vigile qui, intrigué, vous interpelle.

— Hé ! qu'est-ce que vous faites ?

Le couloir est étroit et l'homme est une armoire à glace ambulante. Vous avez peu de chance de réussir à passer en force.

Vous pivotez sur vos talons et courez.

Vous apercevez au loin une autre porte à double battant comme celle que vous avez franchie pour pénétrer dans la coursive.

Vous courez à perdre haleine et emporté par votre élan vous appuyez de tout votre poids sur les panneaux métalliques. Vous surgissez brutalement au milieu de la foule.

Votre irruption soudaine est accueillie par quelques cris dont un qui vous glace :

— Police ! Ne bougez plus !

Deux canons de Sig-Sauer sont braqués sur vous.

Vous savez que les policiers ne tireront pas. Pas ici. Pas au milieu de la foule.

Vous commencez à lever les mains pour leur faire croire que vous vous rendez, votre réelle intention étant de vous jeter dans la foule. Mais un formidable choc vous propulse à terre. Vous aviez oublié le vigile.

— P'tit con, vous lance le policier qui vous menotte.

**Allez au [269](#).**

## 283

Le retour à la taverne est long mais il se fait sans incidents. Vous connaissez maintenant le chemin et ses dangers, vous réussissez à esquiver les pièges et les combats.

L'auberge fourmille de monde, il s'est écoulé beaucoup d'heures depuis votre départ. **Cochez un bloc temps.**

Vous réussissez néanmoins à trouver une table dans un recoin sombre. Vous y posez vos bocks remplis d'une bière mousseuse puis vous sortez discrètement vos bourses et comptez vos pièces.

— Cela ne fait pas beaucoup d'or, grimace Phonaxx.

— Pas de quoi s'acheter de nouvelles armes ou des sorts, grognez-vous.

— Je peux peut-être vous aider.

Vous sursautez et, les sourcils froncés, lancez des regards autour de vous.

— Par ici !

Vous vous penchez vers la main levée qui s'agite frénétiquement au ras de la table et découvrez un nain vêtu d'une cotte de mailles rutilante.

— Tu nous espionnais ? dites-vous d'un ton courroucé.

Le nain secoue la tête.

— Vous avez parlé d'or, répond-il de sa voix gutturale. C'est un mot que les nains sont capables d'entendre dans le brouhaha à plusieurs coudées de distance.

— Que veux-tu ? s'interpose Phonaxx.

— Si vous m'acceptez dans votre Compagnie, je peux vous avoir beaucoup, beaucoup d'or.

Vous regardez Phonaxx, l'œil interrogatif.

— Comment ? demande-t-il au nain qui se fend d'un large sourire.

— Ça, je vous le dirai seulement si vous m'acceptez parmi vous.

**Si vous acceptez le nain dans votre Compagnie, allez au [330](#). Sinon, allez au [361](#).**

## 284

— Une femme. Une gothique avec des cheveux bleus !

Vos précisions sont inutiles. Au mieux, personne ne fait attention à vous. Au pire, on vous insulte. Beaucoup se moquent de vous. Quoi qu'il en soit, vous vous faites remarquer et ce n'est pas la meilleure chose à faire dans ce quartier. Vous arrêtez vos questions.

**Si vous entrez dans les magasins, allez au [188](#).**

**Si vous interrogez le gamin, allez au [276](#).**

## 285

Les policiers gagnent du terrain. Alors que vous vous contraignez à marcher pour ne pas alerter d'éventuels vigiles, eux courent. Arrivés à la bifurcation, ils hésitent sur la direction à prendre et décident de se séparer.

Vous jetez un coup d'œil derrière vous. Celui qui vous suit a encore réduit la distance qui vous sépare, il ne va pas tarder à vous rattraper. Vous accélérez le pas, courant presque, mais cela ne suffit pas. Il est assez près maintenant pour hurler :

— Halte police !

Des cris fusent. La foule s'écarte. Le cœur battant, vous vous mettez à courir. Le policier ne tirera pas. Pas ici.

A aucun moment vous envisagez de vous rendre.

Vous avez la ferme certitude qu'il vous faut fuir. Qu'il n'y a pas d'alternative.

Un formidable choc vous propulse à terre.

Alors que votre menton cogne le béton vous comprenez qu'un vigile surgi d'un magasin voisin s'est jeté sur vous. Il pèse de tout son poids sur votre dos.

— P'tit con, vous lance le policier qui vous menotte.

**Allez au [269](#).**

## 286

— Il est tombé en panne.

La femme hausse les sourcils de surprise.

— Ils t'en n'ont pas donné un autre ?

— Il n'y avait plus ce modèle au magasin. Le temps qu'ils se fassent livrer, c'était pas avant ce soir et je voulais pas annuler mon voyage.

— Pas de chance, compatit la femme en posant sa main sur votre cuisse.

— Et toi, où est le tien ? demandez-vous, les yeux à moitié fermés, attentif à ses caresses.

Elle fait claquer sa langue contre son palais.

— Squizzy ! Viens !

Un furet sort de sous son siège et vient se lover sur ses genoux. Votre main se tend vers l'animal et grattouille ses oreilles avant de s'égarer vers une autre anatomie beaucoup plus féminine.

Votre cœur et la respiration de la femme s'accélèrent.

Vous parvenez toutefois à garder un reste de lucidité et vous remarquez qu'à plusieurs reprises la femme amène la conversation sur des sujets séditieux. Cela refroidit considérablement votre ardeur. Elle s'en rend compte et déboutonne votre braguette puis glisse ses doigts à travers l'ouverture. Son geste reste sans effet.

— Je ne te plais pas ?

— Si, bien sûr, murmurez-vous.

Vous fixez la route. Combien de temps avant qu'elle ne vous traite de bite molle ?

— Je ne suis pas assez belle ? C'est ça ?

Sa voix est agressive. Elle retire brusquement sa main et freine brutalement.

— Sors ! Sors de ma voiture !

Son visage n'est que colère.

— Mais...

Elle vous pousse vers la portière en frappant votre épaule. Ses cris montent dans les aigus.

Vous descendez de la voiture et elle démarre en faisant crisser les pneus. Vous remontez votre braguette tandis que la voiture disparaît dans un virage.

Vous soupirez et consultez votre montre. La plus proche ville est à dix-sept kilomètres, le prochain covoiturage dans six heures avec plusieurs changements de conducteur. Le profil de la femme a disparu du site.

Vous finissez par arriver à Colmar bien longtemps après l'horaire initialement prévu.

**Cochez 3 bloc temps et allez au [373](#).**

Vous pénétrez dans le monastère maintenant désert et en fouillez chaque salle. Vous trouvez un peu d'or et quelques reliques. Répartissez entre Phonaxx

et vous : **2000 PO, les Doigts de Saint Théodule, l'Œil de Judas et le Cœur de Sainte Bernadette.**

Dans le scriptorium, vous faites main basse sur des ouvrages décorés d'enluminures d'une rare beauté.

— Une abbaye pourrait être intéressée, avancez-vous.

— Ne risquons-nous pas d'être accusés de vol ?

— Il suffit d'en choisir une d'obéissance différente. Les différents ordres ont tendance à se tirer dans les pattes. Mais nous pouvons aussi gagner la ville la plus proche et chercher un collectionneur.

**Si vous désirez vendre les manuscrits à une abbaye, allez au [50](#).**

**Si vous préférez trouver un acquéreur en ville, allez au [299](#).**

## 288

— Peut-être dans le tiroir de la table de nuit ? suggère votre mère.

Vous l'ouvrez pour le refermer, préférant ne pas vous attarder sur ce que vous avez entraperçu.

— Sous le matelas ? On cache souvent les choses précieuses sous les matelas, dit votre mère sur un ton sentencieux.

Elle trône sur son fauteuil, les mains croisées sur son ventre.

Vous ne trouvez que des toiles d'araignée poussiéreuses et quelques moutons qui s'envolent lorsque le matelas retombe sur le sommier.

— Dans un pot de fleur ?

Le collier pourrait être en effet n'importe où.

Alors que vous déplacez le chat que votre mère a posé sur l'étagère, votre regard s'échappe par la fenêtre.

Le soleil commence à disparaître derrière les arbres. Le parc s'est assombri, vous devinez deux personnes qui discutent dans l'allée centrale. Vous collez votre nez à la vitre et reconnaissez la directrice de l'EHPAD. Bien que l'autre personne vous soit inconnue, son apparence vous semble familière. C'est aussi une femme. Ses cheveux sont bruns et courts, elle a la silhouette svelte d'une sportive. Il se dégage de ce corps une énergie nerveuse qui, sans que vous compreniez pourquoi, fait dresser les poils de vos avant-bras. Vous vous écarterez de la fenêtre.

— Qu'est-ce qui t'arrive ? demande votre mère.

— Rien...

Vous contemplez la chambre et soupirez.

Il va falloir la fouiller de fond en comble. Heureusement, elle est petite.

**Allez au [237](#).**

## 289

Vous levez votre poignet à hauteur de poitrine, votre montre déclenche l'ouverture de la porte de votre appartement situé au sixième étage d'un immeuble qui en compte dix.

— Chips ! appelez-vous en pénétrant dans le hall.

Un jappement joyeux vous répond. Vous vous accroupissez et caressez le crâne de votre chien, un labrador retriever de couleur crème. Puis vous vous relevez en flattant ses flancs.

Il est 18 heures. Qu'allez-vous faire de votre début de soirée ?

**Si vous sortez votre chien afin de faire votre sport quotidien, allez au [365](#).**

**Si vous commandez à manger, allez au [162](#).**

**Si vous décidez de surfer sur internet, allez au [281](#).**

## 290

— Laissez-moi, dites-vous d'un ton sec. Je n'ai rien à vous dire.

— Écoutez-moi, alors.

— Je n'ai pas de temps à perdre.

— Je suis là pour vous en faire gagner !

L'homme vous apparaît de plus en plus antipathique et sa présence vous importune vivement. Vous lui tournez le dos et vous vous en allez d'un pas rapide.

**Si vous avez le souvenir MÉDECIN, allez au [279](#). Sinon, allez au [84](#).**

## 291

« Suite à l'agression d'un contrôleur sur la ligne Grenoble-Aix-les-Bains, tous les trains à destination de Montmélian, Chambéry et Aix-les-Bains sont annulés jusqu'à demain huit heures. »

La petite musique qui accompagne l'annonce vous donne des envies de meurtre. **Furieux, vous sortez de la gare à la recherche d'un hôtel au [132](#).**

## 292

Le médecin examine l'ordonnance, s'excuse, sort de la pièce et referme la porte derrière lui.

**Si vous êtes OBSERVATEUR, allez au [368](#).**

**Si vous allez écouter à la porte, allez au [247](#).**

**Sinon, allez au [360](#).**

## 293

A travers la porte vitrée qui se trouve à droite de l'accueil, vous remarquez la camionnette d'un livreur. Les livraisons par drone sont interdites à l'EHPAD, jugées à risque par la direction.

— Couché, Chips !

Vous laissez votre chien dans le couloir et vous dirigez vers le livreur.

— Bonjour ! Je viens réceptionner les colis.

L'homme occupé à vérifier le nombre de paquets vous jette un bref regard.

— Vous êtes nouveau ? demande-t-il, plus pour la forme que par un réel intérêt.

— Embauché depuis ce matin !

— Signez là.

Du bout de l'index vous griffonnez un nom illisible sur l'écran puis repartez les bras chargés de cartons. Vous passez devant l'accueil en criant :

— Bonjour ! Bonjour ! La livraison du jour !

La secrétaire vous fait un signe de la main, le pouce tendu en direction du couloir à sa droite. Vous vous y engouffrez en n'omettant pas de lui souhaiter une bonne fin de journée.

Vous explorez rapidement le rez-de-chaussée, ce que vous cherchez ne s'y trouve pas. Vous prenez l'escalier et frappez brièvement à la première porte du couloir avant de l'ouvrir. Bingo ! des rangées de casiers vous sourient de toutes leurs serrures métalliques mais pas la femme assise derrière un bureau.

— Il ne me semble pas vous avoir dit d'entrer, dit-elle d'un ton glacial.

Vous prenez un air contrit et vous vous excusez.

— Je cherche...

Vous déchiffrez péniblement l'étiquette écrite à la main.

— ... Michel 3-9-45-2 Petit.

— Posez les paquets. Je vais m'en charger.

Vous regardez autour de vous, cherchant un endroit où les laisser.

— Sur le sol, là où vous êtes. Ça ira très bien.

Vous vous exécutez et refermez la porte derrière vous avec soulagement.

Il ne vous reste plus qu'à attendre la nuit.

**Cochez un bloc temps, puis allez au [413](#).**

## 294

Vous la suivez, indécis sur la conduite à tenir. Devez-vous l'aborder ou d'abord chercher à savoir si vous ne vous êtes pas trompé ? Assez vite, vous n'avez plus besoin de vous poser la question : la femme tourne dans une rue et lorsque vous arrivez vous-même au carrefour, vous ne la voyez plus. Vous accélérez le pas et fendez la foule mais de toute évidence, elle a disparu.

**Si vous revenez en arrière pour interroger les passants qui l'ont croisée, allez au [284](#).**

**Mais peut-être est-elle entrée dans un magasin ? Allez au [188](#).**

**Il est aussi possible que le gamin à la main cyborg puisse vous renseigner. Allez au [276](#).**

## 295

— Nous sommes deux, approuve Phonaxx. Nous devrions avoir l'avantage du nombre.

Vous dégainez votre épée et sa lame scintille frappée par un rayon de soleil. L'orc plisse les yeux et gronde. Vous avancez d'un pas vif, Phonaxx derrière vous son bourdon dressé au-dessus de vos têtes.

La créature vous domine.

Elle abat son arme mais vous plongez entre ses jambes tandis que votre compagnon bloque l'épée ennemie de son bâton.

L'orc, fou de rage, envoie son poing dans le nez de Phonaxx avant de se retourner avec une agilité surprenante. Son épée effectue un large cercle horizontal, votre cotte de mailles l'empêche d'entamer vos chairs mais le choc est rude. Vous vacillez, l'orc en profite pour vous assener un second coup que vous n'arrivez pas à bloquer totalement. Phonaxx vous vient en aide et fouette violemment de son bâton les jambes de la monstruosité qui ploie et s'agenouille. C'est vous maintenant qui dominez l'ennemi et votre épée frappe avec force de son tranchant le cou de l'orc qui s'effondre, un sang noir s'échappant de sa gorge béante.

Vous avez gagné le combat. Phonaxx tâte son nez, étonné qu'il soit entier.

— Ce jeu est d'un réalisme terrible, dit-il.

**Référez-vous au tableau suivant pour appliquer les dommages :**

Niveau du héros	Points de vie perdus
1	- 3 PV
2	- 2 PV
3	- 1 PV

**Si l'un de vous a 0 PV, vous avez perdu la partie. Allez au [159](#).**

**Autrement, vous gagnez chacun 500 XP et 1500 PO après avoir fouillé l'orc.**

**S'il ne reste plus que 1, 2 ou 3 PV au mage, retenez le numéro de cette section et allez au [94](#).**

**Sinon, allez au [422](#).**

## 296

Vous optez pour un alcool léger. Le vieil homme décapsule une bouteille de bière et vous la tend.

— Tu veux un verre ?

Vous déclinez sa proposition. Pour sa part, il se sert une rasade de rhum et vous demande sans préambule pourquoi vous êtes venu le voir.

— Je cherche la signification d'un mot. Tirifun.

Il vous observe sans répondre. Vous buvez nerveusement votre bière avec l'impression de subir un examen.

— T'as mauvaise mine, vous balance-t-il soudain.

Vous reposez d'une main tremblante votre bouteille.

— Rupture de médicament, expliquez-vous laconiquement.

L'homme caresse sa barbe.

— J'ai peut-être ce qu'il te faut, dit-il en se levant.

Il ouvre un tiroir, farfouille dedans et revient avec deux comprimés, un rouge et un blanc.

— Je ne sais plus lequel est-ce, mais un des deux est un anti-anxiolytique.

Vous fixez les pilules qu'il a posées devant vous sur la nappe auréolée de taches de vin.

— Et l'autre ?

Votre interlocuteur hausse les épaules.

Vous serrez vos mains contre vous pour essayer d'en atténuer les tremblements. Des perles de sueur coulent le long de vos tempes. Une boule d'angoisse roule au fond de votre estomac.

— Vous êtes sûr de ne pas vous souvenir du quel est le bon ?

— Peut-être le blanc, avance le vieillard après quelques secondes de silence. Quoique... non, plutôt le rouge.

**Si vous vous fiez à la première réponse et avalez le comprimé blanc, allez au [100](#).**

**Si vous faites confiance au dernier avis du vieillard et avalez le comprimé rouge, allez au [35](#).**

**Si vous trouvez hasardeux de choisir un comprimé et préférez prendre une autre bière, allez au [108](#).**

## 297

Vous errez dans les rues. Sans montre vous ne pouvez pas aller dans un hôtel ni même vous réfugier dans un bar ou un cinéma si cette ville en compte encore.

Lassé de votre errance, abruti de fatigue, le crâne encore douloureux, vous vous réfugiez dans l'angle d'une porte cochère et sombrez dans un sommeil agité.

Un coup de pied dans l'estomac vous réveille brutalement. Vous vomissez de la bile sous les rires de quatre grands costauds habillés identiquement. Vous ne leur donnez pas seize ans. Leurs yeux brillent d'alcool ou d'autre chose. Chacun tient négligemment une crosse de hockey sur l'épaule.

— Bonne pêche ce soir, on dirait !

— Il est tout mignon !

— Propre et rasé ! Un petit nouveau !

Votre agonie dure longtemps malgré vos supplications. Vos appels à la raison puis à la clémence déclenchent des salves de rire.

Il faut bien que jeunesse s'amuse.

## 298

Heureusement, le jeu vous propose de les combattre un par un.

**Vous les terrassez mais chaque écuyer vous blesse et vous perdez chacun 5 PV si votre niveau est inférieur à 5. Si l'un de vous a 0 PV, vous avez perdu la partie. Allez au [159](#). Sinon, vous gagnez chacun 1000 XP.**

**Allez au [346](#).**

## 299

Vous galopez en direction de la ville, évitant les combats que vous propose le jeu.

Vous découvrez la cité du haut d'une colline. Un fleuve aux eaux calmes propices à la navigation la borde.

— L'endroit doit fourmiller de marchands, dites-vous. C'est l'endroit idéal pour négocier.

Vous vous rendez au cœur de la cité et entrez dans la taverne la plus animée de la place du marché.

Vous faites courir le bruit que vous détenez des textes rares. Vous n'avez pas longtemps à attendre. Un homme vêtu d'un large pantalon bouffant et d'une

longue tunique sans manches descendant jusqu'à ses genoux s'assoit à votre table.

— Je me nomme Astyage. Je fais le commerce d'épices, de sucre et de café entre la Perse et vos contrées. Je collectionne les manuscrits anciens. J'en cherche particulièrement un, le texte sacré de la Porte d'Aqq. L'avez-vous ?

Vous êtes d'abord interloqués par ce déballage verbal mais devant le regard sévère de votre interlocuteur vous retrouvez vite vos esprits. Vous fouillez dans vos sacoches.

— Nous l'avons ! vous écriez-vous en brandissant un livre à la couverture de cuir.

— 100 000 000 pièces d'or, dit Astyage d'un ton sec.

Vous vous regardez, Phonaxx et vous, en silence.

— 200 000 000 pièces d'or et n'en parlons plus, relance le Perse en posant deux gros sacs sur la table. Donnez-moi le manuscrit.

Vous tendez lentement votre main vers le marchand qui vous arrache avec avidité le texte sacré. Votre bras est encore suspendu dans les airs qu'Astyage a déjà disparu de la taverne.

Vous entrouvrez les sacs et constatez qu'ils sont bien remplis d'or.

— Ça fait un sacré pactole ! s'exclame Phonaxx.

**Augmentez chacun votre fortune de 100 000 000 PO.**

**Vous avez réussi cette Aventure et gagnez tous les deux 3000 XP.**

**Si par la suite vous rencontrez à nouveau le mot PACTOLE, ajoutez 38 au numéro de la section que vous êtes en train de lire puis allez immédiatement à la section portant ce numéro.**

**Allez au [159](#).**

### 300

Vous récupérez Chips, descendez du TGV et rejoignez le hall de la gare pour savoir à quel quai est la correspondance pour Chambéry.

Une mauvaise surprise vous attend : suite à des problèmes techniques, les trains à destination de Chambéry et de Grenoble sont réquisitionnés pour une durée de trente heures. Seuls les usagers possédant un pass-travail sont autorisés à emprunter ces lignes.

Vous pianotez sur votre montre. Les réservations de covoiturage et de taxi sont pleines et il y a déjà 289 personnes sur la liste d'attente en cas d'un éventuel désistement.

Vous soupirez tandis que votre ventre gargouille. Vous réalisez alors que vous n'avez rien mangé depuis le matin. Vous poussez donc la porte d'un bouchon lyonnais et commandez les spécialités locales : saucisson brioché, tablier de sapeur et cervelle de **canut**.

Le serveur vous apprend qu'il y a trois endroits intéressants à visiter à Lyon : **la vieille ville et le quartier de la CROIX-ROUSSE au [20](#), la ville souterraine au [61](#) et la zone commerciale au [13](#).**

### 301

Le bâtiment annexe étant l'endroit où sont regroupés les services administratifs, il y a en effet une forte probabilité que les coffres s'y trouvent.

**Si vous êtes RUSÉ, allez au [303](#). Si vous êtes CHARMEUR, allez au [273](#). Sinon, allez au [326](#).**

### 302

Vous tapez FONTAINE DES ÉLÉPHANTS dans un moteur de recherche. 554 000 résultats s'affichent en 0,33 secondes. Les quatre photos qui apparaissent sur l'écran vous nouent l'estomac. C'est bien la fontaine de vos souvenirs et le nom de la ville, Chambéry, ressuscite des fragments épars et fugaces de votre passé. Vous n'avez pas le temps de les retenir, ils se sont déjà enfuis, ne laissant qu'une trace floue dans votre esprit.

Vous renversez votre tête en arrière et appuyez vos paumes contre vos yeux.

Qu'est-il arrivé pour que votre passé vous échappe à ce point ?

**Écrivez CHAMBÉRY dans vos souvenirs et allez au [102](#).**

### 303

Vous avisez les vieillards qui somnolent, la tête branlante, dans les fauteuils du salon, puis avancez jusqu'à l'un d'eux sans faire de bruit. D'un geste naturel, vous vous emparez de la boîte de chocolats encore emballée qui se trouve sur ses genoux avant de repartir d'un pas nonchalant.

Dès la porte du salon franchie, vous accélérez le pas et vous dirigez vers l'annexe.

Vous laissez Chips dehors et poussez la porte du bâtiment. Le rez-de-chaussée a été aménagé en open space, pas le genre d'endroit où on mettrait des coffres.

— Bonjour mesdames et messieurs, dites-vous d'une voix tonitruante. On amène toujours des chocolats pour le personnel soignant et on ne pense jamais à l'administratif !

Vous brandissez votre boîte.

— Je viens réparer cet oubli !

Vous enlevez le papier cellophane et sous l'approbation générale, vous passez de bureau en bureau faire votre distribution.

— Je peux aller à l'étage ?

Un refus serait malvenu, les employés du rez-de-chaussée vous donnent leur accord. Vous découvrez que l'étage est aussi aménagé en open space et devez admettre que vous vous êtes trompé, les coffres ne se trouvent certainement pas dans ce bâtiment.

Vous regardez votre montre. Dans dix minutes, c'est la fin des visites. Vous ne disposez pas d'assez de temps pour continuer vos recherches et faire des repérages dans le bâtiment principal.

À regret, vous rentrez chez vous pour attendre la nuit.

**Cochez un bloc temps, puis allez au [413](#).**

### 304

Arrivé chez vous, vous prenez une douche brûlante, puis debout derrière la fenêtre de votre salon, le regard perdu dans la rue, vous réfléchissez.

Vous avez gaspillé du temps avec Lucas. **Cochez un bloc temps.**

Quel est le meilleur choix à faire maintenant ?

**Si vous joignez votre amie Léa, allez au [24](#). Si vous essayez de vous procurer un médicament de substitution, allez au [369](#). Si vous allez voir votre mère, allez au [217](#).**

**Si vous avez déjà réalisé ces actions ou si vous pensez que vous avez réuni assez de souvenirs pour comprendre votre passé, allez au [350](#).**

### 305

— Lucas, ça fait combien de temps qu'on se connaît ?

La réponse de votre ami est immédiate.

— Neuf ans ! Pourquoi ?

— Cela fait un bout de temps... temporisez-vous.

Lucas passe son bras autour de votre cou et frotte du poing votre crâne.

— Tu avais l'air si perdu à cette fête !

— Ah ouais ?

Vous ne savez pas de quelle fête il parle. A vrai dire, vous ne vous souvenez pas de votre première rencontre.

— Ça a tout de suite fonctionné entre nous deux, reprend Lucas. Qu'est-ce qu'on a pu se marrer !

— Oui ! vous criez-vous en mimant l'enthousiasme. La fameuse fête du...

— ... du 18 octobre !

— La Saint Lucas ! vous exclamez-vous ensemble.

Lucas éclate de rire et vous tape l'épaule.

— Allez, le premier qui arrive Place Morris !

Le temps que vous réagissiez, votre pote a pris de l'avance. Hors de question que vous vous laissiez distancer. Vous bandez vos muscles et forcez l'allure. Vos poumons brûlent, votre tête est prête à exploser, mais petit à petit vous rognez la distance qui vous sépare et vous êtes en passe de rattraper Lucas quand un voile obscurcit brièvement votre vision. Vous titubez, les oreilles bourdonnantes, et votre cœur bat une drôle de musique.

— Eh ! vieux, ça va ?

Vous ne répondez pas. Vous cherchez votre souffle et luttez pour garder sa contenance à une réalité qui s'effiloche.

**Si vous avez des médicaments dans votre inventaire, allez au [125](#). Autrement, soit vous appelez le SAMU au [173](#), soit vous attendez, espérant que votre état va s'améliorer au [383](#).**

### 306

Alors que vous avancez dans le couloir, la porte de la chambre de votre mère s'ouvre.

— Léo ! s'écrie-t-elle joyeusement en vous voyant.

Elle agite ses bras squelettiques, ses poignets sont entourés de sangles à la blancheur douteuse. Elle a réussi à se détacher de son lit.

— Léo ! Viens ! On va aller voir Nathalie. Je vais te présenter !

Votre cœur bâte la chamade et votre estomac se noue. À nouveau, l'image du petit garçon vêtu d'un tee-shirt et d'un short trop longs a traversé votre esprit avec la puissance et la brièveté d'une décharge électrique.

— Maman, qui est Léo ? réussissez-vous à articuler.

Votre mère fronce les sourcils. Son regard n'est plus trouble, il a une fixité effrayante.

— Que fais-tu là, Lucas ? dit-elle, mécontente. Tu es assez grand maintenant pour rester tout seul à la maison !

Elle vous attrape par le bras.

— Bon, maintenant que tu es là, viens avec moi. Mais c'est la dernière fois, tu m'entends ?

Vous jetez des regards inquiets autour de vous. Votre mère parle fort...

**Si vous l'accompagnez chez son amie, allez au [312](#). Mais si vous décidez de la ramener dans sa chambre, allez au [220](#).**

### 307

Les secours arrivent rapidement. Trois soignants étrangers mal formés vous évacuent dans une ambulance privée. La sirène du véhicule est un fil ténu auquel vous vous raccrochez pour ne pas sombrer. Les gens qui s'agitent autour de vous sont des ombres dans un autre monde. L'une d'elle plante une seringue dans votre bras et vous vous enfoncez dans un profond sommeil.

**Allez au [52](#).**

### 308

Les embouteillages dans la ville vous exaspèrent. Vos doigts qui pianotent sur le volant trahissent votre impatience.

Une fois engagé sur la départementale, vous écrasez la pédale de l'accélérateur et pestez contre les automobilistes qui lambinent sur l'asphalte surchauffé.

Vous avalez les kilomètres cul-sec, sans pause.

Dans moins d'une heure, vous arriverez à Valence.

Pied au plancher, vous amorcez un virage. Trop vite. Votre voiture se déporte sur la gauche.

— Merde !

Un autre véhicule arrive en face de vous.

**Si vous freinez, allez au [218](#).**

**Si vous donnez un coup de volant, allez au [99](#).**

### 309

La plaine est en fait un plateau bouché au nord par une barre rocheuse et partiellement clos à l'est par une forêt.

Les mains croisées sur le pommeau de vos selles, vous prenez la mesure de ce qui vous attend.

— Le monastère se trouve dans ces montagnes couronnées de nuages, dit Phonaxx, se gardant de faire allusion à la difficulté du chemin qui y mène.

— Et le castelet se situe à son extrémité est sur le plateau, certainement après cette forêt.

Vous pouvez encore changer d'avis sur votre destination.

**Si vous vous dirigez vers les montagnes, allez au [366](#). Si vous choisissez le castelet, allez au [138](#).**

### 310

— Maman, ce collier, je peux le voir ?

Votre mère vous regarde la mine interrogative.

— Quel collier ?

— Celui dont tu viens de me parler !

Elle fronce les sourcils.

— Tu as dû mal entendre. Je n'ai jamais parlé de collier.

Vous commencez à ouvrir la bouche pour réfuter ses propos mais elle ne vous en laisse pas le temps.

— Je n'ai pas encore perdu la tête ! s'exclame-t-elle. Je sais encore très bien ce que je dis.

Il vous faut feinter. Vous avez un geste d'apaisement et changez d'angle d'attaque.

— Excuse-moi, j'ai cru que je t'en avais parlé tout à l'heure. Mais vois-tu, l'autre jour, je me suis souvenu d'un collier que je t'avais offert, mentez-vous et je me suis demandé si tu l'avais gardé.

Le visage de votre mère se chiffonne.

— Allons voir dans ma chambre.

Vous ramassez le chat et la suivez en direction du bâtiment, suivi par Chips.

**Si vous êtes OBSERVATEUR, allez au [288](#). Sinon allez au [95](#).**

### 311

Vous jetez un rapide coup d'œil par les portes ouvertes. Parfois, ce que vous voyez vous glace et vous préférez l'oublier de suite.

Vous parcourez le couloir dans un sens puis rebroussez chemin pour vous attaquer à la deuxième rangée de chambres. Alors que vous arrivez près d'un studio d'où s'échappent des variations de lumière, une infirmière s'interpose entre vous et la porte et la ferme brutalement.

— Vous cherchez quelque chose ?

Surpris, vous balbutiez :

— Quelqu'un... Ma mère, Sandrine 11-6-24-3.

— Je l'ai vue descendre les escaliers. Il y a un quart d'heure environ.

Le regard sévère de la femme est sans appel. Votre présence dans le couloir est inopportune.

Vous la remerciez et regagnez le rez-de-chaussée.

**Si vous décidez d'aller chercher votre mère dans le parc, allez au [97](#).**

**Si vous n'êtes pas encore allé dans le salon, que vous voulez vous y rendre et que vous êtes CHARMEUR, allez au [403](#). Sinon allez au [434](#).**

### 312

Vous vous laissez entraîner comme un petit garçon.

L'amie de votre mère dort profondément mais votre génitrice s'en fiche. Penchée sur la vieille femme, elle la secoue violemment en criant son prénom.

— Nathalie ! Mets tes appareils ! T'as de la visite !

— Maman... On pourrait la laisser tranquille...

— Pourquoi ? Sa famille ne vient jamais la voir et elle adore les visites.

— Peut-être pas à une heure du matin...

Votre mère hausse les épaules.

— Je n'arrive pas à dormir, bougonne-t-elle.

Vous soupirez et craignant que ses cris alertent le personnel soignant vous aidez votre mère à sortir Nathalie de son sommeil.

Contre toute attente, un sourire rayonnant s'affiche sur son visage. Ses yeux pétillent et elle vous dévisage avec gourmandise.

— Qui est ce beau jeune homme ? demande-t-elle.

— Mon fils. Arrête de le flatter.

La vieille femme ignore votre mère. Elle se redresse et tapote la couette à côté d'elle.

— Viens t'asseoir, vous dit-elle.

Vous la regardez interloqué.

— Vas-y, gros nigaud. Fais pas ton timide, vous lance votre mère.

Vous optez pour un entre-deux et tirez une chaise vers la tête du lit. La vieille femme vous pince la joue.

— Si t'es sage, t'auras un cadeau, dit-elle en vous décochant une œillade.

Vous prenez sur vous pour ne pas envoyer paître les deux femmes.

Vous n'aimeriez pas finir votre vie dans un EHPAD.

— Je vais te montrer ma boîte à trésors ! s'exclame soudain Nathalie en battant des mains. Sandrine, passe-la-moi.

Votre mère ronchonne mais elle va chercher sur le buffet une boîte à chaussures joliment décorée.

— Elle est kleptomane, vous souffle-t-elle en passant à côté de vous.

Nathalie pose le couvercle sur la couette et regarde à l'intérieur en soupirant d'aise. Elle en sort une fourchette qu'elle brandit comme un trophée.

— Attends ! Tu vas voir !

Sa main plonge dans le bric-à-brac et revient avec un couteau et une cuiller.

— J'ai l'ensemble ! annonce-t-elle fièrement.

— Super, dites-vous sans enthousiasme.

Vous avez reconnu les couverts de l'EHPAD.

Vous assistez alors à un défilé d'objets : une culotte taille 56, un dentier, un caillou aux reflets irisés, une prothèse, un peigne dont il manque la moitié des dents, un jeton de Scrabble qui met votre mère en furie, un stylo publicitaire. Vous tendez le cou pour voir combien de temps cet inventaire à la Prévert va durer. Vos yeux s'écarquillent.

Vous venez de repérer au fond de la boîte un badge électronique comme ceux qu'utilise le personnel soignant.

Vous interrompez la vieille dame.

— Je peux choisir mon cadeau ? demandez-vous avec un sourire que vous espérez irrésistible.

Pour mettre toutes les chances de votre côté, vous prenez sa main et la caressez doucement. Son visage s'illumine et elle pousse lentement la boîte vers vous comme si elle voulait prolonger cet instant.

Vous vous servez puis vous penchez vers elle et déposez un baiser sur son front ridé.

— Merci, chuchotez-vous avant de sortir de la chambre.

Vous retournez dans le bureau de la surveillante générale.

**Allez au [76](#).**

### 313

Qui vous a dit que la révolution n'était pas une solution ?

L'Histoire regorge d'exemples. Vous pourriez commencer par citer Napoléon, dictateur issu de 1789.

Les têtes tombent mais l'État est une hydre féroce et les têtes repoussent.

Vous demandez à Richard de vous laisser seul un moment.

Le visage de votre fils s'est dissous dans le temps, il ne vous reste plus que les images floues des moments que vous avez passés ensemble.

Vous ne reviendrez plus jamais ici.

— Adieu, chuchotez-vous.

Alors que vous rejoignez Richard, une brise soudaine amène l'odeur d'un parfum qui vous trouble.

Vous regardez autour de vous mais la seule femme visible est le capitaine Richard.

### 314

Vous complimentez l'homme sur sa cuisine. Vous parlez de livres, vous en avez lus quelques-uns même si vous ne vous souvenez plus où et quand. Vous posez des questions sur son ancienne profession. Vous lui racontez ce qui vous est arrivé depuis la pénurie de votre médicament. Vous essayez de l'émouvoir en lui expliquant que le mot dont vous cherchez la signification a un rapport avec votre passé, que vous sentez que c'est quelque chose d'important lié à votre vie d'avant, de tellement important que votre esprit l'a effacé.

Bref, vous usez de toutes les vieilles ficelles qui fonctionnent habituellement mais cet homme est un roc impossible à charmer.

Vous poursuivez toutefois la conversation.

Ses réparties sont pleines d'esprit et drôles. Ses réponses ont une profondeur qui résonne en vous. Vous commencez à l'apprécier et à croire que c'est lui le charmeur.

Au fil de la discussion, l'envie de lui faire plaisir s'impose et vous capitulez.

— J'accepte votre défi, dites-vous.

**Allez au [79](#).**

### 315

Un ordinateur posé sur une étagère ronronne doucement.

Les doigts suspendus au-dessus du clavier, vous réfléchissez à toute vitesse et soudain l'évidence vous frappe : tirifun est un mot étranger.

La chance est avec vous. D'abord, parce que l'ordinateur n'est pas en veille et que vous pouvez lancer votre recherche sans avoir besoin d'entrer de codes. Ensuite, parce que les dictionnaires bi-langues se trouvent à cet étage.

Vous louvoyez entre les rayons afin d'éviter l'employé, fourmi besogneuse qui collecte les ouvrages demandés cinq niveaux plus haut.

Vous trouvez votre réponse dans le dictionnaire arabe-français.

La traduction de tirifun est Tryphon.

Un inexplicable sentiment de liberté et de puissance vous envahit. Trépidant d'excitation, vous retournez consulter l'ordinateur. Le logiciel référence une dizaine d'ouvrages avec le nom clé Tryphon. Vous relevez les côtes. Il vous faut changer d'étage. Vous ouvrez prudemment la porte qui donne sur les escaliers

et les montez à pas de loup. Le souffle court et en sueur, vous pénétrez dans l'ancre du niveau supérieur. Vous localisez des pas feutrés sur votre droite et faites un large détour et de nombreuses haltes avant d'arriver à l'étagère convoitée.

La gorge sèche vous ouvrez une encyclopédie et lisez : *Tryphon Salvius présenté comme un joueur de flûte a été fait roi par les esclaves lors de la seconde insurrection servile en Sicile en 104 avant Jésus-Christ.*

Vous n'avez pas le temps de remettre l'ouvrage à sa place, une voix vous fait sursauter.

— Qu'est-ce que vous foutez là ?

Vous fermez l'encyclopédie et vous retournez lentement. L'homme n'est pas très grand ni très costaud. Ses yeux de myope vous fixent, réprobateurs.

**Si vous fuyez, allez au [424](#). Sinon, allez au [436](#).**

### 316

Vous appelez Chips, enclenchez votre application et suivez votre parcours habituel. **Cochez une case SPORT.** Vous marchez la tête baissée, essayant de raccrocher des souvenirs à la fontaine aux éléphants mais vous vous cognez à des murs infranchissables qui vous empêchent de remonter dans votre passé.

Tout à vos pensées vous ne remarquez pas les regards dédaigneux que vous lancent les Lucas que vous croisez. Il vous faut une remarque désobligeante de l'un d'eux pour prendre conscience de leurs moqueries.

Stupéfait, vous fixez leurs coupes de cheveux et grimacez de contrariété. Vous n'êtes plus dans le mouv' !

Un salon de coiffure se trouve deux rues plus loin. Vous y entrez, prenez place sur un siège et attendez votre tour.

L'attente est longue.

— Quel est votre prénom ? vous demande enfin un homme aux tempes grisonnantes.

— Lucas, dites-vous du bout des lèvres.

Le coiffeur marque un temps d'arrêt avant de vous prier de vous installer aux bacs.

— Depuis quand les coiffures des Lucas ont changé ? demandez-vous pour rompre le silence pesant qui s'est installé entre vous.

— Deux jours, répond l'homme d'un ton réprobateur.

Deux jours ! Vous êtes sidéré.

Vous observez dans le miroir votre visage qui se transforme sous les coups de ciseaux devenant la tête d'un autre Lucas. Une tête que vous n'avez pas choisie. Et peu à peu, votre écart à la norme qui vous irritez jusqu'à maintenant se transforme en fierté et vous regrettez d'avoir mis les pieds dans un salon de coiffure.

**Vous repartez la nuque rase pour aller à l'agence de voyage au [374](#) ou pour retourner chez vous faire une recherche sur la toile, si cela vous est possible, au [302](#) ?**

**Quoi qu'il en soit, vous cochez *un bloc temps*.**

### 317

Vous commandez deux sodas au comptoir.

— Allons nous asseoir autour d'une table, propose Lucas.

Vous en repérez une de libre près d'un groupe bruyant qui aligne les chopes vides sur la leur.

Vous tremblez encore et votre démarche est saccadée ; vous avez du mal à coordonner vos mouvements. En vous asseyant, vous perdez l'équilibre et un peu de votre soda se renverse sur le tee-shirt de la fille d'à côté.

La réaction du groupe est immédiate. Avant que vous n'ayez le temps d'ouvrir la bouche, vous êtes agoni d'insultes.

**Si vous vous excusez, allez au [22](#).**

**Si vous répondez aux injures, allez au [384](#).**

**Si vous préférez partir, allez au [429](#).**

**Mais si vous êtes CHARMEUR, allez au [440](#).**

### 318

Alternant avec des bouchées de naan au fromage, vous mangez le daal et le riz basmati que vous a apportés le livreur.

Votre repas terminé, vous ouvrez la boîte de médicament posée sur la table et avalez un petit comprimé blanc.

**Vous vous étirez et hésitez entre regarder une série au [388](#) ou jouer à *Wooden Sword* au [359](#).**

### 319

L'œil rivé sur l'écran de votre montre, vous hésitez. Les événements de ces derniers jours vous poussent à réfléchir.

Le net est une toile et vous ne voulez pas être l'insecte qui attire l'attention de l'Etat-araignée en faisant vibrer ses fils de soie.

Vous ne finalisez pas l'achat de votre billet, vous trouvez plus prudent de vous en passer. Pour les mêmes raisons de discrétion, vous décidez de prendre votre animal de compagnie avec vous.

La gare de la ville où vous habitez est une gare de province où les portiques de contrôle sont de simples tourniquets tripodes.

Vous attendez la dernière minute pour les franchir en sautant par-dessus. Chips vous suit d'un bond souple.

Deux ou trois personnes vous ont vu, l'une d'elles va certainement vous dénoncer sur l'appli SignalFraude. Vous vous en moquez. Vous avez réussi à monter dans le train et le temps que la police vous identifie vous serez arrivé à destination.

Vous laissez Chips dans une niche de la voiture-petbox et allez vous asseoir.

Le voyage se passe sans incident et vous arrivez à la gare de Grenoble à l'horaire prévu. **Cochez 2 blocs temps.**

Votre TER pour Chambéry est annoncé dans deux heures.

Vous récupérez Chips et sortez de la gare. Vous avez du temps à tuer.

**Allez au [129](#).**

### 320

Vous déjouez la surveillance des contrôleurs et le retour chez vous se passe sans incidents.

**Cochez 2 blocs temps.**

Qu'allez-vous faire maintenant ?

**Vous pouvez tenter de joindre vos amis au [151](#) ou essayer de vous procurer un médicament de substitution au [369](#).**

**Si vous avez déjà réalisé ces actions ou si vous pensez que vous avez réuni assez de souvenirs pour comprendre votre passé, allez au [350](#).**

### 321

Adossé au mur, entre deux vitrines de magasin, les bras croisés, vous surveillez la rue. Vos pensées vagabondent entre rêveries et retours sur les événements passés.

Les minutes s'écoulent, puis une heure. Votre cerveau, face à la valse des passants, s'engourdit dans l'attente. Vous faites quelques pas, vos jambes en ont besoin.

Une bourrade dans votre dos vous tire de votre hébétude.

— Alors, on espionne ?

— Quoi ?

Un coup de pied dans votre tibia vous arrache un cri.

— Tu bosses pour qui ? El Nino ?

Vous regardez les deux hommes, l'œil rond d'incompréhension. Ils se lancent un regard et hochent la tête.

— Le Cafard, dit l'un d'eux d'un ton dédaigneux.

— Il n'y a que lui pour embaucher un type si minable, confirme l'autre en vous giflant.

— Vous vous trompez ! réussissez-vous à articuler malgré la douleur qui irradie dans votre mâchoire.

Un coup de poing dans votre ventre vous empêche de continuer votre tentative d'explication. Vous tombez à genoux.

Les passants s'appliquent à ignorer la scène, infléchissant imperceptiblement leur trajet.

Vous vous mettez en boule les mains sur la tête et attendez que les coups cessent.

— Fous le camp, maintenant !

— Et si on revoit dans les parages un gars de ta bande, on le laissera pas partir ce coup-ci ! Dis-le au Cafard !

Vous vous relevez péniblement. La tête baissée, vous remontez la rue et quittez le quartier cyberpunk.

Vous continuez à marcher, désireux de vous éloigner encore. Une fois atteint le centre-ville, vous vous asseyez sur un banc et faites l'inventaire de vos blessures. Vous n'avez rien de grave : des ecchymoses et des coupures qui ont déjà cessé de saigner.

**Si vous ne l'avez pas encore fait, vous pouvez rentrer chez vous pour aller fouiner du côté de la taverne de *Wooden Sword*. Cochez un *bloc temps* et allez au [77](#).**

**Ou alors, vous essayez de joindre vos amis. Cochez un *bloc temps* et allez au [151](#).**

**A moins que vous décidiez de questionner votre mère. Cochez un *bloc temps* et allez au [217](#).**

**Si vous avez déjà réalisé ces actions ou si vous pensez que vous avez réuni assez de souvenirs pour comprendre votre passé, allez au [350](#).**

### 322

Si Phonaxx n'a pas encore utilisé le sort Boule de feu, il peut le faire maintenant : **allez au [395](#)**.

**Sinon, allez au [295](#).**

### 323

Alors que vous vous rapprochez de l'ouverture, votre regard est attiré par l'ombre de deux silhouettes en mouvement au coin du bâtiment. Vous reculez vivement et vous cachez dans l'encoignure d'une porte d'immeuble, Chips à vos pieds.

Deux hommes plutôt musclés débouchent dans la rue et se postent devant le soupirail. Chacun d'eux a un corbeau sur l'épaule. Vous vous éloignez à reculons de quelques pas avant de pivoter sur vos talons. Vous vous cognez alors à un gamin famélique qui s'accroche à votre tee-shirt pour ne pas tomber.

Le même pose son index sur ses lèvres vous invitant au silence et vous emmène jusqu'à une ruelle adjacente.

— Qu'est-ce qui se passe là-bas ? demandez-vous aussitôt en montrant de la tête la rue, intrigué par tout ce micmac.

Le gamin prend un air de conspirateur.

— Des combats sont organisés. Des combats de familiers, chuchote-t-il.

Vos sourcils s'arquent de surprise.

— C'est interdit et... impossible !

Le même hausse les épaules.

— Votre chien, répond-il, il pourrait combattre.

— Chips ?

Vous regardez votre animal de compagnie sans comprendre.

— Ma grand-mère, elle sait modifier les puces des familiers. Votre animal ferait un bon chien de combat.

— Et pourquoi je ferais ça ?

— Pour de l'argent.

— De l'argent ? Je n'en ai pas besoin.

— Mais vous avez peut-être besoin d'autre chose ? D'un certificat de vaccination ? D'un contrat de travail ou de mariage ?

Vous secouez la tête et soudain une idée traverse votre esprit.

— Un pass-travail ?

Un sourire éclatant illumine le visage du même.

— C'est tout à fait possible, m'sieur !

**Si vous acceptez son offre, allez au [114](#). Mais si vous ne marchez pas dans la combine, allez au [400](#).**

### 324

Le chemin se réduit rapidement à un sentier serpentant entre des arbres de plus en plus rares. Des roseaux et des étendues d'eaux dormantes et sombres les remplacent.

Les odeurs ont encore changé. La putréfaction n'est plus uniquement végétale, vous sentez d'écœurants effluves de corps en décomposition.

Vous chevauchez prudemment en tête, scrutant la surface étale et écailleuse de l'eau qui près du bord semble recouverte d'une peau verte étrangement lumineuse.

Un bruit d'éclaboussure vous fait sursauter. Ce n'est qu'une couleuvre qui s'enfuit à votre approche, elle nage en ondulant vers un arbre déraciné dont le tronc baigne de tout son long dans l'eau croupissante.

— Tu crois qu'il peut y avoir des sables mouvants ? demande Phonaxx.

— Peut-être.

Vous jetez un coup d'œil au sentier pour évaluer la consistance du sol.

— Si nous restons sur la sente, nous ne risquons rien, dites-vous.

L'air épais, le silence qui s'installe à votre passage et les exhalations nauséabondes engourdissent vos sens.

— La brume... gémit Phonaxx, j'ai l'impression qu'elle pénètre en moi à chaque inspiration.

Vous ne commentez pas la remarque de votre compagnon mais redoublez d'attention.

— Là ! des visages !

Des faces exsangues au fond du marais vous fixent de leurs yeux sans paupière. Vous dégainez votre épée d'un geste vif, toute torpeur évanouie.

— Attends ! s'écrie Phonaxx. Je peux lancer un sort de désenvoûtement !

**Si le mage utilise ce sort, allez au [259](#). Sinon, allez au [219](#).**

### 325

Vous aspirez une longue bouffée et la gardez longtemps dans vos poumons avant de la recracher.

Lorsque Léa vous repasse le joint, le filtre a le goût de son rouge à lèvres.

Vous écoutez la musique qui sort de l'enceinte connectée à sa montre, la tête renversée en arrière. Toutes les pensées négatives que vous avez accumulées depuis que vous ne pouvez plus suivre votre traitement s'envolent.

Et quand Léa vous prend la main, vous la suivez sans réticence dans sa chambre.

Vous vous entendez lui dire que vous n'avez pas de préservatif.

— Ne t'inquiète pas, susurre-t-elle.

Votre état ne vous pousse pas à de longs préliminaires et rapidement vous la pénétrez.

Alors que vous êtes en train de jouir, un prénom de femme s'échappe de vos lèvres. Ce n'est pas celui de votre amie.

Vous vous renversez sur le dos, transpirant, le cœur battant, un goût amer dans la bouche. Vous luttez contre une nausée soudaine qui brasse votre estomac.

— Qui est Clara ?

Vous vous tournez vers Léa et votre corps semble peser des tonnes.

Votre amie n'a pas l'air fâchée.

— Un fantôme, répondez-vous.

Vous êtes incapable d'en dire plus.

**Écrivez CLARA dans vos souvenirs. Quand vous rencontrerez à nouveau le mot FANTÔME, ajoutez 30 à la section à laquelle vous êtes et rendez-vous immédiatement à cette nouvelle section.**

— Qu'est-ce que tu fais ? vous étonnez-vous.

Léa a levé ses jambes et basculé en avant son bassin qu'elle soutient de ses mains.

— Je garde ton sperme le plus longtemps possible. Ne t'inquiète pas, je t'ai dit. Je ne te demanderai pas de reconnaître l'enfant.

Vous vous redressez péniblement.

— Tu aurais pu m'en parler.

— Tu ne m'as jamais parlé de cette Clara. A chacun ses cachotteries... Lucas, j'ai atteint un âge où les chances de procréer diminuent chaque année. Tu sais bien que le gouvernement n'encourage pas la PMA pour les célibataires.

Elle tourne sa tête vers vous et vous sourit.

— J'ai pensé que tu ferais un bon géniteur.

Malgré ces flatteries, vous vous sentez trahi. Vous vous rhabiliez en luttant contre votre nausée et sifflez Chips. Léa n'a pas changé de position.

Vous dévalez les escaliers et rentrez chez vous.

**Cochez un bloc temps.**

Que faites-vous maintenant ?

Si vous allez voir votre pote Lucas 23-4, allez au [439](#). Si vous essayez de vous procurer un médicament de substitution, allez au [369](#). Si vous allez voir votre mère, allez au [217](#).

Si vous avez déjà réalisé ces actions ou si vous pensez que vous avez réuni assez de souvenirs pour comprendre votre passé, allez au [350](#).

### 326

Vous enfilez l'allée à votre gauche pour rejoindre l'annexe. A mi-chemin vous dépassez une femme qui transporte un carton volumineux.

Vous faites le tour du bâtiment. Les fenêtres sont hautes et vous ne pouvez voir à l'intérieur.

Vous voilà de retour devant l'entrée. La femme a posé son carton et se masse les reins.

— Vous cherchez quelque chose ? vous demande-t-elle.

Pris au dépourvu, vous répondez sans réfléchir :

— Ma mère.

La femme vous lance un œil suspicieux. Quelques secondes s'écoulent avant que vous ajoutiez, espérant la convaincre :

— Elle se perd parfois...

La femme, le visage fermé, regarde sa montre et vous jette :

— L'heure des visites se termine dans dix minutes. Je vous conseille de revenir demain.

Vous comprenez que c'est plus un ordre qu'un conseil. Vous tournez les talons et sentez son regard sur votre nuque.

Vous n'avez pas choix, il vaut faut quitter l'EHPAD.

Vous rentrez chez vous et attendez la nuit.

**Cochez un bloc temps et allez au [413](#).**

### 327

— C'était mon fils et je l'ai tué.

— C'est ce que vous avez cru, ce dont vous vous êtes persuadé au point que votre cerveau a effacé de votre mémoire toute trace de cette idée insupportable.

— Il a fait une crise d'appendicite. On vivait dans la clandestinité. Je l'ai opéré et il est mort. Septicémie foudroyante.

— Vous n'aviez pas prémédité cette mort.

— La belle affaire ! Je ne suis donc pas un assassin mais juste un meurtrier.

— Noé ! Vous n'étiez qu'un médecin. Pas un dieu. Un jeune médecin. Encore un interne.

Vous vous asseyez sur la pierre tombale.

— Je ne ressens pas de douleur, constatez-vous.

— Le temps use tout, même cela.

La femme passe ses doigts sur les inscriptions puis s'assoit à côté de vous.

— Vous étiez jeune, Noé. La jeunesse rêve de héros. On veut sortir du lot. Briller. Être une étoile. Mais même les étoiles meurent. Une société qui rêve de stars est une société qui ne va pas bien. Chacun doit pouvoir trouver sa place sans envier celle des autres. Rejoignez-nous. Vous êtes vif, intelligent, compétent. Vous savez écouter les gens. Aidez-nous à convaincre ceux qui se fourvoient.

Avant de faire votre choix, vous avez besoin de savoir quelque chose :

— L'inscription sur ma porte, c'était vous ?

La femme fronce imperceptiblement les sourcils, le geste est si discret que vous doutez de l'avoir vu.

— Non.

**Si vous acceptez sa proposition, allez au [313](#). Sinon, allez au [19](#).**

## 328

— Léa !

Elle marche dans la rue d'un pas rapide. Vous êtes persuadé qu'elle vous a entendu mais elle ne s'arrête pas, ne se retourne pas non plus. Vous accélérez le pas et la rejoignez.

— Léa... Qu'est-ce qui t'arrive ?

Un sanglot répond à votre question. Vous enfoncez vos mains dans vos poches, la tête basse et marchez en silence à ses côtés.

— Je suis ridicule, n'est-ce pas ? finit-elle par dire.

— Non, répondez-vous sans hésitation.

Vous la saisissez par le bras et la forcez à s'arrêter. Du revers de votre main, vous essuyez ses larmes et lui souriez.

— Dis-moi !

Elle évite votre regard.

— Je m'appelle Léa 9-6-24-5. Je sais que tu ne fais pas attention à ce genre de chose, Lucas.

— C'est ton anniversaire ! réalisez-vous.

Vous haussez les sourcils, perplexe.

— Depuis qu'on se connaît, poursuivez vous, je ne te l'ai jamais souhaité...

— J'ai quarante-deux ans aujourd'hui, dit-elle en se remettant à marcher. Et je n'ai toujours pas d'enfant. Et toi, tu m'appelles justement ce jour-là après des mois sans nouvelles. J'ai cru... J'ai cru que...

— Léa ! vous écoutez-vous, sidéré. Comment as-tu pu penser à une telle chose ? C'est complètement insensé.

— Oui, je suis une grosse conne.

— Je n'ai pas dit ça.

— Mais tu le penses.

— Non...

— Écoute, je vais rentrer chez moi, dit-elle précipitamment. On se rappelle.

Elle a déjà tourné les talons et vous la regardez s'enfuir, le cœur serré. Sa détresse doit être immense pour avoir imaginé ce scénario si tordu.

Vous déambulez longtemps dans les rues d'un pas pesant avant de rejoindre votre appartement.

**Cochez un bloc temps.**

Que décidez-vous maintenant ?

**Si vous allez voir votre ami Lucas 23-4, allez au [439](#).**

**Si vous essayez de vous procurer un médicament de substitution, allez au [369](#).**

**Si vous allez voir votre mère, allez au [217](#).**

**Si vous avez déjà réalisé ces actions ou si vous pensez que vous avez réuni assez de souvenirs pour comprendre votre passé, allez au [350](#).**

Vous montrez le couloir à votre droite et criez à l'interne de garde :

— Il est parti dans cette direction !

Le jeune homme a une brève hésitation. Vous accentuez votre air paniqué et insistez :

— Vite !

Vous faites quelques pas dans le couloir et lorsque le jeune homme vous dépasse, vous rebroussez chemin. Vous avez juste le temps de vous cacher dans la petite salle de garde avant que les infirmières ne surgissent sur le palier. Tapi derrière la porte, vous entendez leurs halètements.

L'une d'elles montre l'étudiant :

— Par-là !

Comme aucune n'a l'idée d'éteindre la sirène, les portes des chambres commencent à s'ouvrir et les vieillards réveillés par l'alarme sortent de leurs antres entravant la course des soignantes. La majorité des résidents sont en pyjama ou en chemise de nuit, certains n'ont que leurs pantalons, deux sont nus. Ils affichent des mines inquiètes ou curieuses. Vous ne cherchez pas votre mère, vous savez qu'elle est attachée à son lit.

— C'est le feu !

Le cri a jailli de la gorge d'une vieille femme aux pieds nus et à la tête branlante. Ses yeux écarquillés dévoilent un regard vide et vous devinez qu'elle doit être à moitié aveugle.

La panique s'empare des têtes chenuës.

— Au feu ! Au feu !

Les piailleries des vieillards ajoutés à l'alarme couvrent les injonctions des infirmières qui ont bien de la peine à faire rentrer les résidents dans leurs chambres.

Vous profitez de la confusion générale pour vous éclipser. Vous sautez le mur d'enceinte et courez en faisant des détours, changeant de direction à chaque croisement jusqu'à ce qu'à bout de souffle, vous finissiez par ralentir puis par vous arrêter tout à fait.

Personne ne semble vous avoir suivi.

Il vous faut quelques minutes pour retrouver un semblant de calme et votre respiration. Vous empoignez alors le pan de votre blouse blanche, impatient de découvrir ce que recèle la boîte de votre mère.

Vos doigts tremblent quand vous l'ouvrez. Deux objets s'y trouvent. Un collier en pâte à sel et une photo. Sur l'image jaunie, vous distinguez un petit garçon devant une maison. Vous savez que le petit garçon, c'est vous, et que la maison est celle de vos parents. A peine ce souvenir est-il remonté à la surface de votre mémoire qu'un autre surgit. Cette maison, elle a été aussi la vôtre quand votre mère a commencé à être malade. Et ce souvenir-là dresse les poils de vos bras et vous empêche de respirer.

**Écrivez PHOTO dans vos souvenirs.**

**Si vous pensez que vous avez réuni assez de souvenirs pour comprendre votre passé, allez au [350](#). Sinon, allez au [27](#).**

### 330

— OK. Nous avons déjà un nain mais si tes capacités à nous fournir de l'or se confirment, tu es le bienvenu.

— Oui, dis-nous maintenant comment faire.

Le nain ne s'est pas départi de son sourire et vous fixe rayonnant.

— Topons d'abord pour sceller notre accord ! s'écrie-t-il.

Vous serrez sa main poilue et entrechoquez vos bocks.

— Assieds-toi entre nous, dites-vous. Nous t'écoutons.

Votre nouveau compagnon prend un air de conspirateur et chuchote à vos oreilles attentives :

— Je sais comment pirater le jeu pour gagner tous les combats. Même les plus difficiles. Même avec un faible niveau.

Vous vous étranglez en avalant votre gorgée de bière de travers.

— Pirater le jeu ! croassez-vous. Mais c'est interdit !

Phonaxx caresse sa longue barbe, l'air songeur.

— Pourquoi pas ? dit-il. Cela permettrait d'accéder à des niveaux supérieurs plus vite. Le jeu serait plus intéressant. Comment t'appelles-tu, mon ami le nain ?

— **Mendax.**

Si vous acceptez la proposition du nain, allez au [121](#). Sinon, allez au [224](#).

### 331

Votre visage pâlit et vous hochez la tête en silence. Vous n'en menez pas large. Ne pas rapporter aux autorités des propos que certains pourraient facilement qualifier de séditieux fait de vous un sympathisant du mouvement contestataire. Le pire serait d'être considéré comme un partisan.

L'incident n'ayant eu lieu que la veille, vous décidez de jouer le type qui s'est tu par peur de représailles. Vous prenez un air inquiet et lancez de rapides regards tout autour de vous.

— Parlez sans crainte, encourage votre supérieure. Dès la fin de notre entretien, j'alerterai les autorités.

— Je... ça s'est passé hier... un gars dans la salle de repos...

— Vous avez son nom ?

Votre front se plisse. Vous revoyez son badge.

— Nathan... 18...

Vous secouez la tête, navré.

— Je ne me souviens plus des autres chiffres.

— Décrivez-le moi.

Vous vous exécutez. Votre interlocutrice acquiesce du menton.

— Nathan 18-5-16-1. Un technicien de l'équipe 6. Que vous a-t-il dit exactement ?

Vous lui répétez votre conversation et vous vous rendez compte à quel point vous avez été négligent.

— Rejet de la performance individuelle au profit de la société, résume la cheffe d'équipe. Les complotistes de la Théorie des Élus tiennent ce genre de discours : les éléments les moins performants d'une caste seraient mis au rebut à seule fin d'enrichir des castes privilégiées liées à la surproduction de biens consommables.

Son visage s'illumine d'un sourire :

— Lucas, merci pour votre collaboration. Vous serez certainement remercié pour votre dévouement.

D'un œil rond, vous la voyez vous faire un petit signe de la tête dont la sécheresse évoque un salut militaire.

Vous n'avez rien compris à son argumentation et n'arrivez pas à relier l'injonction de Nathan au complot de la Théorie des Élus mais qu'importe, vous êtes soulagé, vous n'avez pas été vous-même accusé. Vous avez même aidé les autorités.

Pourtant, vous n'en êtes pas fier. Vous ressentez une honte que vous n'auriez pas éprouvée ne serait-ce qu'hier. Perplexe, vous vous demandez si cela n'est pas en rapport avec votre découverte du matin, ce *Tirifun* griffonné sur votre porte.

**Sur votre feuille d'aventure, ajoutez une case au tableau FICHE S qui en comporte donc maintenant quatre et allez au [105](#).**

### 332

— Je suis un homme libre ! Laissez-moi descendre !

Votre talon écrase le pied de l'un des agents que vous poussez en même temps de l'épaule avec une force décuplée par la panique. Vous tombez tous les trois dans l'escalier du car. Dans la chute, votre cheville heurte violemment une barre métallique. Vous serrez les dents sous la douleur et vous relevez précipitamment mais retombez aussitôt. Votre cheville ne vous porte plus.

Les matraques des agents s'abattent sur votre tête et vous perdez connaissance.

**Allez au [355](#).**

### 333

Vous gravissez une série d'escaliers qui vous emmènent en haut des gradins d'une vaste salle. En bas dans l'arène, séparés des spectateurs par un dôme de verre, les hackers penchés sur leur machine tapent des lignes de code qui apparaissent en simultané sur des écrans géants. Quatre chronomètres, un sur chaque mur, égrènent des minutes digitales.

Vous vous asseyez et essayez de comprendre ce qui s'affiche mais c'est comme si vous lisiez du chinois.

Vous sentez que les heures vont être longues.

Vous observez les spectateurs qui forment des groupes épars répartis sur plusieurs étages de gradins. La plupart sont des ados qui discutent sans se soucier de ce qui se passe dans l'arène. Quelques-uns dansent les yeux fermés, les bras levés, le corps traversé par la pulsation des basses. Ceux qui ont de petits animaux de compagnie les ont emmenés. Des têtes dépassent de sacs portés en bandoulière, des oiseaux ou des rongeurs trônent sur les épaules. Ça brasse beaucoup. Les ados sortent, vont dans une autre salle, croisent des potes, reviennent avec un verre à la main.

Vous les imitez naviguant à vue dans le bâtiment.

Vous buvez pour faire passer le temps. Les consommations sont gratuites, sponsorisées par une marque de boissons énergisantes.

Vous végétez sur votre banc lorsqu'une exclamation poussée par des centaines de voix et suivie par une salve d'applaudissements vous sort abruptement de votre ennui. La foule s'est levée et sourit. Dans l'arène, une ado a enlevé son casque et salue le public. Sa victoire met fin au Teenager.

Vous descendez précipitamment les gradins et fendez l'attroupement qui s'est formé autour de la fille.

— Bravo ! vous exclamez-vous.

La fille un sourire au bord des lèvres hésite en vous dévisageant.

— Merci, finit-elle par dire.

Les ados qui vous entourent affichent une mine peu cordiale. Vous êtes un vieux pour eux et clairement vous n'êtes pas de leur monde.

— J'ai un job pour toi ! criez-vous tandis que le flot emmène la fille vers le bar.

Elle n'a pas quitté son sourire diaphane. Quelqu'un l'appelle, elle se retourne et vous oublie.

— C'est quoi ton job ? demande une voix oscillant entre l'aigu et le grave.

Un ado boutonneux plus grand que vous d'une tête vous fixe à travers ses lunettes à réalité augmentée. Dubitatif, vous le dévisagez mais avez-vous le choix ?

Vous lui expliquez ce que vous voulez. Il vous emmène dans un box et allume son ordinateur. Le prix qu'il vous demande est raisonnable, à la hauteur de ses capacités.

Vous connaissez maintenant la localisation approximative de l'ordinateur où sont rédigées les fausses ordonnances : le quartier de la Croix-Rousse à Lyon.

Vous ne doutez pas de cette information car votre cœur qui bat la chamade confirme sa véracité.

**Notez CROIX-ROUSSE dans vos souvenirs.**

**Quand vous rencontrerez à nouveau ce lieu, CROIX-ROUSSE, vous ajouterez 43 à votre section et vous vous rendrez immédiatement à cette nouvelle section.**

Vous chassez de votre esprit l'image de cette femme en blouse blanche à l'origine de vos palpitations et sortez du bâtiment.

Vous vous apercevez que vous avez passé beaucoup d'heures à l'intérieur.

**Cochez deux blocs temps.**

Que décidez-vous de faire maintenant ?

**Si vous désirez joindre vos amis, allez au [151](#).**

**Si vous décidez de questionner votre mère, allez au [217](#).**

**Si vous avez déjà réalisé ces actions ou si vous pensez que vous avez réuni assez de souvenirs pour comprendre votre passé, allez au [350](#).**

### 334

Vous continuez votre inspection des lieux et ne trouvez que des portes fermées jusqu'à votre retour devant l'entrée principale.

Votre décision est vite prise, vous pénétrez dans le hall.

Vous laissez l'accueil à votre droite et jetez un œil prudent vers le couloir qui part à son angle et mène à la pièce éclairée. Le rectangle de lumière qui se découpe sur le sol vous apprend que la porte est ouverte. Des voix s'en échappent. Vous écoutez la conversation et repérez les voix de deux femmes et celle d'un homme.

Le couloir est étroit. Impossible de passer sans être vu.

Quant au couloir principal qui mène à la salle à manger et au salon, il est barré à cette heure tardive par deux portes vitrées, elles aussi verrouillées.

**Si vous êtes OBSERVATEUR, allez au [75](#). Sinon, vous n'avez pas d'autre choix que d'escalader la façade : allez au [353](#).**

### 335

Vous ouvrez la porte métallique à double battant qui jouxte un magasin de fringues et vous disparaîsez dans un couloir en béton brut éclairé tous les quinze mètres par un plafonnier grillagé.

Vous progressez dans cette pénombre en prenant garde aux détritiques qui jonchent le sol. A intervalles réguliers, le mur à votre gauche est percé de portes toujours en métal. Vous tournez la poignée de l'une d'elle sans succès.

Il vous faut trois tentatives pour en trouver une qui n'est pas verrouillée.

Vous entrouvrez prudemment le panneau métallique et découvrez l'arrière-boutique d'un magasin de chaussures. Il vous semble trop risqué de vous enfuir par là. Vous refermez la porte et reprenez votre marche.

Vous n'avez pas entendu venir le vigile et vous pestez quand il surgit au fond du couloir.

**Si vous êtes CHARMEUR ou RUSÉ, allez au [32](#). Sinon, allez au [282](#).**

### 336

Vous puisez dans vos dernières ressources et parvenez à bout de souffle à l'angle de la ruelle avant que les policiers ne déboulent du jardin. Les pavés sont encombrés de tréteaux recouverts de vieilleries. Les brocanteurs de la rue ont sorti leurs marchandises et hèlent les passants.

Haletant, les oreilles bourdonnantes et la vision assombrie, vous vous fondez dans la foule avant de vous éclipser dans une venelle tortueuse.

Vous avez semé vos poursuivants mais vous titubez, le cœur battant une drôle de musique. La gorge sèche, le souffle court, le corps tremblant, vous luttez pour garder une contenance à la réalité qui s'effiloche fâcheusement.

**Si vous avez des médicaments dans votre inventaire, allez au [257](#). Sinon, allez au [267](#).**

### 337

Cela fait bien longtemps que la neige ne recouvre plus les montagnes qui entourent la ville savoyarde. Les têtes pelées que vous apercevez au loin à travers le brouillard de pollution comportent encore quelques remontées

mécaniques qui se dressent, rouillées et abandonnées, comme des épis récalcitrants témoins d'une époque révolue.

Un bref instant, vous vous demandez si petit, vous alliez skier.

Mais ce n'est pas ce passé-là que vous êtes venu chercher.

Vous vous ébrouez et vous mettez en marche.

**Si vous avez l'indice PHOTOGRAPHE, allez au [183](#).**

**Si vous avez l'indice ROTONDE, allez au [266](#).**

**Sinon, allez au [271](#)**

### 338

Le vieillard vous coupe la parole.

— Vos rêves ne sont pas choses à raconter avant l'aube. Vous devriez partir maintenant, ajoute-t-il après un court silence.

Vous vous redressez complètement réveillé.

— Mais vous ne m'avez pas demandé la raison de ma visite !

Il hésite.

— Je vous écoute, finit-il par dire. Mais je vous en prie, faites court.

Vous allez droit au but.

— Que veut dire *Tirifun* ?

**Allez au [275](#).**

### 339

Phonaxx avance de quelques pas et lance son sort. Un éclair fulgurant vous éblouit et vous ressentez une intense vague de chaleur, votre cote de mailles est brûlante.

Le chevalier templier gît sur le sol, réduit à un tas de cendres fumantes dans une armure déformée et rougeoyante. Cependant, avant de mourir, il a eu le temps de lever son bouclier et une partie des flammes a été déviée et dirigée contre vous.

Référez-vous aux tableaux suivants pour appliquer les dommages :

Niveau du mage	Points de vie perdus
1	- 8 PV
2	- 6 PV
3	- 2 PV

Si les PV sont tombés à 0, vous avez perdu la partie. Allez au [159](#).

Si le mage est toujours vivant, il gagne 1000 XP

Le sort nécessite du temps pour être régénéré, il n'est donc plus utilisable durant cette partie. Barrez-le sur la feuille d'aventure.

Niveau de Torchefolon	Points de vie perdus
1	- 6 PV
2	- 4 PV
3	- 0 PV

Si vos PV sont tombés à 0, vous avez perdu la partie. Allez au [159](#).

S'il ne reste plus que 1, 2 ou 3 PV au mage ou à vous, retenez le numéro de cette section et allez au [94](#).

Si vous êtes encore vivants, allez au [87](#).

### 340

Vous ralentissez le pas en passant devant le vigile posté aux portiques de sécurité.

Votre seule chance de vous échapper est de filer par les entrepôts. Fuir par une issue de secours déclencherait l'alarme.

Vous avez peu de temps.

Vous courez droit vers le fond du magasin tout en essayant de vous représenter la configuration des lieux.

Vous tournez la tête à gauche. Au loin, se trouvent les rayons des boissons.  
Vous tournez la tête à droite. De ce côté, ce sont les rayons de l'électroménager.

**Si vous prenez à gauche, allez au [179](#). Mais si vous prenez à droite, allez au [277](#).**

### 341

Vous n'avez pas besoin de vous approcher de la volière pour comprendre que votre mère ne s'y trouve pas : les abords de l'enclos sont déserts. Et lorsqu'il vous semble apercevoir un mouvement derrière le grillage, vous pensez que votre esprit vous joue un tour.

Vous faites demi-tour et avez la surprise de découvrir que la jeune femme vous a suivi.

— Vous cherchez quelqu'un ? vous demande-t-elle. Je peux vous aider ?

Les soupçons des amies de votre mère seraient donc fondés ? Cette femme ne semble pas être ce qu'elle prétend...

**Si vous acceptez l'aide de la jeune femme pour en savoir plus sur elle, allez au [187](#).**

**Si vous pensez qu'éviter la jeune femme, c'est éviter les ennuis, allez au [70](#).**

### 342

Les muscles de votre nuque et de votre dos détendus par l'alcool, vous poussez un soupir d'aise.

Léa vous regarde, les yeux pétillants.

— Tu sais quoi ? vous demande-t-elle.

— Hum ?

— On devrait se fumer un joint !

**Si vous êtes d'accord, allez au [325](#). Sinon, allez au [376](#).**

### 343

Vous parcourez en tous sens l'ancien quartier ouvrier, arpentant des rues en pente, gravissant d'abrupts escaliers, empruntant de mystérieuses traboules,

longeant des boutiques vintage et découvrant des murs recouverts de graffiti, de tags et de fresques.

Votre errance prend fin lorsque vous croyez reconnaître la façade d'un vieil immeuble.

**Cochez un bloc temps, écrivez un L dans ce bloc et allez au [166](#).**

### 344

Vous rejoignez la file et vous collez à un trio composé de deux femmes et d'un homme à peu près de votre âge, sans animaux de compagnie et dont la tenue vestimentaire ressemble à la vôtre. Leur conversation tourne autour de termes techniques en relation avec le codage informatique. Vous jubilez intérieurement.

Vous attendez le moment propice pour vous glisser dans la conversation. Il ne tarde pas à se produire lorsqu'après avoir manifestement fait le tour de leur sujet, un blanc s'installe.

— J'adore jouer, j'adore *Wooden Sword* ! dites-vous naïvement.

Le trio se regarde, puis éclate de rire.

— Excellent ! s'exclame l'une des femmes en essuyant une larme du revers de sa main.

— J'adore ton humour, pouffe l'homme en posant sa main sur votre épaule.

Vous souriez bêtement et émettez quelques rires pour paraître moins ridicule.

— Et je salue ton audace, poursuit le type. Comment t'appelles-tu ?

Vous continuez à ne rien comprendre.

— Torchefolon, chevalier de la compagnie de l'Orbe, dites-vous prudemment en lorgnant du coin de l'œil les vigiles.

Vous êtes arrivés au niveau des portes. Les hommes en noir saluent respectueusement vos trois acolytes qui à l'évidence sont des habitués des lieux. Vous vous glissez à leur suite dans le hall et poussez un soupir de soulagement qui se termine en une expiration étranglée.

Un des vigiles vous retient par le col de votre sweat.

— Tu vas où, toi ? Fais-moi voir ton pass.

— Je suis avec eux, répondez-vous en pointant du doigt le trio.

— M'étonnerait.

Une des deux femmes, un sourire amusé aux lèvres, se retourne.

— Ne l'abîme pas trop, Scrap, dit-elle. Il n'a pas l'air bien méchant. Même s'il adôôôre *Wooden Sword* !

Le vigile pousse un grognement et vous tire sans ménagement jusqu'à la sortie où il vous jette comme une chose malpropre sur le trottoir.

— Se vanter d'adorer *Wooden Sword* devant Yatsomo Kikachi ! Kssss !

Vous déglutissez péniblement. Kikachi est la créatrice de *Flames of Overworld*, le MMORPG concurrent de *Wooden Sword* !

Vous trouvez cependant l'aplomb de vous relever et de regarder avec dédain le vigile avant de lui tourner le dos.

**Si vous décidez de faire le tour du bâtiment bien que vous vous sentiez observés par les vigiles, allez au [441](#).**

Mais si au contraire, vous pensez qu'il vaut mieux ne pas rester dans les parages, plusieurs choix sont possibles :

**Vous pouvez rentrer chez vous pour aller fouiner du côté de la taverne de *Wooden Sword* si vous ne l'avez pas encore fait. Cochez un bloc temps et allez au [77](#).**

**Ou alors, vous tenter de joindre vos amis. Cochez un bloc temps et allez au [151](#).**

**A moins que vous décidiez de questionner votre mère. Cochez un bloc temps et allez au [217](#).**

**Si vous avez déjà réalisé ces actions ou si vous pensez que vous avez réuni assez de souvenirs pour comprendre votre passé, cochez un bloc temps et allez au [350](#).**

## 345

— Qui est Léo, maman ?

Votre mère sort d'une poche de sa veste une figue sèche.

— Je l'ai piquée au réfectoire, ricane-t-elle.

— C'est un enfant ?

Elle essaye de la faire passer à travers le grillage mais les mailles sont trop resserrées.

— Attends, je vais t'aider.

Vous partagez le fruit en plusieurs parties et lui tendez les morceaux. Ses doigts les saisissent avec avidité.

— Merci, jeune homme.

Le perroquet tend le cou et attrape la nourriture avec son bec mais à chaque fois il la fait tomber au sol sans en avaler une miette.

Chips renifle les bouts de figue puis va s'allonger à vos pieds.

— Doit être malade, ronchonne votre mère.

— Léo... repartez-vous à la charge, il a un rapport avec mon passé ? avec Tirifun ?

Votre mère s'écarte brusquement de vous.

— Monsieur ! Je ne vous connais pas ! Laissez-moi tranquille.

Le cerveau de votre mère commence à partir en goguette.

Vous essayez de la ramener au moment présent.

— Maman, c'est moi, Lucas, ton fils.

— Ne dites pas n'importe quoi ! Mon fils ne s'appelle pas Lucas ! De toute façon, vous êtes beaucoup trop vieux pour être mon fils.

Vous déglutissez péniblement avant de demander :

— Je... ton... votre fils s'appelle Léo ?

— Pas du tout ! Monsieur, cessez de m'importuner ! A l'aide ! A l'aide !

Vous reculez, gêné. Chips vient se coller à vos jambes, la queue basse.

Votre présence manifestement l'empêche de se calmer.

Vous partez.

**Si vous souhaitez interroger Jacques 6-3, cochez *un bloc temps* et allez au [41](#).**

**Si vous pensez que vous n'apprendrez rien de plus à l'EHPAD et qu'il est temps de vous tourner vers vos amis, cochez *un bloc temps* et allez au [151](#).**

**Votre entrevue avec votre mère vous a éprouvé. Il vous faut trouver un médicament de substitution. Cochez *un bloc temps* et allez au [369](#).**

**Si vous avez déjà réalisé ces actions ou si vous pensez que vous avez réuni assez de souvenirs pour remonter votre passé, cochez *un bloc temps* et allez au [350](#).**

### 346

Il n'y a pas d'autres ennemis dans la place forte et vous entreprenez une fouille méthodique des salles.

Les coffres sont remplis d'étoffes grossières et de vaisselle en bois, vous ne trouvez rien qui ait de la valeur.

**Si vous n'avez pas encore utilisé le sort de Désenvoûtement, allez au [241](#).**

**Si vous n'avez pas encore utilisé le sort de Téléportation, allez au [450](#).**

**Si ces deux sorts sont encore disponibles, choisissez-en un et allez à la section indiquée.**

**Si vous avez déjà utilisé ces deux sorts, vous pouvez arrêter de jouer au [159](#) ou retourner à la taverne au [283](#).**

### 347

Vous ne trouvez pas de trajet direct : le chemin du retour est long mais se passe sans incidents.

**Cochez 3 blocs temps.**

Qu'allez-vous faire maintenant ?

**Vous pouvez tenter de joindre vos amis au [151](#) ou essayer de vous procurer un médicament de substitution au [369](#).**

**Si vous avez déjà réalisé ces actions ou si vous pensez que vous avez réuni assez de souvenirs pour comprendre votre passé, allez au [350](#).**

### 348

Vous vous réfugiez d'abord dans un bar puis dans un cinéma. Et lorsque tous les endroits publics ont fermé, vous errez dans les rues jusqu'à ce qu'abruti de fatigue vous vous réfugiez dans l'angle d'une porte cochère pour sombrer dans un sommeil agité.

Un coup de pied dans l'estomac vous réveille brutalement. Vous vomissez de la bile sous les rires de quatre grands costauds habillés identiquement. Vous ne leur donnez pas seize ans. Leurs yeux brillent d'alcool ou d'autre chose. Chacun tient négligemment une crosse de hockey sur l'épaule.

— Bonne pêche ce soir, on dirait !

— Il est tout mignon !

— Propre et rasé ! Un petit nouveau !

Votre agonie dure longtemps malgré vos supplications. Vos appels à la raison puis à la clémence déclenchent des salves de rire.

Il faut bien que jeunesse s’amuse.

### 349

Vous repensez à ce que vous avez éprouvé quelques secondes plus tôt à l’évocation de votre nom de code, ce sentiment de liberté et de puissance, ce formidable élan de vie.

Pourtant...

Pourtant vous étiez sous médicaments.

Pourtant vous vouliez oublier votre passé.

Pourtant vous n’êtes plus médecin. Qu’avez-vous fait au serment d’Hippocrate pour ne plus exercer ?

Vous glissez votre main entre les coussins et récupérez votre montre.

— Excellent choix, Lucas.

La quarantaine bien entamée, les cheveux bruns et courts, le corps svelte, la femme vous fixe de ses yeux d’un bleu cristallin. Ses traits vous semblent vaguement familiers.

— Capitaine Richard ! vous exclamez-vous.

— Je croyais que vous en aviez fini avec tout ça.

— Vous voulez parler de mon passé ?

La femme hoche la tête.

— De votre passé et de l’Organisation.

— Je n’ai pas choisi. La pénurie de médicaments, ce n’est pas moi qui l’ai provoquée.

La femme grimace.

— Difficile de maîtriser les conflits extérieurs. Trop de zones de production sont encore localisées dans l’est de l’Europe. La Russie ne nous aide pas.

— Ce n’est pas moi non plus qui ai écrit Tirifun sur ma porte.

— L’Organisation essaie de vous récupérer.

— Pourquoi ?

— Vous étiez un bon élément, Lucas. Intelligent, compétent, doté d'une vision d'ensemble et d'un grand charisme.

Vous réfléchissez.

Qui vous a dit que la révolution n'était pas une solution ?

L'Histoire regorge d'exemples. Vous pourriez commencer par citer Napoléon, dictateur issu de 1789.

Les têtes tombent mais l'État est une hydre féroce et les têtes repoussent.

— Rejoignez-nous. La DGSI a besoin de profil comme le vôtre.

Vous secouez la tête. Vous n'êtes pas pour autant un traître.

— Réfléchissez-y, vous dit encore la femme en vous tendant une boîte de médicaments.

Vous marchez le long de la Leyse. La rivière est indolente. Depuis combien de temps n'a-t-il pas plu ?

Vous vous engagez sur le pont qui s'offre à vous. L'eau tourbillonne autour des piliers comme vos pensées. Vous vous abandonnez à elles mais le flot impétueux vous entraîne vers des profondeurs qui vous effraient.

Vous vous en détournez et votre regard se perd dans la lente dérive des eaux en amont de la rivière.

Vous restez là, longtemps.

L'éclat argenté d'un poisson vous ramène à la vie.

Votre main plonge alors dans la poche de votre veste. La boîte de médicaments tient dans votre paume. Légère. Étrangère.

Vous la jetez dans les eaux noires de la Leyse et rentrez chez vous.

### 350

Une énième crise d'angoisse vous suffoque.

**Si vous avez collecté au moins 3 souvenirs, allez au [240](#).**

**Si vous avez collecté moins de 3 souvenirs et que vous avez été licencié, allez au [189](#). Sinon allez au [193](#).**

### 351

Il est temps de récupérer votre voiture. Vous rejoignez le parking où vous l'aviez laissée en charge pour découvrir que vous ne possédez plus qu'un tas de tôles froissées.

Portières fracturées au pied de biche, vitres brisées, roues envolées, vous arrêtez là l'inventaire et regardez avec un rictus sarcastique le drone qui survole le quartier.

— Conneries ! grincez-vous.

**Si vous décidez de rester à Grenoble pour vous rendre le lendemain à 9h15 tapantes au commissariat, allez au [411](#).**

**Si vous désirez vous rabattre sur le train pour vous rendre à Chambéry, allez au [291](#).**

### 352

Après votre repas, puisque vous avez le temps et le mystère des ordonnances à éclaircir, vous vous rendez à l'adresse que vous possédez.

La façade du vieil immeuble vous semble familière.

**Allez au [166](#).**

### 353

Le bâtiment est vieux et l'argent des pensionnaires sert chichement à son entretien. Vous prenez le temps d'examiner la façade, la pénombre rendant la tâche difficile.

Le crépi décollé par l'humidité s'est détaché par endroits. Vestiges d'une décoration datant du siècle dernier, quelques arêtes tronquées saillent comme des furoncles sur une peau ravagée par l'acné. Les tuyaux de descente d'eau pluviale qui longent les murs vous semblent un bon moyen pour escalader la façade.

Vos mains trouvent d'instinct les bonnes prises et vous atteignez la fenêtre du premier étage presque sans effort, étonné de la facilité avec laquelle vous avez escaladé la façade.

La fenêtre est fermée. Vous enfoncez votre main dans la manche de votre sweat pour la protéger et votre poing traverse la vitre dans un tintement

cristallin. Vous abaissez la poignée, ouvrez le battant et pénétrez dans la pièce sombre. Vos pas écrasent les bris de vitre.

**Allez au [146](#).**

### 354

Vous entendez les infirmières monter en courant l'escalier.

Un jeune homme en blouse blanche surgit sur votre gauche, les cheveux en bataille, l'air hagard, le visage marqué par le pli d'un oreiller.

Sur votre droite, le couloir est libre, faiblement éclairé par les veilleuses de sécurité.

**Si vous êtes RUSÉ, allez au [329](#). Sinon, allez au [367](#).**

### 355

Vous vous réveillez dans une chambre d'hôpital. Un homme en blouse blanche se penche vers vous.

— Ravi de votre retour parmi nous, monsieur Martin. Vous souffriez de graves blessures que nous avons soignées avec succès. Les résultats des examens sont excellents. Il n'y avait plus de raison de vous maintenir dans un coma artificiel, nous vous avons donc réveillé. Quelques semaines de rééducation, et vous pourrez reprendre une vie normale.

Il s'approche de la perfusion et en tapote la poche.

— Nous avons aussi remplacé votre ancien médicament par un autre plus adapté. Vous n'allez jamais être aussi heureux.

Son visage vous offre un sourire paternel. Vous lui répondez par une grimace crispée. Pas facile de reprendre le contrôle de ses muscles et de ses cordes vocales après quarante-et-un jours de coma et d'intubation.

L'homme s'efface pour laisser place à une femme aux cheveux courts et bruns et à la silhouette sportive. Elle s'assoit près de vous et vous regarde presque avec tendresse.

— Nous vous avons trouvé un nouveau travail, parfaitement adapté à votre nouvelle situation, et Chips vous attend chez vous. Je suis heureuse que tout se termine bien.

Elle vous prend la main et la serre fort avant de partir.

Vous fermez les yeux. Vous êtes fatigué. Abruti de médicaments, vous avez déjà oublié ce qui vient de se passer.

Cependant, le médecin ne vous a pas menti. Trois mois plus tard, vous rentrez chez vous avec un moral gonflé à bloc. **Allez au [45](#).**

### 356

De l'extérieur, le bâtiment qui se trouve à l'adresse indiquée ressemble à un vaste gymnase : pas de fenêtres, une seule entrée composée de portes vitrées, un toit concave.

Une immense banderole est accrochée sur la façade : GameFest Inter40, lisez-vous.

Des vigiles, chaussures et costume noirs, oreillette et œil cyborgs, filtrent les entrées. La file d'attente est longue, une déclinaison de personnes aux looks variés la compose.

**Si vous prenez place dans la queue, allez au [261](#).**

**Si vous tentez de vous glisser au milieu d'un groupe de gamers, allez au [344](#).**

**Si vous préférez d'abord observer comment les vigiles filtrent les entrées, allez au [110](#).**

**Si vous faites le tour du bâtiment, allez au [441](#).**

### 357

Vous avez l'impression que votre mort est imminente et vous réfrénez avec difficulté la pulsion qui vous a envahi : crier que vous ne voulez pas mourir. Effrayer Lucas est la dernière chose que vous désirez faire.

Il ne faut pas qu'il appelle les secours.

Vous savez que vous n'allez pas succomber à une crise cardiaque.

La panique qui vous submerge n'est que la conséquence de votre sevrage forcé.

Vous n'êtes pas fou.

Vous n'êtes pas fou.

Vous n'êtes pas fou.

Vous vous le répétez en tournant en rond, le regard fixe, jusqu'à recouvrer un semblant de calme.

Vous n'avez plus qu'un désir, rentrer chez vous pour retrouver un cadre familial et rassurant, loin de cette réalité que vous êtes en train de vivre et qui pourtant vous échappe.

Lucas vous raccompagne jusqu'à votre appartement dans un silence embarrassé.

Vous l'assurez qu'il peut vous laisser, que vous allez mieux.

Recroquevillé dans votre canapé, vous visionnez un film. Cette virtualité vous rassure et vous permet de regagner un certain équilibre psychique.

**Cochez un bloc temps.**

Qu'allez-vous faire maintenant ?

**Si vous allez voir votre amie Léa, allez au [24](#).**

**Si vous essayez de vous procurer un médicament de substitution, allez au [369](#).**

**Si vous allez voir votre mère, allez au [217](#).**

**Si vous avez déjà réalisé ces actions ou si vous pensez que vous avez réuni assez de souvenirs pour comprendre votre passé, allez au [350](#).**

### 358

L'homme vous tend une boîte de médicament.

— Tous les vingt-huit jours, vous en trouverez une dans votre boîte aux lettres.

Il pose sa main sur votre bras.

— Vous avez fait le bon choix, Lucas 15-7-24-8. La Ruche vous en est reconnaissante.

Vous le regardez s'éloigner puis ouvrez la boîte.

*Vous avez fait quelque chose de terrible. Quelque chose vous concernant et que jamais vous pourrez vous pardonner.*

Vos mains tremblent. Votre cœur s'accélère. Des picotements parcourent vos bras.

Vous reconnaissez les signaux annonciateurs d'une crise de panique.

Vous percez maladroitement l'opercule d'une plaquette et en extrayez un comprimé.

Vous l'avalez et fermez les yeux. **Allez au [45](#).**

### 359

En compagnie de Phonaxx, Vanyar et Krammek, vous explorez de nouveaux lieux et combattez des ennemis. Vous gagnez des points d'expérience, des artefacts et des pièces d'or.

Vous vous couchez tard et malgré l'excitation du jeu, vous vous endormez rapidement.

**Allez au [45](#).**

### 360

Vous réfléchissez.

Si vous n'êtes jamais venu dans ce cabinet, c'est que votre ordonnance est un faux et c'est certainement ce que le médecin a lui aussi déduit.

Vous feriez mieux de ne pas moisir ici.

Vous récupérez l'ordonnance posée sur la table et fouillez à tout hasard les tiroirs du bureau. Vous trouvez une boîte d'anxiolytiques entamée, vous la glissez dans votre poche.

**Écrivez MÉDICAMENTS sur votre feuille d'aventure puis allez au [36](#).**

### 361

— Désolé, le nain, mais notre compagnie est complète, répond Phonaxx.

— Casse-toi, maintenant, résumez-vous.

— Vous ne savez pas ce que vous perdez ! gronde le nain en s'éloignant d'un pas pesant.

Échaudés par ce qui vient de se passer, vous rangez prestement vos pièces d'or. Phonaxx prend la parole :

— Nous ferions mieux de quitter le jeu et de revenir plus tard, après avoir regagné tous nos points de vie et accompagnés de Vanyar et Krammek.

Vous approuvez la proposition du mage.

**Allez au [159](#).**

### 362

La jeune femme déverrouille sa montre et vous invite à regarder l'écran.

— L'application se sert des coordonnées GPS et permet de localiser le signal émetteur au mètre près.

Cela vous semble le minimum, l'EHPAD n'est pas si grand.

— C'est intéressant, convenez-vous. Mais vous savez, je finis toujours pas retrouver ma mère.

— Oui, heureusement ! Cependant, vous m'avez dit que votre mère souffre d'Alzheimer. Les personnes atteintes de cette maladie échappent parfois à la surveillance. Un visiteur qui a mal refermé la porte... Un livreur peu attentif... Il se passe parfois plusieurs jours avant qu'on les retrouve parce que malheureusement elles sont incapables de se repérer et de reconnaître leur chemin.

Vous avez déjà entendu ce genre d'histoires, des vieillards déshydratés ou en hypothermie après avoir passé une ou deux nuits dans les bois.

Vous n'hésitez plus et téléchargez l'application sur votre montre.

**Allez au [149](#).**

### 363

Vous la suivez dans le dédale des rues piétonnes jusqu'à ce qu'un formidable coup porté à votre tête vous laisse inanimé au sol.

Quand vous vous réveillez avec un affreux mal de crâne, vous découvrez qu'on vous a volé votre montre. **Cochez un bloc temps.**

Vous débitez une série de jurons, pas trop fort pour ménager votre migraine et vous mettez en quête du commissariat.

L'agent qui vous reçoit vous écoute d'une oreille distraite. Alors que vous avez fini de parler il continue à swiper sur sa tablette. Enfin, il relève la tête et vous regarde en croisant les bras.

— Votre passeport citoyen indique que vous n'avez plus de familial ni de montre. Vous avez donc perdu deux droits.

**Barrez les deux droits du haut de la liste.**

Il pousse sa tablette vers vous et vous demande de signer votre déposition.

— Mais...

— Mais ?

— Je n'ai pas sciemment perdu mon familial et ma montre. Je ne devrais pas perdre mes droits.

— Vous refusez de signer ?

— Je n'ai pas dit ça, maugréez-vous.

Contenant votre exaspération, vous apposez votre griffe sur l'écran tactile.

— Et maintenant, demandez-vous, qu'est-ce qu'il se passe ? Qu'est-ce que je fais ?

— Il faut attendre. L'enquête va suivre son cours.

— Attendre ? Attendre où ?

— Cela ne me regarde pas, monsieur.

Vous oscillez entre la colère et la stupéfaction. L'agent se lève et vous invite à le suivre jusqu'à la sortie.

— Mais où voulez-vous que j'aille ? Je ne peux rien faire sans montre !

— Veuillez me parler sur un autre ton, je ne suis pas responsable de votre imprudence. Au revoir, monsieur.

La porte se referme derrière vous, vous tentez de la rouvrir mais elle est bloquée. Vous appuyez sur le bouton de l'interphone. Une voix vous répond que le commissariat est fermé et qu'il faut revenir demain.

— Vous vous moquez de moi ? Depuis quand y a-t-il des horaires pour appeler la police ?

Personne ne vous répond. Vos coups répétés sur la porte restent sans effets.

Vous descendez les marches du perron. La nuit commence à tomber.

**Si vous êtes venu à Grenoble en voiture, allez au [164](#). Si vous êtes arrivé par le train, allez au [297](#).**

### 364

Vous empochez les 3 000 pièces d'or en grommelant et sortez sans un mot.

**Répartissez les PO entre Phonaxx et vous.**

Vous rejoignez vos chevaux et lancez un regard de colère en direction de l'abbaye.

— Qu'est-ce qu'on fait maintenant ? demande Phonaxx.

**Si vous rentrez à l'auberge, allez au [283](#). Si vous arrêtez de jouer, cochez un bloc temps et allez au [159](#).**

### 365

Vous enfiler un short et un tee-shirt de sport et vous lancez l'application officielle du Ministère de la Santé, celle qui sert à calculer vos dépenses énergétiques. Puisque vous descendez par les escaliers, autant enregistrer tout de suite vos efforts.

Vous marchez rapidement, Chips trotinant à vos côtés. Vous croisez d'autres marcheurs accompagnés eux aussi de leurs animaux de compagnie et il vous faut zigzaguer sur les trottoirs pour éviter les bousculades.

Dès les dix mille pas requis effectués vous rentrez chez vous.

**Cochez *une case SPORT* sur votre feuille de route.**

**Si vous décidez maintenant de commander à manger, allez au [162](#). Si vous préférez surfer sur internet, allez au [281](#). Mais, peut-être, êtes-vous tenté de poursuivre votre aventure en ligne, *Wooden Sword*, dernier MMORPG en vogue et dans lequel vous incarnez un chevalier ? Allez alors au [107](#).**

### 366

Vous galopez jusqu'au pied de la montagne. Un sentier s'élève en lacets dans un pierrier qui en déchire le flanc.

— Les chevaux ne peuvent pas passer par-là, dites-vous.

— Longeons la falaise, nous trouverons peut-être un autre passage.

Vous partez chacun de votre côté mais revenez tous les deux bredouilles.

— La falaise est lisse comme un œuf sur plusieurs lieues, rapportez-vous.

Phonaxx fait un geste de la tête, montrant la direction qu'il a prise.

— A peu de distance, un torrent aux eaux tumultueuses jaillit de la roche et borde la paroi. J'en ai suivi sa rive, il ne fait que grossir alimenté par d'autres torrents.

— Eh bien, nous n'avons pas le choix.

Vous mettez pied à terre et entravez les antérieurs de vos montures.

— Peut-être en aurons-nous besoin au retour, commente Phonaxx.

Vous balayez du regard le paysage qui vous entoure.

— Qui peut savoir ce que nous réserve le jeu ? répondez-vous à mi-voix.

Le mage vous donne une bourrade dans le dos.

— Grimpons ! Et nous verrons !

Vous vous engagez dans le sentier, Phonaxx à votre suite. Vos pas se posent sur une terre tassée où nulle plante ne peut pousser, vos mains agrippent des rochers à la surface lisse.

— Nous ne sommes pas les premiers à passer par-là, commente votre compagnon.

Votre allure régulière vous emmène rapidement vers les hauteurs et en vous retournant vous pouvez contempler le paysage que vous venez de traverser. Les collines sont devenues de simples mottes verdoyantes. Vous retrouvez l'emplacement des marécages grâce aux langues de brumes qui lèchent la base des coteaux. Dans le lointain, la forêt déploie sa masse sombre jusqu'à l'horizon.

Comme à chaque partie, la précision des détails et l'harmonie des couleurs vous émerveillent.

— Tu ferais mieux de regarder derrière toi, vous lance un Phonaxx livide.

Vous vous étonnez à peine de découvrir un orc qui vous barre le chemin dix coudées au-dessus de vous.

**Si vous le combattez, allez au [322](#).**

**Si vous décidez de le contourner, allez [3](#).**

**Si vous vous accordez avec Phonaxx pour qu'il lance son sort de téléportation, allez au [47](#).**

### 367

Vous n'avez pas le choix, vous vous élancez dans le couloir poursuivi par l'étudiant. Sur votre passage, des portes s'ouvrent laissant apparaître des têtes à la mine inquiète.

— Qu'est-ce qui se passe ?

— Arrêtez cette sonnerie, bordel !

— Y'a le feu ?

— Y'a le feu !

— Au feu ! Au feu !

Vous jetez un regard par-dessus votre épaule. Vous avez gagné un peu d'avance sur votre poursuivant gêné par les résidents qui s'agglutinent dans le couloir.

**Si vous continuez à courir, allez au [250](#).**

**Si vous profitez de la cohue pour disparaître dans une chambre, allez au [66](#).**

### 368

Vous avez tout de suite remarqué le placard aux portes vitrées et le badge posé dans une coupelle près de la tablette.

La clé électronique vous donne accès au stock de médicaments. Vous glissez dans votre poche une boîte d'anxiolytiques et retournez vous asseoir.

***Écrivez MÉDICAMENTS sur votre feuille d'aventure.***

La porte rembourrée rend la pièce silencieuse, seuls les bruits de la rue traversent faiblement la fenêtre fermée.

Vous patientez, vous remémorant les derniers événements quand soudain vous vous figez. Un bruit a attiré votre attention. Le bruit d'une sirène de police dont le volume ne cesse d'augmenter. Vous vous rapprochez de la fenêtre. Des gyrophares tournent au bas de l'immeuble.

Vous comprenez que le médecin a appelé les forces de l'ordre.

**Récupérez votre ordonnance et allez au [36](#).**

### 369

Vous appelez le labo qui fabrique votre médicament et avez la joie de converser avec un serveur vocal. Après avoir égrené une suite de numéros censés correspondre à des choix éclairés, vous entrez en contact avec une personne réelle. Malgré son accent à couper au couteau amplifié par la distorsion hertzienne, vous arrivez à communiquer et contre l'envoi de votre carte d'identité numérique vous obtenez une copie de votre ordonnance.

Le nom du praticien ne vous évoque rien mais cela ne vous étonne pas outre mesure.

Vous comprenez peu à peu que votre mémoire est défaillante et que des pans entiers de votre existence se sont dissous dans le néant.

**Si vous appelez le médecin, allez au [152](#).**

**Si vous vous rendez directement à son cabinet, allez au [391](#).**

### **370**

Vous déambulez dans les ruelles du centre-ville mais la chaleur y est étouffante. Vous trouvez refuge dans un jardin public. Assis à l'ombre de marronniers centenaires vous succombez à la fatigue du voyage et vous endormez.

Vous vous réveillez en sursaut secoué par une gamine qui doit avoir une dizaine d'années.

— Y z'ont piqué votre chien, m'sieur !

Ces mots vous réveillent tout à fait et vous constatez que Chips a en effet disparu.

— Ce n'est pas po...

— J'les ai vus, m'sieur ! J'peux vous dire par où y sont partis.

Désorienté par cet événement improbable, vous êtes incertain sur la décision à prendre.

**Écoutez-vous la gamine en allant au [363](#) ? Ou allez-vous déclarer le vol à la police au [67](#) ?**

### **371**

Vous flânez dans les rues parcourant du regard les antiquités exposées dans les vitrines. Une odeur de renfermé et de cire s'échappe des boutiques aussi anciennes que leurs marchandises.

Vous ne connaissez pas l'usage de la plupart des objets qui s'offrent à vos yeux. Quant aux bibelots et à la vaisselle en porcelaine, vous les trouvez d'une laideur exemplaire.

Vous êtes là, à ruminer le prix excessif de ces reliques, lorsque votre œil est attiré par une série d'appareils disposés sur une étagère toute en hauteur. De vagues souvenirs vous font deviner que vous contemplez des appareils photo.

Vous poussez la porte du magasin et pénétrez dans une atmosphère feutrée où le tic-tac d'une horloge franc-comtoise est le seul bruit perceptible.

Vous saluez l'homme d'âge mûr qui vous accueille d'un sourire affable et désignez la vitrine.

— Ce sont bien des appareils photo ?

— Tout à fait.

Il vous explique le fonctionnement de chacun d'eux. Le polaroid vous amuse, le reflex vous paraît bien complexe, le stéréoscopique vous intrigue. L'ingéniosité du procédé vous séduit et vous ne vous laissez pas d'introduire des plaques de verre pour découvrir des scènes en relief d'un autre siècle. Un cadeau que pourrait aimer votre mère. Vous achetez l'appareil et deux boîtes de plaques.

Avant de partir vous sortez votre photo et la tendez à l'homme.

— Vous pouvez peut-être me renseigner ? Je cherche où a été prise cette photo.

Le quinquagénaire jette un bref regard à l'image puis la retourne.

— Elle a été développée chez un photographe comme le montre le monogramme.

Il scrute les lettres entrelacées puis secoue la tête.

— Je ne connais pas cette signature. Mais j'ai un ami, un passionné de photographies et d'antiquités qui pourrait trouver l'information. Revenez en fin de journée avant la fermeture du magasin.

Lorsqu'après de longues heures passées à déambuler dans la ville pour tromper votre attente, vous retournez voir l'homme, celui-ci vous accueille avec un grand sourire et vous délivre un nom et une adresse à Chambéry.

Chambéry... ce nom vous ébranle et fait battre votre cœur plus fort ; il vous faut quelques secondes pour vous reprendre et remercier l'antiquaire.

**Cochez un bloc temps, écrivez CHAMBÉRY dans vos souvenirs et PHOTOGRAPHE dans vos indices, puis allez au [102](#).**

## 372

Vous progressez vers le château.

Une ombre vous recouvre le temps d'un battement d'aile. Vous contractez les épaules et levez la tête. Bien que le dragon n'ait pas encore atteint sa taille

adulte, son haleine laisse dans son sillage une repoussante odeur de chairs putrides.

Il se pose à une centaine de coudées de vous et dresse son long cou écailleux. Ses étranges yeux jaunes à l'iris ovale vous fixent.

Comment allez-vous l'affronter ?

**Si vous le pouvez et que vous le voulez, Phonaxx utilise le sort de Téléportation. Allez au [192](#).**

**Ou si Phonaxx n'a pas encore utilisé le sort Boule de feu, il peut le lancer au [72](#).**

**Vous pouvez aussi combattre avec vos armes. Dans ce cas, allez au [465](#).**

### 373

Vous marchez une trentaine de minutes en vous éloignant du centre-ville. Vos pas vous amènent vers une zone résidentielle composée de petits pavillons collés les uns contre les autres. Les maisons sont anciennes, les rues désertes. Vous vous arrêtez devant le numéro que vous a donné Jacques 6-3. Deux noms sont écrits sur le portail. L'homme que vous êtes venu voir habite au rez-de-chaussée. Vous sonnez à sa porte et attendez vainement qu'on vienne vous ouvrir. Pourtant, une lumière brille dans la pièce qui donne sur l'allée. Vos doigts écrasent à nouveau la sonnette. Au bout d'un long moment, alors que vous êtes prêt à taper sur les carreaux de la fenêtre éclairée, un très vieil homme vous ouvre. Il est habillé d'un somptueux smoking et est rasé de frais.

Vous le saluez et vous présentez. L'homme vous scrute avec méfiance jusqu'à ce vous prononciez le nom de son vieil ami. Son visage alors si triste s'illumine et il vous fait entrer.

L'appartement déjà petit est rendu encore plus étroit par les étagères qui courent le long des murs. Elles contiennent des livres, pour la plupart anciens ; une odeur désagréable de moisi s'en dégage.

Coincé entre deux volumes imposants, un perroquet au plumage terne a l'immobilité d'un animal empaillé.

Dans le salon, une table a été dressée pour un seul convive. La nappe blanche et brodée, les verres en cristal, les couverts en argent, le chandelier, tous ces détails montrent qu'un repas de fête se prépare.

— Je vous dérange peut-être ? demandez-vous.

— Au contraire. Vous êtes peut-être une visite inespérée, répond le vieil homme avec affabilité.

Son apparente solitude fait naître en vous un fugace sentiment de pitié.

— Voulez-vous partager mon repas ? propose-t-il. Ou peut-être aimeriez vous que je vous lise des passages de quelques livres ?

Vous avez faim et vous êtes fatigué.

**Si vous pensez qu'il sera plus facile d'amener la discussion sur Tirifun en partageant un bon repas certainement arrosé de bons vins, allez au [53](#).**

**Amadouer le vieillard en lui donnant l'occasion d'exprimer sa passion — manifestement la littérature — est une stratégie qui pourrait porter ses fruits. Dans ce cas-là, allez au [43](#).**

### 374

L'agence fourmille de monde. Elle a mis tous ses crédits énergie dans des spots vantant des destinations fabuleuses.

Subjugué, vous regardez les images défiler sur les quatre murs de la vaste salle.

Une mer d'émeraude léchant une plage de sable fin.

Un paysage de glace aux eaux pures, cristallines.

Le cœur ardent d'un volcan. Les costumes colorés de jeunes indonésiennes dansant.

La faune sauvage des réserves africaines.

L'exubérante végétation de la forêt tropicale.

Un grand type dégingandé vous aborde avec un enthousiasme exagéré.

— Monsieur, a fait son choix ? Les Caraïbes ? Bali ? Une destination plus aventureuse ? Plus originale ? Nous offrons une réduction de 10 % sur tous nos voyages et 15 % de plus sur les destinations lointaines. Quel est votre budget ?

— Les restrictions aériennes... comprenez-vous.

— Tout à fait, monsieur. La loi prendra effet le mois prochain. La taxe sur les voyages touristiques sera tellement astronomique que les billets deviendront hors de prix. Profitez de nos dernières opportunités ! Alors ? Où désirez-vous aller ?

— Je ne suis pas venu pour ça.

Le visage de votre interlocuteur se crispe légèrement. Vous essayez de vous rattraper :

— En fait, j'aimerais aller dans la ville où se trouve cette fontaine, vous savez, celle où quatre éléphants sont cul-à-cul.

— Cul-à-cul ?

— Oui, c'est cela !

— Dans quel pays est-ce ?

— La France.

— Oh !

L'homme vous fixe intensément et vous avez l'impression qu'un œil bionique vous dissèque. Votre valeur marchande est évaluée et l'agent a dû vous ranger dans la catégorie des clients potentiels post-taxe car il vous demande de repasser juste avant la fermeture de l'agence, la recherche de cette ville mystérieuse nécessitant un peu de temps.

A l'heure dite, vous franchissez à nouveau le seuil de l'établissement.

Votre précédent interlocuteur se jette sur vous avec de grands moulinets des bras.

— Formidable ! Je vous ai trouvé un séjour formidable dans cette merveilleuse ville ! Chambéry ! Célèbre pour sa fontaine des Éléphants qu'on surnomme *les quatre sans cul* ! Balnéothérapie ! Restaurant gastronomique ! Visite guidée des vignobles savoyards ! Baptême en hélicoptère !

Vous ne l'écoutez plus.

Chambéry... l'énoncé de ce nom a ressuscité des fragments épars et fugaces de votre passé. Vous n'avez pas le temps de les retenir, ils se sont déjà enfuis, ne laissant qu'une trace floue dans votre esprit.

— Alors, qu'en dites-vous ?

Vous levez vers l'homme un regard absent.

— Je vais y réfléchir, bredouillez-vous en reculant vers la porte.

Qu'est-il arrivé pour que votre passé vous échappe à ce point ?

**Cochez un bloc temps, écrivez CHAMBÉRY dans vos souvenirs et allez au**

**102.**

### 375

— A couvert ! criez-vous.

Vous pressez les flancs de vos chevaux et détalez en direction du chemin que vous réussissez à atteindre avant que le griffon ne fonde sur vous. A l'abri des frondaisons vous ne craignez plus rien et poursuivez votre route.

**Allez au [93](#).**

### 376

— Puisque tu veux rester clean, avance-t-elle en haussant les épaules, attaquons-nous à la pizza !

Alors que vous vous penchez vers le carton pour en prendre une part, votre bras frôle celui de Léa et vos doigts s'entremêlent brièvement. C'est le moment de poser votre question.

— *Tirifun...* cela te dit quelque chose ?

Léa écarquille les yeux. Exagérément. L'alcool commence à faire son effet.

— Connaît pas cette chanson. Tu veux que je cherche sur Spotify ?

Vous posez votre main sur son poignet avant qu'elle ne pianote sur sa montre.

— Laisse. Ce n'est pas important.

— Attends !

Elle dégage sa main en caressant la vôtre puis se lève et change de playlist. Un slow langoureux remplace la musique sirupeuse.

— Je vais chercher le dessert ! s'écrie-t-elle.

Quand elle revient de la cuisine, elle est entièrement nue.

**Si vous cédez à ses avances, allez au [88](#). Sinon, allez au [23](#).**

### 377

— Puisqu'on devra affronter des moines, avance Phonaxx, ça serait bien d'aller acheter des potions magiques en ville.

Vous approuvez sa proposition et tournez le dos à la vaste plaine pour traverser les faubourgs puis franchir la Porte des Manticores.

Vous pénétrez dans plusieurs échoppes. Malheureusement, toutes les potions que vous convoitez sont hors de prix. Las, vous sortez de la ville et étudiez la carte que Phonaxx a tirée de sa besace.

— Prenons cette route, proposez-vous en posant votre gros doigt sur le parchemin. Elle mène à ce monastère et regarde, pas loin, se trouve un castelet. Nous pourrions y aller après.

Vous vous dirigez donc vers l'ouest, empruntant une route fréquentée et poussiéreuse qui vous oblige à garder vos distances avec les autres voyageurs. Malgré tout, la poussière pique vos yeux et irrite vos gorges. Phonaxx propose donc de couper à travers bois, lance.

Vous tirez sur la bride de vos chevaux et vous engouffrez dans les taillis. Vous suivez la sente d'un animal qui vous emmène au plus profond de la forêt de feuillus. Votre progression est aisée. Le jeu est ainsi fait. Il est toujours possible de traverser les bois. En contrepartie, les dangers y sont plus nombreux.

Au bout d'une demi-lieue, vous arrivez dans une petite clairière traversée par un ru chantonnant. Pendant que vos chevaux se désaltèrent, vous observez les lieux. Un chemin se dessine entre deux majestueux chênes au nord et des pierres disposées en cercle témoignent d'un ancien campement. Un arbre, au centre de la clairière, attire particulièrement votre attention. Sa forme étrange ne semble pas naturelle.

Un cri strident descendu du ciel vous arrache de vos observations. Vous relevez vivement la tête. Un griffon menaçant tourne au-dessus des arbres en larges cercles concentriques.

**Si vous acceptez le combat, allez au [58](#). Sinon, allez au [375](#).**

### 378

Vous entrapercevez entre leurs jambes un corps au sol, un adolescent maigrelet qui gémit en pleurant. Vous n'avez pas le temps d'en voir plus, le plus grand de la bande pousse un cri et se jette sur vous. Des couteaux fusent. Vous sentez leurs lames mordre vos chairs. Vous tentez de vous dégager mais ils sont trop nombreux, leur rage folle grandissant à chacune de vos blessures.

Votre sang s'écoule emportant avec lui vos forces.

Le plus malin plante sa lame dans votre ventre. Vous beuglez, autant de douleur que pour alerter d'éventuels passants. A travers votre souffrance, vous entendez Chips hurler à la mort.

— Stop ! hurle leur chef.

La bande s'éparpille suivie de leurs familiers. Des pas précipités se rapprochent. Vous sombrez dans l'inconscience.

**Allez au [355](#).**

### 379

— Mendax, répétez-vous à mi-voix.

Vous saisissez le nain par l'épaule et l'entraînez vers la sortie.

— Attends-nous là ! lancez-vous à Phonaxx.

Une fois à l'extérieur, vous interrogez le nain.

— Tu es Mendax, le type qui bosse à ZoFlow ?

— Et toi, t'es qui ? répond votre interlocuteur sur la défensive.

— Lucas 15-7-24-8, le pro de la soudure bio-micro-électronique, ironisez-vous.

Le visage de Mendax s'éclaire et il vous serre dans ses bras comme un frère d'armes.

— Alors, comme ça, t'es un hacker ? dites-vous.

— Disons que je suis plus à l'aise avec des lignes de code qu'avec des microsoudures.

Vos yeux plongent dans les siens et vous décidez de lui faire confiance. Vous lui racontez ce que vous désirez savoir sans entrer dans les détails.

— Tu crois que t'es capable de le faire ?

Son sourire vous livre la réponse.

— Donne-moi une heure...

Mendax le nain disparaît subitement. Il s'est déconnecté. Vous ôtez à votre tour votre casque.

Quarante-sept minutes plus tard un message s'affiche sur votre montre connectée. Vous l'ouvrez et lisez : 35 rue des Canuts à Lyon.

Vous ne doutez pas de la véracité de cette information. Votre cœur qui bat la chamade en est la confirmation.

**Notez LYON dans vos souvenirs.**

**Quand vous rencontrerez à nouveau le code CANUT, vous ajouterez 52 à votre section et vous vous rendrez immédiatement à cette nouvelle section.**

Vous chassez de votre esprit l'image de cette femme en blouse blanche à l'origine de vos palpitations et réfléchissez.

Qu'allez-vous faire maintenant ?

**Si vous désirez joindre vos amis, allez au [151](#).**

**Si vous décidez de questionner votre mère, allez au [217](#).**

**Si vous avez déjà réalisé ces actions ou si vous pensez que vous avez réuni assez de souvenirs pour comprendre votre passé, allez au [350](#).**

### 380

— Rien à foutre ! lancez-vous.

Lucas affiche une mine contrariée mais vous suit.

Houspillés par le drone, vous courez encore une dizaine de minutes avant qu'une patrouille de police ne débouche au coin de la rue.

Lucas ralentit puis finit par s'arrêter.

— Je ne veux pas avoir de problèmes avec les forces de l'ordre, vieux, s'excuse-t-il.

Vous le saluez de la main sans vous retourner. Quelque chose au fond de vous vous pousse à fuir.

**Plusieurs possibilités s'offrent à vous pour semer les policiers : traverser le petit jardin qui se trouve à deux rues de là au [21](#), vous dirigez vers les HLM dont vous apercevez les toits au bas du pâté de maisons au [142](#) ou vous engouffrer dans le centre commercial aux enseignes criardes à vingt mètres sur votre droite au [29](#).**

### 381

Il ne vous reste plus qu'à aller chercher un masque aux distributeurs qui se trouvent entre la voiture-petbox et la voiture-restaurant.

Vous traversez le wagon et alors que votre main se pose sur la porte vitrée du suivant, vous apercevez un contrôleur à l'autre bout du compartiment.

Vous avez recours à une ruse vieille comme les chemins de fer : vous vous enfermez dans les toilettes.

Vous attendez une dizaine de minutes dans ces lieux nauséabonds avant de rouvrir la porte et de passer une tête discrète dans l'entrebâillement.

Le contrôleur vous tourne le dos. Vous sortez de votre cachette et vous coulez dans le wagon suivant.

Après avoir récupéré un masque, vous cherchez une place dans la voiture de tête.

Vous vous asseyez près de la vitre à côté d'un homme qui compulse sa montre connectée. Vous rabattez la capuche de votre sweat sur votre visage et faites semblant de dormir.

— Cela ne vous semble pas long ? vous demande soudainement votre voisin.

Vous ne vous sentez pas d'humeur à converser et ne faites donc pas l'effort de lui répondre.

— Allons, je sais bien que vous ne dormez pas.

Vous ouvrez les yeux. Le train roule en rase campagne offrant son paysage habituel : des prés grillés par le soleil alternant avec des champs où il ne pousse plus grand-chose. Le vent y soulève des nuages de poussière et les particules miroitent trompeusement dans les rayons obliques de l'astre car le paysage n'a rien de féérique.

— Cela serait moins long si vous dormiez, marmonnez-vous.

— Si j'avais eu le choix, j'aurais pris une souris. J'en avais une avant. Une vraie. Quand j'avais quinze ans. Une souris, ça se trimballe partout. Je pourrais l'avoir, là, dans ma poche, maintenant.

L'homme se tait. Il semble perdu dans ses souvenirs.

— Vous avez quoi comme familier, vous ? Il paraît que quand on entre en EHPAD, ils vous donnent un chat. C'est compris dans le prix.

— Un labrador retriever, soupirez-vous.

— Oh ! C'est un beau chien, ça ! Et vous descendez où ?

— A Lyon.

— Mon Dieu ! C'est loin ! Moi, je ne tiendrais jamais si longtemps sans mon familier.

Vous haussez les épaules.

— Ce n'est qu'un assemblage de plastique et de ferraille, répondez-vous.

L'homme a un hoquet de stupeur. Puis, ses deux sourcils se rejoignent et il prend un ton accusateur.

— Je vois. Vous faites partie de ceux qui pensent que les familiers sont un moyen pour nous contrôler. Que des micros sont cachés dans leurs oreilles. Que des caméras sont cachées derrière leurs yeux. Qu'ils ne sont pas là pour nous aimer mais pour nous espionner !

Les paroles de l'homme résonnent en vous. Vous avez déjà entendu ce discours, il y a longtemps. Et sans que vous puissiez l'expliquer, vous avez la certitude qu'il y a une part de vérité dans ce que vient de dire l'homme.

— Vous pensez que les familiers sont là pour nous rappeler à l'ordre ! Par une morsure ou un coup de bec. Que des gens disparaissent parce que le gouvernement a ordonné aux familiers de lacérer leurs maîtres ! De les déchiqueter ! De les dévorer !

Vous éclatez de rire devant ces absurdités.

L'homme, lui, se lève et prend ses bagages.

Votre présence l'incommode.

Il va s'asseoir dans un autre wagon et la première chose qu'il fait, une fois installé, est de signaler votre comportement aux autorités.

**Cochez une case FICHE S.**

De votre côté, vous voilà débarrassé d'un individu peu plaisant.

Vous passez le reste du voyage à dormir.

Une chaleur accablante vous accueille à Lyon.

**Cochez un bloc temps et allez au [300](#).**

## 382

Vous vous souvenez...

Tryphon était votre nom de code. Vous faisiez partie d'une organisation secrète, une mouvance à tendance révolutionnaire, un groupe classé terroriste par l'État.

Ces informations grondent dans votre tête depuis que vous avez quitté la bibliothèque.

Vous marchez dans la chaleur de la ville sans but précis, mu par la nécessité de digérer cette révélation.

Votre esprit trébuche, vous avez l'impression qu'il vous manque encore des pièces pour reconstituer entièrement le puzzle de votre passé.

Vous traversez une place puis un parking. Vous fuyez instinctivement la foule.

Vous longez maintenant un **cimetière**. Une femme avance vers vous. Des cheveux bruns et courts, un corps svelte de sportive. Malgré les années écoulées vous la reconnaissez. Capitaine Richard, officier de la DGSI. Sa présence ici n'est pas un hasard, elle est là pour vous.

**Si vous tentez de vous échapper, allez au [2](#).**

**Si vous vous résignez à votre sort, allez au [414](#).**

### 383

Vous avez l'impression que votre mort est imminente et vous réfrénez avec difficulté la pulsion qui vous a envahi : crier que vous ne voulez pas mourir. Effrayer Lucas est la dernière chose que vous désirez faire.

Il ne faut pas qu'il appelle les secours.

Vous savez que vous n'allez pas succomber à une crise cardiaque.

La panique qui vous submerge n'est que la conséquence de votre sevrage forcé.

Vous n'êtes pas fou.

Vous n'êtes pas fou.

Vous n'êtes pas fou.

Vous vous le répétez en tournant en rond, le regard fixe, jusqu'à recouvrer un semblant de calme.

Vous n'avez plus qu'un désir, rentrer chez vous pour retrouver un cadre familial et rassurant, loin de cette réalité que vous êtes en train de vivre et qui pourtant vous échappe.

Lucas vous raccompagne jusqu'à votre appartement dans un silence embarrassé.

Vous l'assurez qu'il peut vous laisser, que vous allez mieux.

Recroquevillé dans votre canapé, vous visionnez un film. Cette virtualité vous rassure et vous permet de regagner un certain équilibre psychique.

Vous réalisez alors que vous n'avez pas parlé de *Tirifun* à Lucas. Vous l'appellez mais il ne répond pas.

**Cochez un bloc temps.**

Qu'allez-vous faire maintenant ?

**Si vous joignez votre amie Léa, allez au [24](#).**

**Si vous essayez de vous procurer un médicament de substitution, allez au [369](#).**

**Si vous allez voir votre mère, allez au [217](#).**

**Si vous avez déjà réalisé ces actions ou si vous pensez que vous avez réuni assez de souvenirs pour comprendre votre passé, allez au [350](#).**

### 384

Le ton monte rapidement.

Tout le monde s'est levé. Lucas est à vos côtés.

Les poings se crispent, les visages se tendent, les corps se rapprochent. Le chien de Lucas gémit face à trois chats qui feulent. Une pie agite ses ailes.

— Messieurs, mesdames, calmez-vous.

L'homme du bar tente de s'interposer.

— Ta gueule, toi ! Ne te mêle pas de ça ! lance l'un des types.

Le barman recule devant la menace du poing brandi.

— Jules, appelle la police ! réplique-t-il sans quitter des yeux la main fermée qui s'agite devant son nez.

Un flottement accueille ses paroles.

Le collègue du barman relève la manche de son pull pour dégager sa montre mais il est interrompu par l'homme au poing levé.

— Jules, c'est bon. Pas la peine, grogne-t-il.

Sa main s'abaisse et il se rassoit, imité par ses amis. Les animaux se calment.

— Ressers-nous une tournée, ordonne-t-il au barman d'un ton sec.

Ce dernier pousse un soupir de soulagement.

— C'est offert par la maison, dit-il.

Le barman se tourne vers vous.

— Vous voulez boire quelque chose d'autre ?

Vous déclinez son offre. Lucas se penche vers vous.

— Partons d’ici, glisse-t-il dans votre oreille.

**Si vous l’écoutez, allez au [429](#). Mais si vous ne voulez pas partir tout de suite — vous avez votre fierté — , allez au [22](#).**

### 385

— Certainement ! répondez-vous. Bonne journée !

Vous ne pouvez pas être plus lapidaire.

Vous n’écoutez pas la réponse de la jeune femme. Déjà, vous vous éloignez d’elle.

**Si vous prenez l’allée centrale, allez au [70](#).**

**Si vous vous dirigez vers la volière, allez au [341](#).**

### 386

Vous vous asseyez dans un des fauteuils du hall, entre l’ascenseur et le portail de sécurité. Vous observez les gens qui entrent et sortent de la salle qui vous est interdite.

**Si vous avez le souvenir TRYPHON, allez au [442](#). Sinon allez au [186](#).**

### 387

Une drôle de bâtisse tout en hauteur marque l’angle d’une rue, une coque de béton à la proue arrondie dont seulement le dernier étage comporte une rangée de fenêtres. Vous vous approchez de l’entrée et découvrez qu’il s’agit d’une bibliothèque.

Le ventre de ce cargo échoué recèle peut-être des trésors oubliés, des informations disparues sur le net, les réponses à vos questions.

Vous entrez dans le hall. Une vaste salle accueille les familiers. Vous vous dirigez vers l’ascenseur. Celui-ci n’a que deux boutons : celui du rez-de-chaussée et celui du huitième étage.

Vous montez donc directement au dernier étage. Vous traversez un large palier pourvu d’un distributeur de boissons et d’une rangée de fauteuils et alors que vous passez le portail de sécurité pour pénétrer dans la salle de lecture une sonnerie stridente retentit.

Le bibliothécaire se trouvant à l’accueil vous interpelle :

- Monsieur ! Vous n'êtes pas autorisé à entrer.
- Comment ça ?
- Pouvez-vous dégager le passage s'il vous plaît ?

Vous consultez votre montre. Vous avez effectivement perdu vos droits à vous rendre dans des lieux culturels.

- C'est une erreur, balbutiez-vous.

Le bibliothécaire hausse un sourcil. Vous-même n'y croyez pas.

**Si vous êtes CHARMEUR, allez au [386](#). Sinon, allez au [139](#).**

### 388

Confortablement allongé dans votre lit, vous lancez *L'hiver des hommes*. Vous vous endormez au troisième épisode.

**Allez au [45](#).**

### 389

Vous descendez de vos chevaux et nouez les rênes de vos montures autour d'une solide branche.

La porte vermoulue s'ouvre d'un coup de pied.

Le soleil entre à flot dans la maisonnette se déversant sans peine par les murs affaissés et la charpente dépouillée de son chaume.

Vous êtes déjà au milieu de l'unique pièce de la chaumière quand un concert de sifflements s'élèvent tout autour de vous. Des tas de gravas chauffés par le soleil, émergent des dizaines de têtes écailleuses.

Les reptiles, leurs langues fourchues dressées, vous fixent de leurs yeux jaunes.

Vous sortez votre épée de son fourreau et décapitez quelques serpents tout en reculant vers la sortie mais vous ne pouvez éviter avec votre compagnon plusieurs morsures.

**Protégé par vos bottes, vous ne perdez que 2 PV alors que Phonaxx en perd 5.**

Dépités, vous remontez sur vos chevaux et poursuivez votre route.

**Allez au [44](#).**

— Pescatore, murmurez-vous.

— C'est en effet votre nom, celui de votre naissance. Noé Pescatore.

— C'est moi qui l'ai tué, dites-vous d'une voix blanche.

— C'est ce que vous avez cru, ce dont vous vous êtes persuadé au point que votre cerveau a effacé de votre mémoire toute trace de cette idée insupportable.

— Comment est-ce arrivé ?

— Vous veniez juste de finir vos études de médecine et vous viviez dans la clandestinité, enfin libre de vous investir entièrement dans l'Organisation. Votre fils a fait une crise d'appendicite. Vous l'avez opéré et il est mort. Septicémie foudroyante.

— Je l'ai tué...

— Vous ne disposiez pas d'un véritable bloc opératoire. Les conditions n'étaient pas optimales.

Vous n'écoutez plus la femme. Les images enfouies au plus profond de votre mémoire reviennent à la surface de votre conscience et défilent comme un film d'horreur que vous ne pouvez arrêter.

Le corps exsangue, si frêle.

Les anti-bio introuvables.

Les convulsions.

Les plaintes et la lente agonie.

Les sanglots de Clara.

Le couvercle du cercueil qui se ferme.

Vous éclatez de rire.

Un rire irrépressible.

Votre raison a définitivement cédé.

Et cette fois-ci aucun médicament ne pourra vous sauver.

Malgré l'injonction écrite sur la porte, vous entrez sans sonner dans le hall d'accueil. Alors que vous essayez de vous faufiler discrètement dans la salle d'attente, la secrétaire vous arrête.

— Quel est votre nom, monsieur ?

Vous ne pouvez pas vous défilier et déclinez en soupirant votre identité. Tandis que la femme compulse son ordinateur, vous examinez les lieux. Vous repérez le nom du médecin sur la première porte du couloir.

— Avec qui aviez-vous rendez-vous ? demande la femme. Je ne trouve pas votre nom.

Vous ne répondez pas. La porte que vous fixez s'ouvre sur un enfant accompagné de sa mère. Un homme en blouse blanche se tient derrière eux.

— Monsieur ? insiste la secrétaire.

Vous saisissez votre chance sans réfléchir. Vous faites trois pas et vous vous glissez dans l'entrebâillement de la porte juste avant que le médecin ne la referme.

L'homme surpris vous dévisage puis reprend vite contenance.

— Que voulez-vous ? dit-il d'un ton sec.

Vous expliquez les raisons de votre venue. Il fronce les sourcils et vous invite à vous asseoir. Lui-même prend place derrière son bureau et swipe sur sa tablette.

Si vous aviez espéré que dans le cabinet médical un peu de votre mémoire reviendrait, vous déchantez. Ni l'endroit, ni les traits de l'homme ne font émerger de souvenirs.

Le médecin relève la tête et vous fixe.

— Vous n'êtes pas un de mes patients.

**Si vous lui montrez votre ordonnance, allez au [292](#).**

**Si, abasourdi, vous vous excusez et rentrez chez vous pour rappeler le labo afin d'éclaircir ce malentendu, allez au [452](#).**

## 392

— Soit il est con... commence l'un.

— Soit il joue au con, termine l'autre.

— Le résultat est le même ! terminent-ils ensemble en levant les bras d'un geste fataliste.

Ils vous empoignent chacun par un bras et vous traînent vers une ruelle sombre.

Une balayette vous met à terre.

Les coups s'abattent sur vous. Vous vous recroquevillez pour protéger votre ventre et votre visage.

La douleur intense vous fait perdre connaissance.

**Allez au [355](#).**

### 393

La rue en pente vous permet d'augmenter votre avance. Et quand vous réalisez que vous surplombez des toits en tuiles vous jubilez. Vous arrivez dans les vieux quartiers avec ses maisons anciennes bâties au hasard des siècles et dont les venelles tortueuses et les passages couverts vous permettront de semer aisément vos poursuivants.

Les policiers qui viennent de débouler du jardin en ont eux aussi conscience.

— Halte police ! hurle l'un d'eux.

Vous êtes à quelques mètres d'un croisement. Hors de question de vous arrêter.

— Halte ou je fais feu !

Encore quelques secondes et vous disparaîtrez alors à l'angle de la ruelle derrière une habitation bourgeoise au toit pentu et vous serez à l'abri.

Le bruit des détonations fait sursauter votre cœur, vous ressentez presque simultanément deux brûlures dans la poitrine.

Vous vous effondrez sans vie sur les pavés qui se colorent de rouge vif.

### 394

Vous dégainez votre épée et tailladez les branches qui se tendent vers vous pour vous emprisonner ou vous frapper et même si bientôt vous avez un petit tas de bois à vos pieds, vous ne pouvez pas éviter tous les coups et vous avez l'impression de subir une bastonnade en règle.

Phonaxx, armé de son bourdon, n'est pas d'une grande efficacité. Son bâton ne peut ni s'enfoncer dans des chairs, ni assommer. Le bois frappe contre le bois à force égale.

Vous parvenez malgré tout au prix d'un âpre combat à vous extirper de cette forêt maléfique.

Référez-vous au tableau suivant pour appliquer les dommages à chacun des héros :

Niveau des héros	Points de vie perdus
1	- 2 PV
2	- 1 PV
3	- 0 PV

Si les PV de l'un de vous sont tombés à 0, vous avez perdu la partie. Allez au [159](#).

S'il ne reste plus que 1, 2 ou 3 PV au mage, retenez le numéro de cette section et allez au [94](#).

Si vous êtes toujours vivants, vous gagnez 1000 XP et 1500 PO et Phonaxx gagne 500 XP et 1500 PO.

Allez au [372](#).

### 395

Un éclair fulgurant vous éblouit.

L'orc a le temps de lever partiellement son bouclier. Cela ne suffit pas et la boule de feu calcine la créature. Cependant, quelques flammes ont rebondi sur l'arme défensive et ont touché Phonaxx.

Référez-vous au tableau suivant pour appliquer les dommages :

Niveau du mage	Points de vie perdus
1	- 2 PV
2	- 1 PV
3	- 0 PV

Si ses PV sont tombés à 0, vous avez perdu la partie. Allez au [159](#).

S'il ne reste plus que 1, 2 ou 3 PV au mage, retenez le numéro de cette section et allez au [94](#).

Si le mage est toujours vivant, dans tous les cas il gagne 1000 XP et 1500 PO après avoir fouillé le cadavre de l'orc.

Le sort nécessitant du temps pour être régénéré n'est plus utilisable durant cette partie. Barrez-le sur la feuille d'aventure.

Allez au [422](#).

### 396

Comme toujours, le plat du jour est excellent. Rassasié, vous retournez à votre poste jusqu'à 16 h. Puis, vous rentrez chez vous. Chips vous accueille avec des aboiements joyeux.

Il est temps de faire votre sport quotidien.

Si vous allez courir avec Chips, allez au [265](#). Si vous vous rendez dans une salle de sport, allez au [235](#).

### 397

Vous en poussez le portail.

Vous n'hésitez pas sur le chemin à prendre. Vous savez où se trouve la tombe.

La stèle n'a pas changé. Sobre — la douleur n'a que faire des fioritures — elle ne comporte qu'un prénom avec un nom et deux dates.

Léo PESCATORE

12 août 2010 – 15 décembre 2020

Des fleurs fraîches ont été posées sur le marbre. Vous parcourez des yeux les alentours. Vous croyez voir une forme qui s'enfonce entre les cyprès, **fantôme** au milieu des caveaux.

Léo était votre fils. Vous veniez juste de finir vos études de médecine et vous viviez dans la clandestinité, enfin libre de vous investir entièrement dans l'Organisation. Vous alliez changer le monde ! Léo a alors fait une crise d'appendicite. Vous l'avez opéré et il est mort.

Vous vous agenouillez et passez vos doigts sur les inscriptions gravées dans le marbre. Vous avez oublié le visage de votre fils, il ne vous reste plus que des images floues des moments que vous avez passés ensemble.

— Je ne ressens pas de douleur, vous étonnez vous à voix haute.

Le temps a fait son travail de sape. Vous ne reviendrez plus jamais ici.

— Adieu, chuchotez-vous.

Vous sortez du cimetière et marchez rempli d'une sérénité que vous n'avez plus éprouvé depuis longtemps. Vous traversez une place et vous arrêtez sur un banc.

Vous regardez les gens emprisonnés dans leurs bulles connectées et leurs codes vestimentaires qui marchent à pas pressés.

Vous regardez ceux qui, allongés sur les trottoirs, ont été abandonnés par la société.

Vous regardez les drones qui sillonnent le ciel.

Alors, vous défaites le bracelet de votre montre connectée et la jetez dans une poubelle.

Vous savez que des ZAD résistent un peu partout en France. Il est temps pour vous de voir ce qu'il en est.

### 398

A moitié inconscient, vous entendez des voix sans comprendre ce qu'il se dit.

Des voix d'hommes et une de femme.

La voix féminine ne vous est pas inconnue.

Un coup de pied dans les côtes vous fait ouvrir les yeux et vous tire un gémissement. Une forme floue se penche vers vous. Vous distinguez un visage féminin encadré par des cheveux courts et bruns.

— Tu ne vas pas t'en tirer facilement cette fois-ci, Lucas Martin. C'est la prison à vie qui t'attend...

Vous atteignez enfin la dernière marche et vous vous retournez pour contempler la ville. Quelques drones sillonnent le ciel laiteux. **Cochez une case sport.**

A côté de la gare du téléphérique, se trouve un restaurant pourvu d'une grande terrasse. Vous vous y dirigez mais le bâtiment est désaffecté. Vous rebroussez chemin à la recherche d'un distributeur de boissons. À quelques mètres de là une gamine assise à côté de deux glacières vous sauve de la soif en vous proposant un verre de citronnade. La fillette vend aussi des sandwiches et des confiseries. Vous lui achetez un jambon-beurre et allez vous installer sur une pierre à l'ombre chiche d'un charme, Chips sagement couché à vos pieds.

A peine avez-vous fini votre repas que des maux de ventre vous contraint à chercher un endroit isolé. Vous vous éloignez du chemin qui se poursuit dans la montagne et vous enfoncez dans les bois où vous videz vos tripes.

— Désactive ton chien !

Deux hommes armés de barres de fer émergent des fourrés. Vous n'avez pas d'autre choix que d'obéir. Chips ne peut attaquer, les familiers sont programmés pour être inoffensifs.

Chips mis hors service, l'un des deux hommes s'approche de lui et dévisse sa boîte crânienne. Il en extrait la batterie puis se tourne vers vous.

— Ta montre !

Vous la lui tendez sans faire de résistance. Votre estomac gargouille encore et vos jambes flageolantes vous portent à peine.

Ils vous traînent ensuite à travers les bois et, arrivés au bord d'une falaise, vous poussent dans le vide.

Vous ne survivez pas à votre chute.

Vous caressez Chips entre les oreilles et poursuivez votre flânerie.

Il vous semble avoir arpenté toutes les rues et ruelles et tous les recoins de la vieille ville et de la Croix-Rousse.

**Cochez un bloc temps et écrivez L dans ce bloc.**

Si vous décidez de visiter maintenant la ville souterraine, allez au [61](#). Si vous préférez vous rendre dans la zone commerciale, allez au [13](#). Vous pouvez aussi retourner à la gare au [451](#).

## 401

Vous lui emboîtez le pas.

L'homme marche d'un pas vif et s'il jette parfois un regard dans les vitrines des boutiques, rien ne semble l'intéresser car son allure ne ralentit à aucun moment.

Vous êtes en train de chercher la façon dont vous allez l'aborder quand il disparaît à l'angle d'une rue. Vous accélérez le pas, courant presque, et quand vous atteignez à votre tour le carrefour vous l'apercevez qui entre dans le hall d'un petit immeuble. De peur de le perdre, vous vous précipitez à sa suite et laissez la porte d'entrée se refermer toute seule dans un bruit métallique.

Vous n'avez pas le temps de détailler les lieux, la décharge électrique du teaser qui s'abat sur votre nuque vous projette à terre. Vos oreilles bourdonnent et votre champ de vision s'est réduit à une paire de chaussures vernies. L'homme soulève votre tête et examine votre visage. Votre front cogne durement le carrelage quand il vous lâche mais cette douleur n'est rien comparée aux coups qui pleuvent soudain sur vous.

Votre corps a quelques soubresauts puis vous vous évanouissez.

Vous ne reprenez conscience que plusieurs heures plus tard. **Cochez un bloc temps.**

Lorsque vous ouvrez les yeux, vous découvrez le bleu laiteux d'un ciel de fin d'après-midi. Le corps perclus de douleur, votre esprit dérive, happé par la course molle des nuages. Lorsqu'enfin vous trouvez la force de tourner lentement la tête, vous réalisez que vous êtes au milieu de poubelles renversées. La cour intérieure de l'immeuble est sale et déserte. Vous faites un autre effort pour vous asseoir et faites jouer doucement les muscles de vos bras et de votre nuque. Puis vous vous levez prudemment et faites quelques pas. Les mouvements amenuisent vos douleurs. Vous examinez avec soin votre corps et ne trouvez pas de plaies.

Alors que vous vous apprêtez à partir, un flyer échappé d'une poubelle attire votre attention. Vous le ramassez et le lisez. L'imprimé annonce un tournoi de jeux vidéo pour aujourd'hui. Vous regardez l'heure, cela va bientôt commencer.

Vous souriez. Une rencontre de jeux vidéo, ça doit fourmiller de hackers.

**Allez au [356](#).**

## 402

Vous n'êtes pas encore prêt pour basculer dans cette illégalité-là.

— Ça fera 500 euros, dit la femme.

— Juste pour remettre une carte-mère en place ?

Elle ne vous répond pas. A son silence vous comprenez qu'elle ne cédera pas.

Vous payez et sortez. **Allez au [400](#).**

## 403

Vous reconnaissez les amies de votre mère mais cette dernière ne se trouve pas avec elles. Vous vous dirigez toutefois vers les têtes chenues et bringuebalantes, un sourire aux lèvres.

— Monsieur ! S'il vous plaît, monsieur !

La femme en blouse blanche qui s'avance vers vous d'un pas ferme fait ralentir le vôtre.

— Votre masque ! Vous êtes dans un établissement de santé, ici !

Vous jetez un regard en biais vers la chouette posée sur l'épaule de l'aide-soignante, l'oiseau vous fixe de ses yeux immobiles.

— Oh, mais bien sûr ! bafouillez-vous d'un ton mielleux à souhait.

Vous sortez un masque chiffonné de la poche de votre pantalon.

— Excusez-moi encore.

La femme émet ce qui ressemble à un grognement avant de s'éloigner mais vous n'échappez pas au regard réprobateur de son rapace dont la tête a pivoté de 270 degrés.

Vous soupirez intérieurement.

Les amies de votre mère vous accueillent toutes les quatre en vous sermonnant gentiment.

Chips leur fait la fête puis vous écoutez distraitement leurs anecdotes déjà mille fois entendues tandis qu'elles caressent leurs chats lovés sur leurs genoux. Soudain, vous êtes sorti de votre léthargie par l'une d'elles qui agrippe votre bras.

— Vous l'avez vue ? chuchote-elle.

Vous fronchez les sourcils.

— Non. Justement, je la cherche.

Les yeux presque aveugles de la vieille dame furètent dans les vôtres.

— Vous la connaissez donc ?

La serre qui emprisonne votre bras s'est recroquevillée, vous sentez les griffures des ongles à travers votre sweat.

— Ma mère ? Heu... oui...

— Oh !

Le front de la vieille dame se détend. Intrigué, vous lui demandez :

— De qui parliez-vous ?

Elle se penche vers vous.

— De la jeune femme qui se fait passer pour la fille d'une résidente.

Vous relevez la tête. Les autres femmes sont attentives.

— Vous en avez parlé au personnel ?

— Personne ne nous croit. Mais nous avons mené notre petite enquête, les copines et moi, et votre mère aussi. Aucun résident ne connaît cette fille-là.

Les quatre copines opinent vigoureusement du menton. Vous esquissez un sourire derrière votre masque et profitez de cette occasion pour prendre congé.

— Mesdames, si j'aperçois cette jeune fille, comptez sur moi pour l'interroger, dites-vous en vous levant.

Ravies de vos paroles, elles vous remercient encore tandis que vous sortez du salon, Chips sur vos talons.

Vous entendez alors l'une d'elle s'exclamer :

— On ne lui a même pas dit à quoi elle ressemblait !

Vous accélérez le pas et disparaissiez dans le couloir.

**Notez le code INCONNUE.**

Si vous n'êtes pas encore allé voir dans les chambres voisines de celle de votre mère et que vous le désirez, allez au [311](#). Si vous allez dans le parc, allez au [97](#).

#### 404

Vous vous gardez derrière la voiture. La femme s'approche. Vous parcourez des yeux les alentours et ne détectez rien de suspect.

Elle se penche vers vous :

— Un arbre est tombé sur la route après le virage. Impossible de passer. J'ai appelé la DIR.

Vous sortez de votre voiture et constatez qu'en effet un frêne allongé sur les deux voies de la chaussée bloque complètement le passage.

Un bruit de moteur vous fait tourner la tête. Vous apercevez un fourgon orange qui arrive et s'arrête à quelques mètres. Vous laissez les deux hommes qui en descendent installer des panneaux de signalisation en amont et en aval de l'obstacle avant de leur demander combien de temps va prendre le dégagement de la route.

La mine embarrassée, les deux agents se regardent.

— Bah, ça sera peut-être fait demain. Ou après-demain. Vous savez, nous, on est juste là pour mettre la déviation en place.

Vous n'avez pas d'autre choix que de faire un long détour qui met quasiment la batterie de votre voiture à plat. Une halte à Grenoble s'impose.

Vous entrez dans la ville à la recherche de bornes de recharge. Les seules de libre sont celles de petites puissances.

Vous branchez le câble en râlant. Vous voilà coincé ici pour au moins trois heures.

**Cochez 2 blocs temps et allez au [129](#).**

#### 405

Vous montrez du menton le reptile qui ondoie lascivement entre ses seins.

— Un vrai serpent ne pourrait pas faire ça, dites-vous en vous levant.

Léa se redresse et son python siffle dans votre direction.

— Je le savais ! s'écrie-t-elle.

— Il faut que je m'en aille, Léa. C'était sympa de te revoir.

Vous appelez Chips et ouvrez la porte de l'appartement.

— Les zooïdes te révulsent, hein, c'est ça ! crie Léa aveuglée par sa colère et son dépit.

Vous ne comprenez pas sa réaction excessive et ne savez quoi lui répondre.

— J'avais raison ! hurle-t-elle, presque hystérique. Tu fais partie de ces putains de complotistes !

Vous secouez la tête en refermant la porte. Un bruit dans les escaliers attire votre attention. Vous vous penchez par-dessus la rambarde et entrapercevez une femme qui s'enfuit.

Une porte claque.

Une voisine a entendu votre conversation et déjà, elle appelle la police.

**Cochez une case FICHE S.**

Vous rentrez chez vous et vous jetez sur votre canapé. Vous regardez des vidéos débiles et finissez par expulser vos émotions et retrouver une relative sérénité.

**Cochez un bloc temps.**

Qu'allez-vous faire maintenant ?

**Si vous appelez votre pote Lucas 23-4, allez au [439](#).**

**Si vous essayez de vous procurer un médicament de substitution, allez au [369](#).**

**Si vous allez voir votre mère, allez au [217](#).**

**Si vous avez déjà réalisé ces actions ou si vous pensez que vous avez réuni assez d'indices pour comprendre votre passé, allez au [350](#).**

## 406

Vous avez l'impression que votre mort est imminente et vous luttez pour ne pas crier que vous ne voulez pas mourir.

Effrayer Lucas est la dernière chose que vous désirez faire.

Il ne faut pas qu'il appelle les secours.

Vous savez que vous n'allez pas succomber à une crise cardiaque.

La panique qui vous submerge n'est que la conséquence de votre sevrage forcé.

Vous n'êtes pas fou.

Vous n'êtes pas fou.

Vous n'êtes pas fou.

Vous vous le répétez en tournant en rond, le regard fixe, jusqu'à recouvrer un semblant de calme.

Vous n'avez plus qu'un désir, rentrer chez vous pour retrouver un cadre familier et rassurant, loin de cette réalité que vous êtes en train de vivre et qui pourtant vous échappe.

Lucas jette un coup d'œil embarrassé vers la femme qui tient son poignet en sanglotant.

— Attends-moi.

Il lui glisse quelques mots en secouant la tête puis vous raccompagne jusqu'à votre appartement.

Vous l'assurez qu'il peut vous laisser, que vous allez mieux.

Recroquevillé dans votre canapé, vous visionnez un film. Cette virtualité vous rassure et vous permet de regagner un certain équilibre psychique.

**Cochez un bloc temps.**

Qu'allez-vous faire maintenant ?

**Si vous joignez votre amie Léa, allez au [24](#).**

**Si vous essayez de vous procurer un médicament de substitution, allez au [369](#).**

**Si vous allez voir votre mère, allez au [217](#).**

**Si vous avez déjà réalisé ces actions ou si vous pensez que vous avez réuni assez de souvenirs pour comprendre votre passé, allez au [350](#).**

## 407

Au pied de votre immeuble vous hésitez sur la direction à prendre.

Le soleil voilé rend la chaleur supportable malgré l'atmosphère déjà pesante et nombre de personnes ont préféré se déplacer à pied plutôt qu'endurer la promiscuité des transports en commun.

**Si vous faites votre promenade habituelle, allez au [262](#).**

Si vous désirez marcher plus longtemps, vous pouvez vous diriger vers les quais et ses bouquinistes au [63](#) ou rôder dans le quartier des antiquaires au [371](#).

#### 408

L'attaque des templiers est puissante. Ils sont nombreux et entraînés. Vous perdez tous vos points de vie sans même pouvoir faire une riposte.

La partie est perdue.

Allez au [159](#).

#### 409

Vous zigzaguez dans ce relief échappant régulièrement à la vue du policier qui vous poursuit mais cela ne vous est d'aucune aide : il n'y a pas d'endroit où vous cacher, ni d'endroit pour fuir ; le jardin est clos par les murs infranchissables des maisons qui l'entourent.

Vous êtes pris au piège comme un vulgaire rat et vous vous laissez arrêter sans résistance.

Allez au [269](#).

#### 410

La volière contient un magnifique perroquet au plumage d'un bleu cobalt.

— Un ara hyacinthe, commente votre mère.

Vous regardez d'un air étonné l'oiseau.

— Il est là depuis quand ?

— Deux jours.

Pendant que vous discutez, l'animal s'approche de vous et s'agrippe au grillage. Il vous examine en tordant son cou d'un côté, puis de l'autre.

— Léo ! Léo ! s'écrie-t-il soudain sur un ton strident.

Un sourire illumine le visage de votre mère.

— Léo ! s'exclame-t-elle à son tour en vous dévisageant, radieuse. Tu sais, j'ai gardé le collier que tu m'avais offert.

Vous pâlissez et agrippez d'une main tremblante le grillage de la volière. Les paroles de votre mère ont fait surgir du fond de votre mémoire l'image d'un petit garçon, un petit garçon vêtu d'un tee-shirt et d'un short trop longs qui tend une boîte à quelqu'un, les yeux pétillants comme s'il offrait un trésor. Mais le souvenir s'effiloche déjà et disparaît avant que vous n'ayez pu fixer les traits de l'enfant.

**Notez LÉO dans vos souvenirs.**

**Si vous demandez à votre mère des informations sur Léo au risque de déclencher une crise car vous ferez appel à ses souvenirs, allez au [345](#).**

**Si vous préférez aborder le sujet d'une façon moins frontal en la questionnant sur le collier, allez au [310](#).**

#### 411

- Je voudrais voir le commissaire.
- Il n'est pas là.
- Un inspecteur ?
- Non plus.
- On m'a volé ma montre.
- Revenez demain.

Cela fait trois semaines que tous les jours vous vous rendez au commissariat à 9h15 et 13h07 tapantes et tous les jours on vous fait les mêmes réponses.

Vous retournez au coin de rue que vous vous êtes approprié et vous asseyez sur le mince carton qui vous sert de matelas. Vous relevez le col de la veste que vous avez volée à la terrasse d'un café et sortez d'une poche les restes d'un hamburger.

Le regard vide, vous mâchez le pain détrempe de sauce.

#### 412

Votre plat refroidit tandis que vous réfléchissez. Pour sa part, le vieil homme a déjà fini son assiette depuis longtemps.

— Voulez-vous que je fasse réchauffer le veau ? vous demande-t-il.

Vous poussez un grognement affirmatif.

Vous procédez avec méthode. Vous savez qu'il existe différentes sortes d'énigmes. Il y a d'abord les énigmes logiques, puis celles qui utilisent un langage métaphorique ou allégorique, et enfin celles qui jouent sur les calembours. Vous cherchez donc des synonymes de « tout » et de « rien ».

***Si vous avez trouvé la réponse, allez immédiatement au [111](#).***

— Je crois que votre veau est à nouveau froid.

— Oh !

Vous coupez un morceau de grenadin et le portez à votre bouche.

— Vous avez raison, dites-vous confus. Pouvez-vous me le réchauffer à nouveau ?

Le vieillard pousse un soupir.

— Vous ne lâchez pas l'affaire et c'est tout à votre honneur. A notre époque, peu de gens sont capables de persévérance.

— Mais je vous empêche de profiter de votre repas de fête, comprenez-vous.

L'homme sourit.

— Aussi, je vous accorde votre demande.

Soulagé, vous le remerciez chaleureusement et portez votre verre à vos lèvres. Le vin déverse une chaleur réconfortante dans vos veines.

— Cependant, je ne vous donnerai la signification de Tirifun qu'après le dessert.

Vous n'y voyez aucune objection.

**Allez au [127](#).**

### 413

C'est une nuit sans lune et le ciel parsemé d'étoiles pâlottes vous enveloppe dans un voile de pénombre. Vous n'êtes qu'une silhouette aux contours indiscernables qui avance sous l'œil mort des réverbères, vestiges d'une époque révolue où l'énergie ne coûtait rien, même pas l'avenir de la planète.

Usant d'une prudence presque déplacée, vous scrutez le ciel et tendez l'oreille.

Aucune lumière. Aucun ronflement de moteur.

Le quartier est tranquille, loin de la surveillance des drones.

Escalader le mur d'enceinte est un jeu d'enfant. Dans le parc, le plus grand risque est de croiser un résident insomniaque. Les autres, les somnambules et ceux frappés de démence ou d'Alzheimer comme votre mère, sont attachés dans leur lit. Le personnel n'a plus le droit de fermer les chambres à clé depuis l'incendie de l'EHPAD de Clergy en 2034.

Vous passez devant la volière sans prendre de précautions, vous savez que le perroquet restera muet.

Vous voilà au pied du bâtiment. Une fenêtre brille au rez-de-chaussée et vous discernez une lueur bleuâtre dans une pièce du premier étage.

**Si vous possédez un badge ou que vous décidez de passer par le rez-de-chaussée, allez au [445](#).**

**Si vous choisissez d'escalader la façade, allez au [353](#).**

#### 414

— Vous retrouver n'a pas été facile, dit-elle.

— Vous n'avez rien contre moi, vous ne pouvez pas m'arrêter.

— Ne croyez pas ça, Tryphon. Il n'y a pas de péremption pour les actes de terrorisme.

Vous ne pouvez pas savoir si elle bluffe. Vous n'avez recouvré qu'une partie de votre passé, pas assez pour trancher.

— Vous m'auriez déjà collé au trou.

Elle secoue la tête.

— Toujours cette idée fausse, chère aux révolutionnaires ! La répression n'est pas une finalité comme vous aimez à le penser. Nous formons une société, Tryphon. Nous sommes société. La réinsertion est la voie à suivre.

Vous réfléchissez.

— J'ai été un citoyen modèle ces dernières années, avancez-vous.

La femme a un petit rire.

— Pas tout à fait. Mais oui, suffisamment pour ne pas mettre la société en danger.

— Je suis donc libre de partir ?

La femme acquiesce.

— Ou nous pouvons encore discuter, s’empresse-t-elle d’ajouter. Vous avez certainement des questions à me poser.

Êtes-vous sûr de vouloir savoir ce que votre cerveau vous a soigneusement caché durant de nombreuses années ?

**Si vous prenez ce risque, allez au [256](#). Sinon, allez au [242](#).**

## 415

Assis dans le salon de Lucas, vous discutez avec sa femme.

Votre ami qui s’était éclipsé dans la cuisine revient les bras chargés de sachets de chips et de biscuits apéritifs.

— Un groupe de connards nous a empêchés de boire tranquillement au squash, dit-il à sa femme.

Tandis qu’il lui explique les événements que vous venez de vivre, votre regard balaie les décorations de la pièce.

Vous venez rarement chez Lucas ayant l’habitude de vous rencontrer à l’extérieur. À la salle de squash, bien sûr. Ou vous allez courir ensemble. Parfois, vous allez au restaurant ou au cinéma.

Les murs du salon sont de la même couleur que les vôtres. La table basse et le canapé sont identiques à ceux que vous avez achetés.

Ce cadre rassurant finit de vous détendre et vous ramène à votre préoccupation initiale.

— *Tirifun*, demandez-vous, est-ce que ce mot vous dit quelque chose ?

Lucas regarde sa femme, l’œil interrogateur.

— Quel drôle de nom ! s’exclame-t-elle.

— Désolé, vieux, on connaît pas.

Vous masquez votre déception en portant une chips à vos lèvres.

— Maman ! Tu peux m’aider à remettre ça ?

La bouche soudainement sèche, vous fixez l’enfant qui vient de faire irruption dans le salon. Elle tend d’une main une voiture miniature et de l’autre la portière qui s’en est détachée.

— Luna, dit bonjour à Lucas.

La fillette s’approche de vous et dépose deux baisers mouillés sur vos joues.

— Quel âge a-t-elle maintenant ? demandez-vous d’une voix blanche.

— Dix ans.

La réponse de votre ami accentue la tristesse qui s'est abattue sur vous.

Vous étouffez soudain dans ce salon.

Vous prenez rapidement congé et humez à pleins poumons l'air de la ville.

**Allez au [304](#).**

## 416

Vous optez pour un alcool fort et vous vous servez un verre de rhum. L'alcool brûle votre œsophage et se déverse comme de l'acide dans votre estomac vide. Passé cette désagréable sensation, vous ressentez déjà l'effet euphorique du rhum et vous prenez votre douche l'esprit aussi embrumé que l'atmosphère de votre salle de bain.

**Allez au [26](#).**

## 417

Vous vous dirigez vers un arrêt de bus et vous asseyez sur le banc pour observer les deux vigiles. Ils tirent de longues bouffées de leurs puffs tout en discutant avec animation. Leurs grands gestes brusques trahissent leur énervement mais ils ne semblent pas se disputer. Tout à leurs griefs, ils ne font pas attention à ce qui se passe autour d'eux. Vous en profitez pour vous rapprocher et lorsqu'ils jettent leurs cigarettes et s'engouffrent dans le bâtiment, vous ramassez une de leurs puffs et la glissez dans l'ouverture de la porte avant qu'elle ne se referme.

Vous laissez filer quelques secondes avant de faire levier sur la porte et de pénétrer à votre tour dans le bâtiment.

Vous vous trouvez dans un entrepôt sombre, faiblement éclairé par des blocs de secours. Des caisses et des cartons vides encombrant la pièce. L'endroit est désert.

De l'autre côté de la salle, de la lumière et les pulsations d'une musique techno filtrent sous une porte. Vous parcourez la distance qui vous en sépare et poussez le battant.

Vous êtes propulsé dans un monde de couleurs et de vibrations qui vous étourdit et durant les premières minutes vous vous laissez emporter par le flot

de la foule. Lorsque vous reprenez vos esprits, vous êtes devant un immense panneau lumineux. Vous lisez avec une stupeur croissante les caractères scintillants et découvrez que vous n'êtes pas dans un festival de jeux vidéo mais dans une rencontre internationale de piratage informatique. Vous respirez avec peine lorsque vous comprenez que le bâtiment regorge de criminels en cyber-informatique venus concourir pour l'un des trois challenges en lice : le Big Challenge où il faut pirater la Banque de France, le MidCha qui récompensera le premier à s'infiltrer dans trois hôpitaux, enfin le Teenager réservé aux mineurs et dont la cible est un serveur académique de l'Éducation nationale.

— Eh mec, t'es tout pâle ! Tiens, bois ça.

Vous n'avez pas le temps de remercier le type qui vous a donné son verre, il a déjà disparu dans la foule. D'un geste somnambulique vous portez le gobelet à vos lèvres et le videz d'un trait.

Vous vous sentez mieux. Un flux d'énergie se déverse dans vos veines et toutes vos craintes fondent comme neige au soleil. Un sourire béat s'affiche sur votre visage et vous trouvez trop coool d'être là.

**Si vous pensez que le meilleur hacker, sera celui qui réussira à pirater la Banque de France, allez au [270](#).**

**Si vous pensez que pirater un labo, c'est comme pirater un hôpital allez au [174](#).**

**Si vous pensez qu'un petit jeune sera plus facilement influençable, allez au [333](#).**

## 418

Les vieilles maisons humides et sombres renvoient leurs mauvaises haleines sur les passants qui accélèrent le pas. Vous levez la tête. Les façades jadis fringantes ont cédé leurs couleurs, recouvertes par la crasse du temps. Il n'y a plus que les SDF pour fréquenter ces lieux et vous n'en avez jamais vus autant.

Un homme s'arrête à côté de vous.

— 19, 20, 21 et 22 !

Intrigué, vous lui demandez ce qu'il compte. Il désigne du menton les miséreux assis sur le sol, leurs affaires fourrées dans des sacs troués.

— Le bus ne va pas tarder. Vingt, voyez-vous, est le seuil qui déclenche le ramassage.

En effet, un minicar arrive. Des hommes et des femmes en uniforme en descendent et s'approchent des corps recroquevillés. Résignés ou trop faibles pour protester, la plupart des SDF les suivent sans résister. quelques-uns s'échappent en courant laissant derrière eux leurs maigres possessions, descendant encore d'un cran dans la pauvreté.

— Ils les emmènent où ? demandez-vous.

— Au Centre.

— Un centre pour quoi ?

L'homme vous regarde du coin de l'œil sans répondre.

— Vous en avez déjà revus ? poursuivez-vous. Est-ce que les SDF embarqués reviennent après ?

Vous parlez autant pour vous qu'à l'homme, ébranlé par cette misère que vous avez pourtant côtoyée si longtemps avec froideur.

— Vous croyez que je ne sais pas où vous voulez en venir ! s'écrie votre interlocuteur en colère.

Vous le laissez partir sans un mot, indifférent à sa saute d'humeur.

L'homme marmonne : « On les ramasse et ils reviennent jamais. Complot. On nettoie. Oui, c'est ça. Le Grand Nettoyage. C'est ce qu'ils disent. Complotistes. Complotistes. Complotistes. »

Il n'attend pas d'être hors de votre vue pour faire un signalement sur sa montre connectée.

**Cochez *une case FICHE S* sur votre feuille d'aventure.**

Le car est reparti. Vous poursuivez votre flânerie et arpentez les rues, ruelles et recoins jusqu'à ce que la vieille ville n'ait plus de secrets pour vous.

**Cochez *un bloc temps* et écrivez L dans ce bloc.**

**Si vous n'y êtes pas encore allé, vous pouvez maintenant vous rendre dans la zone commerciale au [13](#) ou visiter la ville souterraine au [61](#). Vous pouvez aussi choisir de retourner à la gare au [451](#).**

Vous éprouvez une grande satisfaction d'avoir berné les policiers et ce sentiment nouveau, impensable il y a seulement quelques jours, vous ravit.

Déarrassé de tout danger, vous appelez Lucas sur votre montre mais il ne répond pas. Vous laissez un message lui demandant s'il connaît la signification du mot Tirifun.

Vous avez gaspillé du temps avec Lucas. **Cochez un bloc temps.**

Quel est le meilleur choix à faire maintenant ?

**Si vous joignez votre amie Léa, allez au [24](#).**

**Si vous essayez de vous procurer un médicament de substitution, allez au [369](#).**

**Si vous allez voir votre mère, allez au [217](#).**

**Si vous avez déjà réalisé ces actions ou si vous pensez que vous avez réuni assez de souvenirs pour comprendre votre passé, allez au [350](#).**

## 420

La femme se tourne vers le même.

— Au fait, tu devrais pas être dans la rue, toi ?

Gim's hausse les épaules.

— Y'a pas beaucoup de flics en ce moment.

— Ça change quoi ? Tu crois que Klever aimerait apprendre que tu désertes ton poste ?

Le visage du même se contracte.

— Tu veux cafter ?

— Tu me prends pour qui ? Ton absence dans la rue, ça suffit pour te griller.

— Ça va ! râle-t-il. J'y vais.

Il vous lance un regard mauvais.

— Tu t'es fait arnaquer de 100, pauvre connard !

Avec la femme vous le regardez partir. Il franchit la porte du local qu'il claque brutalement avec rage.

— Vous vous êtes fait un ennemi mais vous avez bien fait de refuser sa proposition. Les guetteurs n'ont rien à perdre, il ne faut pas leur faire confiance. Ce sont des gamins mais ils peuvent être cruels.

Elle soupire.

— Le monde des hackers est à peine mieux. Vous êtes sûr que vous voulez en rencontrer ?

**Si vous acquiescez, la femme vous donne l'adresse du [356](#).**

**Autrement, si vous ne l'avez pas encore fait, vous pouvez rentrer chez vous pour aller fouiner du côté de la taverne de *Wooden Sword*. Cochez un bloc temps et allez au [77](#). Ou alors, vous tentez de joindre vos amis. Cochez un bloc temps et allez au [151](#). A moins que vous décidiez de questionner votre mère. Cochez un bloc temps et allez au [217](#).**

**Si vous avez déjà réalisé ces actions ou si vous pensez que vous avez réuni assez de souvenirs pour comprendre votre passé, allez au [350](#).**

## 421

Vous avancez prudemment vers la porte entrouverte et glissez un œil dans la pièce. L'endroit est à peine plus grand qu'un cagibi et, à l'instar d'un placard, il ne comporte pas de fenêtres. Un lit de camp occupe la moitié de l'espace. D'ailleurs, la chaise qui sert de table de nuit empêche la porte de s'ouvrir complètement.

Un homme jeune en blouse blanche est étendu sur la couchette, les bras croisés derrière la tête. Ses lunettes connectées l'empêchent de vous voir. Il navigue certainement dans une émission de divertissements car des rires qui ressemblent à des gloussements s'échappent de sa gorge.

Sa main se tend vers la chaise et attrape à tâtons une canette de soda. Il en boit une longue gorgée puis la repose. C'est à cet instant que vous remarquez le badge à côté de la boisson. La clé électronique se trouve à moins de deux mètres de vous. Il vous suffirait d'avancer d'un pas et de tendre la main... Mais au contraire, vous reculez. L'homme vient d'enlever ses lunettes. Collé contre le mur, vous tendez l'oreille. Vous entendez un froissement puis plus rien. Vous risquez un œil par l'entrebâillement de la porte. L'homme est à nouveau allongé sur le dos et a les yeux fermés.

C'est certainement un étudiant en médecine qui fait des permanences à l'EHPAD pour arrondir ses fins de mois.

**Si vous décidez de vous emparer du badge, allez au [268](#). Si vous trouvez plus prudent de continuer à chercher des outils, allez au [306](#).**

## 422

Le sentier effectue encore quelques lacets puis disparaît en haut d'une crête entre deux rochers imposants en forme de dent que vous scrutez attentivement avant de continuer d'avancer.

Vous franchissez le col dans un claquement d'étoffes, un vent terrible balayant le faîte des versants. Vos regards se posent sur le monastère érigé en contrebas mais très vite votre attention est attirée par une petite troupe de moines postée devant l'édifice religieux et en particulier sur l'homme qui se tient solidement campé sur ses jambes légèrement écartées, les mains sur le pommeau de son épée fichée dans le sol.

— Un chevalier templier, souffle Phonaxx.

— Et alors ? Nous avons gagné de l'expérience.

Un sourire carnassier s'affiche sur votre visage.

— Et si nous le battons, continuez vous, on pourra encore monter d'un niveau ou deux. Allons-y !

Alors que vous laissez le col derrière vous, le vent faiblit et l'air se réchauffe. Des chocards accompagnent votre descente, frôlant vos têtes de leurs ailes noires ; leurs cris lugubres résonnent comme un avertissement.

Vous vous arrêtez à une trentaine de coudées de la troupe.

**Si Phonaxx n'a pas encore utilisé le sort Boule de feu, il peut l'invoquer.**

**Allez au [339](#).**

**Sinon allez au [232](#).**

## 423

— Puisqu'on devra affronter des guerriers, avancez-vous, ça serait bien d'aller acheter quelques armes supplémentaires en ville.

Phonaxx approuve votre proposition et vous tournez le dos à la vaste plaine pour traverser les faubourgs puis franchir la Porte des Gardes.

Vous pénétrez dans plusieurs ateliers de forgeron. Malheureusement, toutes les armes que vous convoitez sont hors de prix. Las, vous sortez de la ville et étudiez la carte que Phonaxx a tirée de sa besace.

— Prenons cette route, proposez-vous en posant votre gros doigt sur le parchemin. Elle mène à ce castelet et regarde, pas loin, se trouve un monastère. Nous pourrions y aller après.

Vous vous dirigez donc vers l'ouest, empruntant une route fréquentée et poussiéreuse qui vous oblige à garder vos distances avec les autres voyageurs. Malgré tout, la poussière pique vos yeux et irrite vos gorges. Phonaxx vous propose donc de couper à travers bois.

Vous tirez sur la bride de vos chevaux et vous engouffrez dans les taillis. Vous suivez la sente d'un animal qui vous emmène au plus profond de la forêt de feuillus. Votre progression est aisée. Le jeu est ainsi fait. Il est toujours possible de traverser les bois. En contrepartie, les dangers y sont plus nombreux.

Au bout d'une demi-lieue, vous arrivez dans une petite clairière traversée par un ru chantonnant. Pendant que vos chevaux se désaltèrent, vous observez les lieux. Un chemin se dessine entre deux majestueux chênes au nord et des pierres disposées en cercle témoignent d'un ancien campement. Un arbre, au centre de la clairière, attire particulièrement votre attention. Sa forme étrange ne semble pas naturelle.

Un cri strident descendu du ciel vous arrache de vos observations. Vous relevez vivement la tête. Un griffon menaçant tourne au-dessus des arbres en larges cercles concentriques.

**Si vous acceptez le combat, allez au [58](#). Sinon, allez au [375](#).**

#### 424

Vous le repoussez violemment, sa tête cogne contre les étagères. Vous l'entendez gémir tandis que vous courez vers la sortie.

Votre fuite n'est pas discrète dans l'atmosphère feutrée des salles de conservation. Des cris fusent de tous côtés et lorsque vous arrivez en bas des escaliers, un vigile vous plaque au sol.

Une femme, la quarantaine bien entamée, des cheveux courts et bruns, un corps svelte de sportive, s'approche de vous. Elle attrape vos cheveux et tire votre tête en arrière.

— Tu peux pas t’empêcher de faire des conneries, Tryphon, dit-elle d’un ton aussi ironique que méprisant. T’aurais mieux fait de laisser ton passé tranquille. Maintenant qu’on t’a retrouvé, t’es foutu. Tu crèveras en prison.

#### 425

L’homme assis en face de vous ne vous écoute pas. C’est à peine s’il vous a regardé quand vous êtes entré dans son bureau.

— Pas marié, pas d’enfant, pas d’animal de compagnie, pas d’emploi, égrènet-il.

Il relève la tête et s’adresse aux deux hommes qui vous encadrent.

— CR3, dit-il d’une voix toute administrative.

Vos gardiens vous empoignent.

— Où m’emmenez-vous ? criez-vous.

Vous avez la réponse lorsque vous franchissez le portail d’un établissement sécurisé dont le fronton porte cette inscription : Le travail rend social.

Vous êtes incarcéré dans un centre de rééducation.

Dieu seul sait quand vous en ressortirez.

#### 426

Vous consultez le site de la SNCF. Une succession de TER et de TGV peut vous emmener jusqu’à Chambéry avec un grand temps d’attente soit à Grenoble soit à Lyon.

**Si vous privilégiez la capitale des Alpes, allez au [319](#) mais si vous choisissez la troisième ville de France, allez au [56](#).**

#### 427

— Clara ! criez-vous.

L’ombre se fige. Le temps semble s’arrêter et soudain la femme se retourne. Malgré la distance qui vous sépare vous la voyez trembler.

Elle avance vers vous et au fur et à mesure que ses traits se précisent votre cœur se tord.

— Je l’ai tué, dites-vous.

Elle pose ses doigts sur vos lèvres. Vous fermez les yeux.

Léo était votre fils. Vous veniez juste de finir vos études de médecine et vous viviez dans la clandestinité, enfin libre de vous investir entièrement dans l'Organisation. Vous alliez changer le monde ! Léo a alors fait une crise d'appendicite. Vous l'avez opéré et il est mort.

— Ce choix de vie, nous l'avons fait ensemble, dit Clara.

Vous rouvrez les yeux, des larmes de reconnaissance coulent sur vos joues. C'est peu, ce n'est qu'une parole mais les mots de Clara vous sauvent. Son absolution réussit ce que toutes ces années passées ont échoué à faire. Votre culpabilité s'est dissoute dans son pardon.

Elle passe son bras sous le vôtre et vous vous tournez vers la tombe.

Vous restez silencieux, longtemps.

Puis vous vous agenouillez et faites courir vos doigts sur les inscriptions gravées dans le marbre. Vous avez oublié le visage de votre fils, il ne vous reste plus que les images floues des moments que vous avez passés ensemble.

— Je ne ressens pas de douleur...

— Le temps adoucit les mauvais souvenirs.

Soudain, vous comprenez.

— L'inscription sur la porte, c'était toi ! Durant toutes ces années, tu m'as attendu...

Vous vous relevez et la serrez contre vous.

— Je suis revenu, chuchotez-vous.

## 428

Vous allez perdre Chips mais vous rejoindrez Chambéry plus tôt. Et le soulagement que vous éprouvez à cet instant vous fait prendre conscience du sentiment d'urgence que vous ressentez depuis votre arrivée à Lyon.

**Officiellement, vous n'avez plus maintenant d'animal de compagnie. Barrez le droit le plus haut sur la liste.**

La femme insère dans le ventre de l'animal une nouvelle carte-mère.

— J'y ai mis un petit programme maison, pas encore testé mais prometteur.

Ses yeux brillent. Elle se tourne vers son petit-fils.

— Slot, trouve-moi un combat contre un loup ou une panthère. Va !

Le gamin affiche un sourire gourmand et déguerpit.

Vos yeux parcourent la remise. Des carcasses de toutes sortes d'animaux, la plupart en piteux état, jonchent le sol.

— Beaucoup ont été volés, commente la femme. Tout le monde n'a pas votre chance.

— Donnez-moi mon pass-travail, répliquez-vous.

La femme rajuste ses lunettes et vous demande votre identité. Ses doigts swipent sur l'écran de sa tablette à une vitesse stupéfiante.

— C'est fait, dit-elle.

Votre montre émet un bref signal, vous la consultez, tout est OK.

Vous hochez la tête en silence et vous dirigez vers la porte.

— Vous ne restez pas pour le combat ?

Derrière votre dos, Chips gît sur la table, la boîte crânienne et les entrailles ouvertes.

— Non.

Vous vous dépêchez de regagner la gare. Avec votre pass-travail, vous franchissez sans problème les contrôles. Personne ne vérifie votre passeport citoyen ni votre billet.

Vous vous installez dans un wagon et arrivez une heure plus tard à Chambéry.

**Cochez un bloc temps et allez au [337](#).**

#### 429

— Des connards, lâche Lucas dès que vous êtes dans la rue. Le genre de types capable de vous buter pour un regard de travers.

Il jette un coup d'œil à sa montre.

— Tu veux venir un moment à la maison ? On va pas se quitter comme ça...

**Si vous acceptez sa proposition, allez au [415](#). Si vous préférez rentrer chez vous, allez au [141](#).**

#### 430

— Allons sur le parking, vous enjoint-elle.

Vous sortez sur l'asphalte surchauffé et vous éloignez des salariés qui vapotent par petits groupes.

— Que vous arrive-t-il, Lucas ? Vous êtes extrêmement lent ce matin.

Alors que vous réfléchissez à la réponse que vous pourriez lui donner, elle poursuit en se rapprochant de vous.

— Vous avez subi des pressions ? On vous a menacé pour que vous relâchiez la cadence ?

**Si vous avez le code PRESSIONS allez au [331](#). Autrement, allez au [249](#).**

### 431

Vous laissez Chips chez vous et partez à pied en direction du quartier cyberpunk. Vous marchez d'un pas vif, l'appli de votre montre enregistre votre effort. **Cochez une case sport.**

Au bout de trois-quart d'heure vous arrivez à destination et, indécis, observez le spectacle qui s'offre à vous.

La rue est saturée de pulsations.

Enseignes lumineuses. Flashes puissants. Musique techno diffusée à plein tube.

Vous levez la tête à la recherche des panneaux solaires qui alimentent toute cette orgie de kilowatts.

Vous découvrez des enceintes suspendues par des filins d'acier dont les caissons vibrent au rythme des basses. Vous portez votre main à votre poitrine. Les basses résonnent désagréablement et à contretemps avec les battements de votre cœur.

La plupart des passants accompagnés de leurs animaux de compagnie ont un implant, voire deux, même plus. Et vous apercevez même un môme avec une main cyborg.

**Si vous êtes RUSÉ, allez au [463](#).**

**Si vous êtes CHARMEUR, allez au [118](#).**

**Sinon, allez au [51](#).**

### 432

Vous enjambez la fenêtre et vous agrippez à son rebord. Vous n'avez pas le temps de vérifier vos appuis et vous dégringolez plus que vous ne descendez. Votre blouse s'agrippe dans une des fixations du tuyau de descente des eaux

pluviales et se déchire quand votre pied glisse et que vous tombez rudement sur le sol. Heureusement, vous n'avez pas chuté de très haut. Vous vous enfuyez en boitant et arrivez à franchir le mur d'enceinte.

Vous courez en faisant des détours, changeant de direction à chaque croisement jusqu'à ce qu'à bout de souffle, vous finissiez par ralentir puis par vous arrêter tout à fait.

Personne ne semble vous avoir suivi.

Il vous faut quelques minutes pour retrouver un semblant de calme et votre respiration. Vous empoignez alors le pan de votre blouse blanche, impatient de découvrir ce que recèle la boîte de votre mère.

Vos doigts ne rencontrent que du tissu mou. Une sueur froide vous envahit. Vous allumez fébrilement votre torche et fixez avec consternation votre blouse déchirée. La poche droite, celle où vous aviez glissé la petite boîte en fer blanc, pend lamentablement les coutures arrachées.

Vous laissez échapper un cri de rage qui se transforme en rire moqueur.

Il ne vous reste plus qu'à rentrer chez vous.

Arrivé à votre appartement, vous verrouillez votre porte et appelez Chips. D'humeur maussade, vous projetez de regarder des vidéos en grattouillant la tête de votre chien.

— Chips ?

Le couloir est anormalement désert. Vous faites quelques pas.

Le salon est plongé dans le noir, votre main se lève lentement afin d'appuyer sur l'interrupteur.

— Bonjour, Lucas.

Une femme svelte aux cheveux bruns et courts est assise dans votre canapé.

— Assieds-toi.

Elle désigne de la tête un de vos fauteuils. Vous obéissez sans broncher. Vous savez que c'est inutile.

— Durant toutes ces années, j'ai cru que tu allais réussir.

Un sentiment de honte vous envahit, vous ôtant toute envie de répliquer.

— J'ai cru que tu avais définitivement fait une croix sur ton passé. Que tu avais compris où était l'intérêt de chacun. L'intérêt de tous.

Vous levez les yeux, les siens sont sincères.

— Mais à nouveau, tu cherches à enfumer la ruche.

Sa voix devient très douce.

— Nous ne pouvons pas te laisser faire, dit-elle lentement avec des nuances de regret dans la voix.

Elle fait un geste du menton. Deux hommes sortent de l'ombre de la chambre. et vous menottent.

Vous êtes en pleine confusion. Votre seule certitude, et cela vous glace d'effroi et vous donne la nausée, est que vous allez finir votre vie en prison.

### 433

Vous traversez la chambre et ouvrez la fenêtre. Vous l'enjambez et vous vous agrippez à son rebord. Vous n'avez pas le temps de vérifier vos appuis et vous dégringolez plus que vous ne descendez. Votre pied glisse et vous tombez rudement sur le sol. Heureusement, vous n'avez pas chuté de très haut. Vous vous enfuyez en boitant et arrivez à franchir le mur d'enceinte. Vous claudiquez jusqu'à chez vous en prenant maints détours pour semer d'éventuels poursuivants.

Affalé dans votre canapé, vous revivez votre escapade à l'EHPAD. La scène tourne en rond dans votre tête, vous êtes furieux d'avoir échoué.

Vous auriez aimé vous abrutir devant des vidéos mais votre compte kWh bien entamé ne vous le permet pas.

Alors, vous sortez et marchez dans la ville jusqu'au petit matin.

**Cochez 2 blocs temps.**

**Que programmez-vous pour cette nouvelle journée ?**

**Si vous décidez de joindre vos amis, allez au [151](#).**

**Si vous essayez de vous procurer un médicament de substitution, allez au [369](#).**

**Si vous avez déjà réalisé ces actions ou si vous pensez que vous avez réuni assez de souvenirs pour comprendre votre passé, allez au [350](#).**

### 434

Vous parcourez le salon des yeux, ricochant sur les têtes chenues et tremblantes. Quelques vieillards dorment sur leurs chaises, d'autres jouent ou

discutent, beaucoup ne font rien le regard hagard. Vous reconnaissez les amies de votre mère mais cette dernière ne se trouve pas avec elles.

— Monsieur ! S'il vous plaît, monsieur !

Une femme en blouse blanche s'avance vers vous avec la détermination d'un cavalier en charge.

— Votre masque ! Vous êtes dans un établissement de santé, ici !

L'air coupable, vous sortez précipitamment un masque chiffonné de la poche de votre pantalon.

— Excusez-moi.

La chouette posée sur l'épaule de l'aide-soignante vous fixe de ses yeux immobiles. La femme émet ce qui ressemble à un grognement puis vous tourne le dos. Alors qu'elle s'éloigne vous n'échappez pas au regard réprobateur du rapace dont la tête a pivoté de 270 degrés.

**Si vous n'êtes pas encore allé voir dans les chambres voisines de celle de votre mère, que vous désirez le faire et que vous êtes CURIEUX, allez au [197](#), sinon allez au [311](#). Si vous allez dans le parc, allez au [97](#).**

#### 435

Vous composez le 112 sur votre montre connectée et fermez les yeux. Lorsque vous les rouvrez en sursautant – vous vous êtes sûrement endormi – vous découvrez que cela fait vingt-quatre minutes que vous attendez qu'un coordinateur prenne votre appel. Las, vous raccrochez.

**Si vous n'avez pas encore appelé votre médecin et que vous voulez le faire, allez au [85](#). Sinon, allez au [213](#).**

#### 436

Quelque chose dans l'expression de l'homme – sa façon de se tenir, sa chemise froissée, ses yeux tombants – vous pousse à jouer la franchise.

— Je n'ai plus le droit d'entrer dans une bibliothèque. Malheureusement, c'est le seul endroit où se trouve ce que je cherche.

L'employé hésite, incertain de ce qu'il doit penser de vous. Vous lui montrez l'encyclopédie.

— Ma réponse était là.

Vous remettez le gros volume à sa place.

— Vous ne savez pas la chance que vous avez de travailler ici.

Le visage de l'homme s'illumine et vous échangez un sourire.

— Vous devez partir maintenant, dit-il. Je vais vous raccompagner jusqu'à la sortie.

L'air de la ville vous semble brûlant après l'atmosphère régulé de la bibliothèque. Vous marchez les poings dans les poches, la tête bourdonnante.

Tryphon était votre nom de code. Vous faisiez partie d'une organisation secrète, une mouvance à tendance révolutionnaire, un groupuscule classé terroriste par le gouvernement.

Pourquoi aviez-vous oublié ce pan de votre vie ? Pourquoi êtes-vous sorti de l'Organisation ? Qui a écrit Tirifun sur votre porte ?

Ces questions et d'autres se bousculent dans votre tête et soudain vous réalisez que vous ne voulez pas en connaître les réponses.

Vous chassez ces pensées et regardez autour de vous.

Vous regardez les gens emprisonnés dans leurs bulles connectées et leurs codes vestimentaires qui marchent à pas pressés.

Vous regardez ceux qui, allongés sur les trottoirs, ont été abandonnés par la société.

Vous regardez les drones qui sillonnent le ciel.

Alors vous défaites le bracelet de votre montre connectée et la jetez dans la rivière qui coule à vos pieds.

Vous êtes redevenu un homme libre.

## 437

Vous pénétrez dans la futaie. Les arbres espacés vous permettraient de progresser avec aisance. Cependant, vous avancez au pas, écrasés par la majesté des chênes centenaires qui dressent leurs larges fûts vers le ciel, si haut que vous ne pouvez distinguer leurs têtes couronnées de feuilles mordorées.

— Je n'aime pas cette forêt, répète Phonaxx

— Sa beauté est subjuguante. Elle doit être vieille, très vieille.

— Quelque chose cloche...

Vous vous moquez gentiment de Phonaxx et retournez à votre contemplation. La magnificence des lieux vous plonge dans un ravissement béat et vous faites confiance à votre monture pour suivre le chemin qui se dessine sous vos pas.

— Le silence ! s'écrie soudain Phonaxx.

— Quoi ? maugréez-vous.

— Il n'y a pas de chants d'oiseaux ! Ni aucun autre bruit ! La forêt est ensorcelée !

Les paroles de votre compagnon vous ramènent à la réalité et votre esprit retrouve son acuité. Vous vous retournez. Le chemin n'existe plus et la futaie a laissé place à des taillis enchevêtrés de ronciers denses et impénétrables.

Vous ragez de vous être laissé prendre. Avec les armées à combattre, les lieux ensorcelés sont des classiques du jeu. Il n'est pas rare d'en traverser plusieurs lors d'une seule Aventure.

— Les chênes... ils se rapprochent ! hurle Phonaxx.

**Si le mage détient la Serpe Ensorcelée, allez au [456](#).**

**Si vous pouvez et voulez utiliser le sort de Désenvoûtement, allez au [447](#).**

**Sinon, vous devez combattre. Allez au [394](#).**

## 438

— Ça va ? lui demandez-vous. Pas trop dur le télétravail ?

Elle hausse les épaules.

— Je me sens parfois un peu seule...

Son regard insistant vous trouble. Vous remarquez alors son décolleté et qu'elle est maquillée. Sans en avoir conscience vous cherchez son parfum et trouvez une senteur capiteuse qui émoustille vos sens.

— Et si on commandait à manger ? propose-t-elle.

Elle se glisse à côté de vous et vous choisissez ensemble une pizza qu'un drone vous livre dans le quart d'heure qui suit.

— Tu es sûr que tu ne veux pas une bière ?

**Si vous tenez à rester sobre, vous refusez et allez au [376](#). Si vous vous laissez tenter, allez au [342](#).**

### 439

Vous composez le numéro de Lucas.

— Eh ! salut vieux ! s'exclame-t-il, manifestement content d'avoir de vos nouvelles.

Vous échangez quelques banalités puis lui demandez :

— T'es libre, là ? On pourrait se voir ?

— Je suis au boulot... Mais, écoute, je n'ai pas encore fait mon sport de la journée et ce soir, comme je garde les gosses, je pourrai travailler à la maison. Donc, si tu veux, on peut aller courir ou aller jouer au squash.

L'alternative vous ravit.

**Si vous allez courir, allez au [457](#). Si vous préférez suer en salle, allez au [156](#).**

### 440

Vous mettez un genou à terre devant l'offensée et portez vos mains sur votre cœur en vous excusant avec emphase, un sourire cajoleur sur vos lèvres.

La fille sourit. Vous vous relevez et vous adressez à toute la bande :

— J'offre une tournée !

Un flottement accueille votre proposition, rompu par la fille qui s'étire avec la grâce d'un félin.

— Une bière pour moi, alors, dit-elle.

Ses paroles finissent de renverser la situation, le reste du groupe approuve en grognant.

Vous commandez deux pichets de bière et trinquez avec eux, vous forçant à rire à leurs blagues graveleuses.

— Nous ferions mieux de partir, vous glisse Lucas.

**Vous êtes tout à fait d'accord avec lui et allez au [429](#).**

### 441

Par prudence vous vous éloignez de l'entrée et prenez une rue transversale. Le détour que vous faites vous ramène au bâtiment quelques mètres plus loin. Vous marchez sur le trottoir qui le longe, regardant droit devant vous pour ne pas éveiller de soupçons.

Un camion frigorifique est garé à quelques pas. Des serveurs s'affairent, déchargeant des bacs isothermes à l'intérieur du bâtiment par une porte de service. En passant devant l'ouverture vous y jetez un coup d'œil discret et apercevez l'arrière-salle d'une cuisine sommaire.

Vous continuez de marcher l'air dégagé et tournez à l'angle du bâtiment sans marquer d'hésitation. Vous longez aussi ce mur-ci et dépassez deux portes de secours impossibles à ouvrir de l'extérieur. Arrivé à l'extrémité du mur, une intuition vous fait continuer tout droit. Vous traversez donc le carrefour et vous arrêtez devant la vitrine d'un magasin. Vous tournez discrètement la tête. Deux vigiles fument devant une porte de secours entrouverte.

**Tentez-vous de vous introduire par cette porte au [417](#) ? Ou préférez vous tenter votre chance avec celle des cuisines au [195](#) ?**

## 442

Tryphon.

Vous pétrissez ce mot tentant d'en extraire un souvenir. Ce H collé au P... certainement un vieux nom. Un nom ancien, même. Peut-être grec.

Les gens qui fréquentent la bibliothèque sont des personnes âgées, les seules qui continuent à lire sur du papier. Vous vous étonnez que le gouvernement n'ait pas encore fermé l'établissement.

Vous penchez la tête et déchiffrez le titre du gros volume que tient contre sa poitrine un homme vêtu d'un pull informe.

— Histoire de la Grèce Antique ! vous exclamez-vous. J'adore cette période !

L'homme vous offre un sourire crispé et, sur la défensive, rajuste maladroitement ses lunettes.

Vous l'interrogez habilement sur ce sujet que vous connaissez peu, contredisant avec mollesse ses points de vue sur les différents régimes politiques de cette époque.

— Connaissez-vous ce personnage : Tryphon ? osez-vous enfin demander.

— Salvius Tryphon ? Il n'était pas Grec. Ce n'était qu'un joueur de flûte et pourtant, il a été fait roi par les esclaves lors de la seconde insurrection servile en Sicile en 104 avant Jésus-Christ.

**Allez au [382](#).**

— Connaissez-vous la technique du cobra sauteur ? demandez-vous tout en appuyant discrètement sur l'appel d'urgence de votre montre.

Les mômes gardent le silence, indécis. Vous en profitez pour déballer vos balivernes.

— Une technique qui remonte au temps des samouraïs. Le grand empereur Karusawa la connaissait, bien qu'il ne l'ait jamais pratiquées lui-même. Il laissait ça à ses ninjas.

Chips baille puis se couche en soupirant.

Vous avancez d'un pas nonchalant et vous arrêtez devant le corps recroquevillé au sol. Vous secouez la tête, affichant un air dédaigneux.

— Travail de merde, lâchez-vous.

— C'est quoi la technique du cobra sauteur ?

Vous regardez longuement le gamin qui vient de vous interpeler.

— Les Vietcongs l'utilisaient pour soutirer des renseignements aux soldats américains. C'est comme ça que ces derniers l'ont apprise. Les Amerloques l'ont ensuite appliquée sur les djihadistes au Pakistan et en Afghanistan, ce qui a provoqué la chute de Ben Laden.

Les gamins sont suspendus à vos lèvres. Vous leur faites signe d'approcher.

— C'est une méthode de torture ultrasecrète, chuchotez-vous.

Vous lisez de la convoitise dans leurs yeux.

— Peut-être certains d'entre vous sont capables de l'apprendre...

Les gamins ont gobé vos fadaises avec toute la naïveté de leur jeune âge et il ne vous est pas difficile de continuer à les tenir en haleine jusqu'à l'arrivée des secours.

Aux premières sirènes, vous criez pour les embrouiller :

— La police !

— Ils viennent par-là !

— Cassons-nous !

Les gamins se sont éparpillés dans les rues adjacentes. Vous vous accroupissez près de l'ado qui a cessé de gémir. Le garçon est inconscient. Les gestes suivant vous viennent naturellement : tâter les membres, palper le

ventre, prendre le pouls, regarder les pupilles, mettre le corps en position latérale de sécurité.

**Allez au [449](#).**

#### 444

Les effets produits par le médicament ne sont pas ceux que vous espérez.

Votre vision se trouble, vous ressentez une violente douleur dans votre cage thoracique et un mal de tête insupportable vous empêche d'aligner deux pensées cohérentes.

*Merde ! Incompatibilité entre les deux médocs !*

Ce sont les derniers mots que vous entendez avant de perdre connaissance.

**Allez au [52](#).**

#### 445

Vous abaissez la poignée et poussez doucement la porte d'entrée. Vous ne sentez aucune résistance. Vous pourriez passer par là mais vous préférez faire le tour du bâtiment à la recherche d'une porte plus éloignée de la pièce éclairée.

Vous longez la façade sans vous attarder sur les déchets qui jonchent le sol. Vous ne voulez surtout pas savoir ce que les résidents jettent par les fenêtres de leurs chambres.

Vous tournez à l'angle du mur. A cinq mètres de vous, une allée goudronnée mène à une double porte métallique. Vous en déduisez que c'est l'endroit où les camions déchargent les livraisons.

Vous tirez sans espoir sur les grosses poignées. Les portes sont effectivement fermées.

**Si vous avez un badge, allez au [252](#). Sinon allez au [334](#).**

#### 446

Vous avez posé la photo sur votre table et vous vous obligez à respirer calmement tandis que vous l'examinez.

La maison, celle de votre enfance puis de votre jeunesse, est une vieille bâtisse entourée d'un jardinet comme il en existe dans tant de villes. Vous

retournez le cliché et découvrez le tampon d'un monogramme ainsi qu'une date : 6 juin 2010.

Vos efforts pour retrouver l'endroit où vous avez vécu restent vains.

**Si vous avez encore un accès à internet, vous pouvez faire une recherche sur la toile au [175](#).**

**Sinon, une idée vous viendra peut-être en marchant. Vous sortez avec votre chien et en profitez pour faire votre activité physique au [407](#). Cochez *une case SPORT*.**

#### 447

— Lance ton sort, vite ! ordonnez-vous.

Une voix désincarnée résonne au-dessus de vos têtes et l'incantation prononcée dans une langue gutturale pétrifie aussitôt les chênes menaçants.

Vous regardez autour de vous. Les taillis ont disparu et vous êtes à nouveau dans une futaie accueillante. Néanmoins, vous ne vous attardez pas et franchissez au galop la demi-lieue qu'il vous reste à parcourir pour sortir de la forêt.

**Le mage gagne 1000 XP. Le sort nécessitant du temps pour être régénéré n'est plus utilisable durant cette partie. Rayez-le de la feuille d'aventure.**

**Allez au [372](#).**

#### 448

Vous réglez la température de l'eau à 28 degrés puis la baissez progressivement jusqu'à ce que le froid vous procure des frissons ravigotants. Vous sortez alors de la douche prêt à attaquer la journée. Vous engloutissez avec appétit votre petit-déjeuner en caressant distraitement la tête de Chips qui repose sur vos genoux. Votre dernière goutte de café bue, vous partez travailler.

**Si vous vous rendez sur votre lieu de travail en bus, allez au [137](#). Mais si vous utilisez les services d'une voiture autonome, allez au [6](#).**

L'ambulance se gare et éteint sa sirène. Un urgentiste en sort une sacoche à la main et s'agenouille près du corps.

— Qu'est-ce qui s'est passé ?

— Une bande de gamins. Ils l'ont passé à tabac.

— Encore, tique-t-il.

Vous haussez un sourcil d'étonnement.

— Comment ça, encore ?

— Les enfants des niveaux inférieurs montent par les tunnels d'aération ou les couloirs de maintenance pour venir se battre ici. Y'a moins de surveillance vidéo. Les caméras se trouvent seulement dans les avenues commerçantes, pas dans les arrière-cours.

L'urgentiste fait un signe au reste de l'équipe médicale. L'adolescent est placé sur un brancard. Le médecin monte à son tour dans le véhicule. Il vous salue, sa main sur la portière, et soudain son visage s'éclaire.

— Lucas 15-7 ! s'écrie-t-il. Il me semblait bien que je connaissais ton visage.

L'ambulance démarre et devant votre mine étonnée, il lance avant de fermer la portière :

— Je suis Lucas 30-3. On a fait nos études de médecine ensemble, avant l'internat !

Votre cœur tressaute et des images de votre passé ressurgissent.

Des patients allongés sur des brancards. Des salles d'opérations. L'odeur du bistouri électrique qui grille les chairs. Votre premier massage cardiaque.

Vous regardez vos mains. Des mains aux doigts longs et fins, censés ne pas trembler. Des mains de chirurgien.

**Écrivez MÉDECIN dans vos souvenirs.**

**Cochez un bloc temps et écrivez un L dans ce bloc.**

**Si vous n'y êtes pas déjà allé, vous pouvez vous rendre maintenant dans la vieille ville au [418](#) ou dans la zone commerciale au [13](#). Vous poussez aussi retournez à la gare au [451](#).**

Vous ne pouvez vous résoudre à quitter le castelet.

— Il doit bien y avoir un trésor caché quelque part ! vous criez-vous.

Phonaxx réfléchit tout en lissant sa longue barbe :

— Tapons les murs pour voir s'ils sonnent creux ?

Vous approuvez l'idée du mage et du pommeau de votre épée vous frappez les pierres, attentif au son produit. Phonaxx vous imite avec son bourdon.

La salle seigneuriale renvoie un son mat constant. Vous explorez la chambre contiguë.

— Là, vous criez-vous. C'est creux derrière !

Phonaxx s'approche et frappe à son tour l'endroit que vous lui désignez.

— En effet !

Vous lui donnez une bourrade amicale, excité par votre découverte.

— Lance ton sort de Téléportation ! lui intimez-vous. Envoie-nous dans cette pièce cachée !

Votre vue se brouille une fraction de seconde et quand vous retrouvez l'usage de vos yeux vous découvrez que vous êtes dans un réduit étroit où vous pouvez à peine bouger. Un filet de lumière filtre à travers un plafond de débris. Phonaxx passe sa main sur un des murs et examine la poussière noire qui s'est déposée sur ses doigts.

— De la suie...

Vous vous trouvez dans l'âtre d'une vieille cheminée désaffectée qui a été murée.

— Sors-nous de là ! dites-vous à votre compagnon.

— Je ne peux pas. Le sort a besoin de temps pour être régénéré.

Vous ne trouvez qu'une solution pour vous extirper de ce piège : gratter et racler à la pointe de votre épée les gravats qui encombrant le conduit, puis grimper jusqu'au toit.

La tâche n'est pas aisée. Vous êtes à l'étroit, l'air est rare, les blocs de pierre que vous détachez vous roulent dessus.

**Vous perdez chacun 1 PV. Si l'un de vous est descendu à 0 PV, vous avez perdu la partie. Allez au [159](#).**

Vous finissez par regagner l'air libre.

Vous descendez du toit et frappez vos habits pour vous débarrasser de la poussière des gravats, puis vous essuyez vos visages couverts de suie.

Si vous vous retournez à la taverne, allez au [283](#).

Si vous arrêtez de jouer, allez au [159](#).

Si vous n'avez pas encore utilisé le sort de Désenvoûtement, vous retournez dans la salle seigneuriale au [241](#).

## 451

Tandis que vous vous rapprochez de la gare, l'atmosphère devient de plus en plus étrange. L'artère principale est quasi déserte. Vous apercevez au loin à un croisement une rangée de CRS, leurs loups docilement assis à leurs pieds. Derrière vous, un brouhaha s'élève. Une foule compacte avance derrière une banderole.

Vous vous éclipsez dans une rue perpendiculaire et naviguez à vue dans les ruelles en direction de la gare.

Des coups de sifflet sur votre droite vous font tourner la tête. Des gens fuient en toussant. L'odeur poivrée du gaz lacrymogène piquent vos narines. Vous accélérez le pas. La foule est de plus en plus compacte. Vous resserrez vos doigts sur le collier de Chips.

Vous êtes pris dans une nasse.

Vous vous engagez sur un pont, espérant trouver un chemin pour fuir mais un mouvement de panique traverse la foule. Vous êtes projeté contre le parapet. Vous luttez pour ne pas être écrasé, vous arc-boutant des deux mains contre le muret.

Sidéré, vous entrevoyez Chips basculer par-dessus le rebord du pont, il tombe comme une pierre dans le Rhône. Vous scrutez les eaux tumultueuses près des piliers mais le fleuve ne charrie qu'une eau sale.

**Vous avez perdu votre animal de compagnie. Barrez le droit le plus en haut de la liste.**

Le plus gros de la foule a franchi le pont et vous suivez le mouvement pour ne pas être piétiné. Les CRS vous dirigent vers une bouche de métro. Ceux qui tentent de résister sont aussitôt embarqués dans les fourgons.

Confiné dans la station où la circulation a été arrêtée, vous attendez qu'on vous libère.

Si vous avez coché 1 ou 2 blocs temps avec un L, allez au [64](#).

**Si vous avez coché 3 blocs temps avec un L ou plus, allez au [196](#).**

## 452

Vous appelez trois fois le labo, entrez en communication avec trois personnes différentes et au bout de trois conversations tendues, obtenez trois fois le même résultat : un refus catégorique. Le laboratoire ne vous transmettra pas les mails envoyés par le spécialiste.

Affalé dans votre canapé, vous retournez cette histoire de fausse ordonnance dans tous les sens.

Qui vous prescrit votre médicament ? Depuis quand le prenez-vous ? Pourquoi n'est-il pas en vente dans le commerce ?

Vous ne voyez qu'une seule solution pour trouver la réponse à vos questions : hacker le système informatique du labo. Malheureusement, vos compétences dans ce domaine sont proches du zéro.

Vous avez besoin d'aide.

**Peut-être trouverez-vous un hacker parmi les joueurs de *Wooden Sword*, le MMORPG dans lequel vous incarnez un chevalier ? Si vous pouvez utiliser internet sans restrictions, allez au [77](#).**

**Ou alors vous pouvez tenter votre chance dans le quartier des cyberpunks au [431](#).**

**Quoi qu'il en soit, cochez un bloc temps.**

## 453

— Prenons plutôt le grand parcours, dites-vous.

Vous disposerez ainsi de plus de temps pour discuter avec Lucas. Sans attendre sa réponse, vous vous dirigez vers le chemin au balisage noir qui borde le parc.

Lucas vous suit sans protester.

Le parcours est vallonné, des buttes ont été aménagées pour en augmenter la difficulté.

Le chemin se rétrécit et se transforme en sentier. Vous courez à nouveau l'un derrière l'autre. Les montées et descentes successives mettent à dure épreuve

vos souffle, vous obligeant à ralentir. Lucas en profite pour vous doubler et prendre un peu d'avance. Vous accélérez pour le rattraper.

Vos poumons brûlent, votre tête est prête à exploser, mais petit à petit vous rognez la distance qui vous sépare et alors que vous allez le rejoindre un voile obscurcit brièvement votre vision. Vous titubez, les oreilles bourdonnantes, et votre cœur bat une drôle de musique.

— Eh ! vieux, ça va ?

Vous ne répondez pas. Vous cherchez votre souffle et luttez pour garder sa contenance à une réalité qui s'effiloche.

**Si vous avez des médicaments dans votre inventaire, allez au [125](#). Autrement, soit vous appelez le SAMU au [173](#) ou vous attendez, espérant que votre état va s'améliorer au [383](#).**

#### 454

Un éclair fulgurant vous éblouit. Vous clignez des yeux et découvrez que les brigands qui barraient le chemin se sont volatilisés. A moins que ces petits tas de cendre...

Des cris affolés vous font vous retourner. Les coupe-jarrets ayant échappé au sort funeste s'enfuient sans demander leur reste. En moins d'une minute, ils disparaissent de votre vue.

— Eh bien, je crois que nous avons suffisamment fait peur à ces brigands pour être tranquilles un moment, résume Phonaxx.

**Phonaxx gagne 500 XP et vous vous répartissez 1 000 PO.**

Vous vous remettez en route et arrivez bientôt dans une plaine à l'herbe rase.

**Allez au [309](#).**

#### 455

Vous vous approchez des deux Catherine assises à l'ombre d'un marronnier.

Catherine 24-12, une belle femme aux cheveux argentés et courts, réfléchit, un index posé délicatement sur ses lèvres vermillon.

— Tirifun... Tirifun...

— Ce n'est pas le nom du fils de Michel 6-9 ? lance son amie.

La vieille dame secoue la tête.

— Tu confonds avec Stefan. Non... Tirifun, ce n'est pas un prénom... Peut-être un surnom ?

Catherine 26-4 se gratte le nez, pensive.

— Tirifun... Tu ris, fun ! J'ai trouvé ! C'est le surnom de quelqu'un de joyeux ! Ça ne peut être que Michelle 4-10 !

Votre mère lâche une grimace.

— Allons ! Mon fils ne connaît pas Michelle !

— Oh ! A propos de Michelle, rebondit Catherine 24-12, j'en ai une belle à vous raconter !

— Aaah ? disent votre mère et l'autre Catherine dans un parfait ensemble.

Elles se rapprochent de leur amie qui se penche vers elles avec un air conspirateur.

— Eh bien, Michelle et Jean 17-4...

Elle ne termine pas sa phrase, achevant sa révélation par un geste : ses deux index se touchent et pivotent l'un contre l'autre.

— Oh ! s'exclame Catherine 26-4, délicieusement horrifiée.

Votre mère s'écarte, agacée.

— Ils sont... poursuit Catherine 26-4.

— ... amants, abrège votre mère d'un ton sec.

Elle vous attrape par le bras.

— Viens, dit-elle. Manifestement, Catherine ne peut pas t'aider.

La mine contrariée de votre mère vous interpelle et vous vous demandez si elle n'en pince pas pour ce Jean...

***La prochaine fois que vous rencontrerez le prénom JEAN, ajoutez 20 à votre section et rendez-vous immédiatement à cette nouvelle section.***

**Si vous désirez maintenant questionner Jacques 6-3, allez au [41](#).**

**Si vous voulez faire une partie de Scrabble avec votre mère, allez au [227](#).**

**Si vous optez pour la volière, allez au [410](#).**

Alors que vous dégainez votre épée, votre compagnon se saisit de sa serpe. Vous tranchez les branches qui se tendent vers vous pour vous emprisonner ou

vous frapper et même si bientôt vous avez un petit tas de bois à vos pieds, vous ne pouvez éviter tous les coups et vous avez l'impression de subir une bastonnade en règle.

La serpe de Phonaxx tronçonne les ramées aussi aisément que si elle fauchait du blé et à chaque coup porté vous entendez les arbres lancer une plainte qui s'achève brutalement.

Entre deux attaques, vous tournez la tête vers le mage et découvrez que les chênes blessés par son arme magique d'un pouvoir supérieur à celui des rouvres se sont figés à jamais, pétrifiés en formes tortueuses.

Vous vous glissez derrière lui.

— Ouvre le chemin, criez-vous. J'assure les arrières.

Usant de cette stratégie, vous arrivez à vous extirper de la forêt et débouchez sur une petite vallée. Le castelet se dresse sur un promontoire rocheux qui avance dans le vallon, griffe posée sur un verdoyant tapis de velours.

**Torchefolon perd 1 PV s'il est au niveau 1. Chacun de vous gagne 500 XP.**

**Allez au [372](#).**

## 457

Vous passez un short et un tee-shirt et rejoignez Lucas qui vous attend avec son chien devant l'entrée de sa start-up.

— Tu amènes Cuzco au boulot ? vous étonnez-vous.

— Notre boss trouve que c'est une bonne chose. Ça influe positivement sur notre travail, paraît-il. Rapport avec l'affectif, je crois. Et toi, tu n'es pas venu avec Chips ?

Vous masquez votre embarras. Vous n'y avez pas songé et ne pouvez expliquer pourquoi.

— Bon, on y va ? biaisez-vous.

Vous enclenchez vos applications afin d'enregistrer vos efforts physiques et commencez à courir à petites foulées. **Cochez une case *SPORT*.**

L'étroitesse du trottoir vous oblige à rester l'un derrière l'autre, Cuzco fermant la marche. Bien qu'il n'y ait pas de SDF dans ce quartier, vous devez quand-même descendre parfois sur la chaussée pour éviter de percuter les passants. Aussi, vous n'êtes pas surpris quand un drone vous aborde pour vous

ordonner de sa voix synthétique d'aller courir dans un parc pour la sécurité de tous.

**Si vous obéissez, allez au [103](#). Si vous vous voulez continuer de courir où vous le souhaitez, allez au [258](#).**

#### 458

Vous continuez votre course à petites foulées. Le chemin est assez large pour que vous puissiez courir côte à côte et discuter. Vous en profitez pour demander à Lucas s'il connaît la signification du mot Tirifun.

— Tirifun ? répète-t-il. Non, ça ne me dit rien.

Vous masquez votre déception et écoutez d'une oreille distraite les bavardages de Lucas votre ami.

Vous avez effectué la moitié du parcours, le parc à cet endroit est peu fréquenté.

Peu à peu, vous rattrapez une femme qui court sans animal de compagnie à une centaine de mètres de vous. Elle disparaît derrière un bosquet et lorsque vous atteignez à votre tour les arbres, elle n'est plus qu'à quelques foulées de vous. Elle s'est arrêtée et, penchée en avant, elle soutient son poignet gauche. Au bruit de vos pas, elle se retourne. Son visage est en larmes.

— Ma montre ! Il me l'a volée ! hoquette-t-elle en montrant du menton un homme qui s'enfuit.

**Si vous essayez de rattraper le voleur, allez au [116](#). Si vous laissez les drones régler l'affaire, allez au [204](#).**

#### 459

Si vous n'avez pas quitté la ville où vous habitez, **allez au [90](#)**.

Sinon, reprenez votre lecture à la section où vous étiez. Les policiers se contentent de surveiller l'entrée de votre immeuble.

#### 460

Le trajet est monotone. Les routes, de grandes lignes droites désertiques et sans fin, s'enfoncent dans des paysages de prés brûlés et de champs de

poussière. Ça et là, des bosquets aux arbres faméliques se dressent comme des furoncles.

La conduite a un effet hypnotique et aggrave votre état. Ce ne sont plus des tremblements qui parcourent vos mains mais de véritables soubresauts qui vous font faire des embardées. Le dos ruisselant de sueur, vous vous efforcez de rester dans l'axe de la chaussée.

**Si vous décidez de vous arrêter par peur de l'accident, allez au [49](#).**

**Mais si vous ne voulez pas perdre de temps, continuez au [246](#).**

## 461

Vous avalez deux comprimés sous le regard interrogatif de Lucas. (Barrez MÉDICAMENTS de votre inventaire.) Vous arrivez à lui sourire.

— Ce n'est rien, mentez-vous. Un problème de tension.

— Tu es pâle !

Vous enfoncez vos poings dans les poches de votre short pour cacher le tremblement de vos mains et rebroussez chemin.

— Nous n'avons pas réussi à rattraper votre voleur, dites-vous à la femme. Les drones vont s'en occuper.

Elle ne semble pas vous avoir entendu, préoccupée par son poignet qu'elle masse en sanglotant.

— Laissez-moi voir votre bras, dites-vous en posant votre main sur la sienne.

Vous faites jouer délicatement ses articulations et la rassurez.

— Vous n'avez rien de cassé.

Vos paroles la réconfortent, elle essuie maladroitement ses larmes.

— Merci pour votre aide.

Vous esquissez un geste :

— Il n'y a pas de quoi...

Vous appelez la police avec votre montre et attendez leur arrivée.

Vous répondez aux questions des forces de l'ordre puis prenez congé de Lucas et regagnez votre appartement.

**Cochez un bloc temps.**

Qu'allez-vous faire maintenant ?

**Si vous allez voir votre amie Léa, allez au [24](#). Si vous essayez de vous procurer un médicament de substitution, allez au [369](#).**

**Si vous allez voir votre mère, allez au [217](#).**

**Si vous avez déjà réalisé ces actions ou si vous pensez que vous avez réuni assez de souvenirs pour comprendre votre passé, allez au [350](#).**

## 462

Vos ressassez encore et encore vos souvenirs retrouvés mais sans réussir à en faire émerger d'autres.

Il vous reste cependant une dernière piste : vous rendre à Lyon pour tenter de découvrir qui se cache derrière les ordonnances qui vous sont prescrites.

**Si vous en avez encore le droit, vous pouvez vous y rendre avec votre voiture au [148](#).**

**Autrement, vous irez en train. Allez au [467](#).**

## 463

Vous vous approchez du gamin avec la main cyborg. Quelque chose bouge dans la poche de son blouson. Un museau allongé émerge quelques secondes ; vous avez le temps de voir des moustaches frétiller.

Le rat a reniflé votre odeur. Vous êtes surpris. Vous ne saviez pas que le gouvernement pouvait attribuer ce genre d'animal.

Le même fait mine de vous ignorer. Vous sentez que la meilleure façon d'agir avec lui et d'y aller franchement.

— T'es payé combien ? lui lancez-vous.

— Qu'est-ce que tu veux ? Casse-toi !

Il vous a tutoyé sans hésitation.

— Tu devrais pas être à l'école ?

— Mais qu'est-ce que ça peut te foutre ? T'es pas mon père !

— Je pourrais être de la police.

Le même éclate de rire.

— Et ma mère, c'est la reine d'Angleterre ?

— Impossible.

— Quoi ?

— Rien. T'es un guetteur. T'es payé combien ?

— Barre-toi. Tu m’fais remarquer.

— 200 ?

— Vas-y ! Tu me prends pour qui ?

— Je te donne 500 et tu me dis où trouver des hackers.

Le gamin vous regarde avec un drôle d’air.

— C’est ça qu’tu veux ?

Il accepte le marché et vous donne l’adresse d’une salle de jeux-vidéo.

— Si y’a pas de crashers là-bas, j’veux bien qu’on me la coupe !

Vous ne savez pas comment interpréter son rire.

**Allez au [356](#).**

## 464

— Vous venez juste de finir vos études de médecine et vous viviez dans la clandestinité, enfin libre de vous investir entièrement dans l’Organisation. Votre fils a fait une crise d’appendicite. C’est vous qui l’avez opéré. L’opération s’est mal passée.

Tout vous revient.

Vos études.

Clara, votre femme.

Et Léo, votre fils.

La clandestinité.

L’opération.

La septicémie qui s’en est suivie.

— Je l’ai tué...

Les anti-bio introuvables.

La lente agonie.

— Vous ne disposiez pas d’un véritable bloc opératoire. Les conditions n’étaient pas optimales.

La culpabilité et les remords.

Les images que vous aviez enfouies au plus profond de votre mémoire défilent comme un film d’horreur que vous ne pouvez arrêter.

Vous éclatez de rire.

Un rire irrépressible.

Votre raison a définitivement cédé.

Et cette fois-ci aucun médicament ne pourra vous sauver.

### 465

Vous convenez de suivre votre stratégie habituelle. Phonaxx servira d'appât tandis que vous contournez le dragon pour le prendre à revers.

Le mage talonne donc sa monture en effectuant un large cercle vers la gauche. L'attention du dragon attirée, vous filez discrètement sur la droite.

Phonaxx s'est arrêté et fait caracoler son cheval à bonne distance du monstre dont vous n'êtes plus séparé que de quelques coudées.

Vous sautez sur son dos. Deux coups précis de votre épée tranchent la jointure de ses ailes.

Le dragon hurle de douleur et de rage.

Vous vous sauvez.

Phonaxx galope déjà vers le castelet. Le monstre ne peut plus voler mais il peut encore cracher des flammes. Vous sentez leur chaleur lécher vos dos et vous atteignez avec soulagement le pied de l'éperon rocheux assez loin pour être hors de portée des attaques du dragon.

**Référez-vous aux tableaux suivants pour appliquer les dommages :**

Niveau de Phonaxx	Points de vie perdus
1	- 4PV
2	- 3 PV
3	- 2 PV
4	- 1 PV

Niveau de Torchefolon	Points de vie perdus
1	- 3 PV
2	- 2 PV
3	- 1 PV
4	- 0 PV

**Si les PV de l'un de vous sont tombés à 0, vous avez perdu la partie. Allez au [159](#).**

**S'il ne reste plus que 1, 2 ou 3 PV au mage ou à vous, retenez le numéro de cette section et allez au [94](#).**

**Vous gagnez chacun 1000 XP.**

Vous prenez le sentier qui monte en serpentant jusqu'au castelet.

Quatre écuyers vous y attendent.

**Allez au [298](#).**

#### **466**

Vous faites un virement bancaire sur le compte qu'ils vous donnent.

D'abord énervé d'avoir dû raquer une telle somme, vous finissez par vous raisonner. Vous ne leur avez laissé que de l'argent alors que vous auriez pu y laisser votre vie.

**Allez au [419](#).**

#### **467**

Vous consultez le site de la SNCF. Une succession de TER et de TGV peut vous emmener jusqu'à Lyon.

L'œil rivé sur l'écran de votre montre, vous hésitez. Les événements de ces derniers jours vous poussent à réfléchir.

Le net est une toile et vous ne voulez pas être l'insecte qui attire l'attention de l'Etat-araignée en faisant vibrer ses fils de soie.

Vous ne finalisez pas l'achat de votre billet, vous trouvez plus prudent de vous en passer. Vous faites aussi le choix de ne pas vous embarrasser de Chips.

La gare de la ville où vous habitez est une gare de province où les portiques de contrôle sont de simples tourniquets tripodes.

Vous attendez la dernière minute pour les franchir en sautant par-dessus. Deux ou trois personnes vous ont vu, l'une d'elles va certainement vous dénoncer sur l'appli SignalFraude. Vous vous en moquez. Vous avez réussi à monter dans le train et le temps que la police vous identifie, vous serez arrivé à destination.

Le TER démarre et de longues heures plus tard, vous arrivez à Lyon.

**Cochez 2 blocs temps.**

**Si vous avez le souvenir Croix-Rousse, allez au [33](#). Si vous avez le souvenir Lyon, vous allez à l'adresse que vous possédez au [140](#).**

#### 468

A chaque hôtel, vous essayez le même refus. Vous vous résignez à vous aventurer dans les quartiers malfamés à la recherche d'hôteliers moins regardants.

Vous arpentez les rues en évitant de poser vos yeux sur les dealers et les prostitués et poussez la porte d'un établissement qui ne paie pas de mine.

— Qu'est-ce qu'il veut, le beau brun ?

La femme est outrageusement fardée et parfumée.

— Une chambre.

— J'm'en doute, coco. T'es dans un hôtel !

Elle tire une longue bouffée de sa cigarette électronique.

— Une chambre avec quoi, reprend-elle. Une femme ? Un homme ? Un animal ? Un androïde ?

— Une chambre pour moi tout seul.

— On fait pas ça ici.

— Je suis coincé sur Grenoble et je n'ai pas de familial, plaidez-vous avec un sourire cajoleur. Vous allez pas me laisser dormir dehors...

La femme croise les bras et vous regarde pensivement.

— Ok, coco. J'te donne la 17 et ça.

Elle vous fourgue dans les bras un ouistiti pelé auquel il manque un œil.

— En cas de contrôle, vous explique-t-elle.

Vous vous enfermez dans la chambre et tirez le lit contre la porte avant de vous allonger dessus. Éreinté, vous vous endormez aussitôt malgré les halètements et les gémissements venant des chambres voisines. Le singe s'approche de vous et pousse votre épaule du bout des doigts. Vous voyant sans réaction, il saisit votre poignet et défait votre montre connectée. D'un bond, il rejoint la fenêtre, l'ouvre et descend le long de la façade.

— T'as la montre du drôle de coco ? Donne à maman.

**Allez au [411](#).**

# ANNEXES

Annexe 1 : Discours de Lucas Petit

Annexe 2 : Passeport citoyen

Annexe 3 : Comment œuvrer pour  
le bien de tous ?



Accueil &gt; Histoire

## Histoire

Partager



- < 1 / 2 >
- Histoire de l'Assemblée nationale
  - Le suffrage universel
  - La Ve République
  - 1914-1918
  - Abolition de la peine de mort
  - Les grands discours parlementaires
  - Les Présidents de l'Assemblée nationale depuis 1789
  - Les actes fondateurs de la démocratie présents à l'Assemblée

# Les grands discours parlementaires

## Lucas Petit (29 juin 2032)

**Lucas Petit : « Je rêve d'une société où chacun aurait sa place » (29 juin 2032)**

*Lucas Petit, député de la Loire, est nommé Premier ministre le 10 mai 2031. Ce 29 juin, il présente son programme de Gouvernement devant l'Assemblée nationale. Son discours est marqué par sa volonté de construire une solidarité et une identité commune entre Français. Il annonce l'instauration du **passport citoyen**.*

**M. Lucas Petit, Premier ministre.** Monsieur le président, mesdames et messieurs les députés, depuis le 10 mai de cette année, pas un jour ne s'est achevé sans que mon action et mes pensées ne soient tournées vers l'instauration d'une société plus solidaire.

Une telle société ne peut exister sans une réelle conscience par chaque citoyen de ses devoirs envers elle.

Le premier devoir du citoyen est de contribuer à la richesse de la société par le travail, base de l'économie et voie principale de l'insertion sociale. Fonder une famille, noyau de la société, est un devoir tout aussi important. Que cette famille s'agrandisse et grandisse harmonieusement est une autre garantie de l'insertion sociale. Pour cela, l'animal de compagnie qui joue un rôle reconnu par la science de réducteur d'anxiété, devra être considéré comme un membre à part entière de la famille.

[...] chaque citoyen doit se sentir responsable des coûts liés à la Santé et contribuer à la réduction de ces coûts.

[...] une société organisée doit être pourvue d'outils efficaces. La communication, la dématérialisation, la simplification ne peuvent se passer du numérique, canal essentiel du monde d'aujourd'hui.

[...] le maintien des règles et la lutte contre la déviance doivent être assurés par une perte de droits allant de l'interdiction des déplacements en avion à l'interdiction des sorties du domicile de plus d'une

## Passeport citoyen

**Le passeport citoyen s'articule autour de droits et devoirs. Il est obligatoire pour chaque personne majeure résidant en France.**

### Les devoirs :

- être marié(e) avant 30 ans ;
- avoir un enfant avant 30 ans et deux enfants avant 40 ans ;
- avoir un animal de compagnie ;
- avoir un emploi à temps plein ou à temps partiel ;
- exercer une activité physique quotidienne d'au moins 30 minutes ou l'équivalent de 4h30 par semaine ;
- être à jour de ses vaccinations ;
- respecter le code de la route ;
- posséder une montre connectée.

### Les droits :

- déplacements en avion ;
- sortie du territoire ;
- accès sans restriction à Internet (le citoyen privé de ce droit ne peut accéder qu'aux sites de paiement et aux formulaires et documents administratifs ;
- déplacements en voiture personnelle ou de location ;
- déplacements en train et transports en commun ;
- accès aux grandes surfaces (>20 000 m<sup>2</sup>) et lieux de loisir et de culture ;
- sorties du domicile supérieures à une heure.

## DOC 1 La nature, un modèle politique ?

Une colonie d'abeille peut être comparée à un super-organisme immortel.

D'abord la reine, que l'on nomme dans les pays slaves la mère, assure la survie de la colonie par la reproduction. Mais son rôle ne s'arrête pas là : elle maintient aussi sa cohésion en sécrétant des phéromones. Ces substances chimiques propagées par régurgitation d'abeille en abeille permettent de transmettre des informations et d'assurer la solidarité, une identité commune et une capacité à se défendre en groupe.

Les ouvrières sont toutes aussi essentielles. En effet, ce sont elles qui fabriquent le miel et entretiennent la colonie. Tour à tour nettoyeuses, nourricières, butineuses, cirières, ventileuses ou architectes, elles sont

les piliers de la ruche.

Enfin, les faux-bourdons ou mâles permettent la fécondation de la reine.

Dans une ruche, chacun a sa place et contribue au bon fonctionnement de la société.

Lucas Petit. L'esprit de la ruche, Alko, 2031

### Questions

- 1. Expliquer.** Expliquer la phrase soulignée.
- 2. Comprendre.** Pourquoi les pays slaves appellent-ils la reine une mère ?
- 3. Analyser.** Pourquoi l'esprit de la ruche induit-il un fonctionnement horizontal de la société et non pyramidal ?

## DOC 2 Le coût de l'insécurité routière

Les valeurs de l'insécurité routière évoluent selon le PIB par habitant et sont actualisées chaque année. Elles s'élèvent en 2021 à :

- 3,575 millions d'euros pour une personne tuée,
- 446 887 euros pour un blessé hospitalisé plus de 24 heures,
- 17 875 euros pour un blessé léger,
- 5 482 euros pour les dégâts matériels (accident matériel ou corporel).

**Soit un coût total de 36,4 milliards d'euros.**

Observatoire national interministériel de la sécurité routière

## DOC 3 Le coût de l'inactivité physique

Une étude menée au Canada montre que l'inactivité physique coûte 20,2 milliards de dollars (estimation des coûts directs et indirects). Une réduction de 5% de l'obésité, du surpoids et de l'inactivité pourrait permettre d'économiser 2,4 milliards de dollars par an.

Chenoweth & Associates, Inc. (2009)

## DOC 4 Le bénéfice des vaccins

En 2016, l'assurance maladie a déboursé 310 millions d'euros pour les vaccins (tous régimes confondus), hors actes de vaccination. Cela représente environ 1% de la consommation en médicament. Cependant, ces frais sont faibles par rapport aux économies réalisées sur les coûts directs (les traitements) et indirects (la perte de productivité) liés aux maladies. La vaccination est **l'une des interventions de santé publique les plus rentables** sur le plan économique. Selon des données américaines, chaque dollar investi dans le programme de vaccination systématique des enfants entraîne une économie de 9 dollars au total.

VaccinClic. P. BALDYSIAK, F. BERTRAND & J. LEGRAND, relecture Dr A. TILLY 29 mai 2022

### Questions

- 1. Comprendre.** Est-il efficace de faire de la prévention dans le domaine de la santé ?
- 2. Réfléchir.** Pourquoi un comportement individualiste nuit à la société ?

## DOC 5 L'importance de la natalité

La baisse de la natalité entraîne une diminution de la population active, ce qui implique moins de travailleurs et de cerveaux. Or, dans la période que nous vivons où la réindustrialisation du pays, (ou ne serait-ce que le maintien des filières cruciales), est primordiale, comment notre prospérité et notre souveraineté ne pourraient pas en pâtir ?

Léo Thomas, *Le Colporteur*, 25 mai 2028

### Question

**Rechercher.** Quelles mesures le gouvernement a mises en place pour enrayer la baisse de la natalité ?

## DOC 6 Comment construire son identité ?

A partir du 1<sup>er</sup> janvier 2032, tous les hommes et les femmes d'une même classe d'âge porteront le même prénom et le même nom de famille, suivi d'un matricule de 4 numéros : jour de naissance, mois de naissance, département de naissance et ordre d'enregistrement de la naissance.

Ministère de l'Intérieur, 16 juin 2031

### Question

**Comprendre.** Peut-on vivre en dehors du groupe ?