

# PARADOXES

Une AVH d'Akka (le Vil)<sup>1</sup>

# Règles

Les règles de cette aventure sont simples, et se composent de trois éléments :

## Les notes et l'équipement :

La case « Notes » sert à marquer les instructions particulières qui vous seront données lors de l'aventure (par exemple, « si vous rencontrez un orque à poils verts, allez immédiatement à la section X »).

La case « Équipement » comprend les objets physiques que vous allez transporter (une arme, un chandelier, un porte-bonheur, etc.).

*Attention !* Il est très important de différencier les deux. Un **objet** va dans la partie « Équipement », même si son utilisation comprend des instructions (si vous trouvez une baguette magique et que le texte vous dit « lorsque vous rencontrerez un orque à poils verts, vous pourrez utiliser cette baguette en ajoutant Y au numéro de la section dans laquelle vous serez », il s'agit quand même d'un objet, pas d'une note, et si vous n'avez pas cet objet vous n'êtes pas autorisé à effectuer cette action !).

## La Ligne et la Carte :

Ces deux éléments vous seront expliqués lors de l'aventure si/quand vous en découvrirez l'utilité.

## Les caractéristiques :

Le personnage que vous allez incarner dispose de trois Caractéristiques définissant ses aptitudes :

La **Puissance**, qui représente sa force, sa stature et sa capacité à combattre.

La **Finesse**, déterminant sa vitesse, ses réflexes, sa discrétion et sa précision.

Le **Discours**, comprenant son charisme, sa ruse et son aptitude au dialogue.

Chacune de ces caractéristiques peut aller de 1 (très faible) à 5 (très élevée). Lorsque vous commencez cette histoire, elles sont toutes à 3 (valeur moyenne). L'influence de ces caractéristiques sera directement décrite dans le texte.

## Optionnel - jouer sans Caractéristiques :

Les Caractéristiques servent à ajouter un petit côté « puzzle » pour ceux qui aiment trouver les bonnes solutions aux problèmes posés, mais elles ne sont pas absolument essentielles à l'AVH. Si vous n'êtes pas vraiment intéressé par cet aspect, vous avez le droit de l'occulter, et simplement de considérer que vous avez toujours la valeur requise lorsque le texte vous le demande.

# Feuille d'aventure

|                  |  |
|------------------|--|
| <b>Puissance</b> |  |
| <b>Finesse</b>   |  |
| <b>Discours</b>  |  |

## ÉQUIPEMENT

## NOTES

## LA LIGNE

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|

## LA CARTE

|          |          |          |          |          |          |          |
|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|
|          | <b>1</b> | <b>2</b> | <b>3</b> | <b>4</b> | <b>5</b> | <b>6</b> |
| <b>A</b> |          |          |          |          |          |          |
| <b>B</b> |          |          |          |          |          |          |
| <b>C</b> |          |          |          |          |          |          |
| <b>D</b> |          |          |          |          |          |          |

## 1

Une soudaine explosion de douleur vous vrille le crâne, et vous ferait gémir si vous en aviez la force. Heureusement, elle s'atténue rapidement en une pulsation sourde, s'effaçant en arrière-plan alors que votre esprit s'éveille peu à peu. Des lumières multicolores dansent devant vos yeux fermés, comme si l'intérieur de vos paupières était couvert de papillons fantomatiques. Tout n'est que brume, sensations pures et vibrations, au point que vous ne sentez rien de votre corps, si un corps vous avez.

Petit à petit, le brouillard de votre esprit s'atténue, laissant sourdre ce qui semble être une sorte de grattement faible et régulier à l'intérieur de votre pensée, tandis que vous commencez à sentir comme une réintégration lente dans votre existence charnelle. Des fourmillements presque imperceptibles deviennent irritants, et la récupération progressive de vos perceptions laisse filtrer une fatigue immense qui vous laisse cloué sur place. Bientôt, une sorte de stabilité commence à s'installer, et votre pensée semble se remettre progressivement en route : les sensations se dissocient en éléments distincts, et finissent par se condenser et regagner leur signification. Au travers du nuage de l'épuisement, vous sentez la gravité s'orienter enfin vers le bas, des pierres froides le long de votre dos, et un air à peine moins frais collant au reste de votre peau.

Finalement, au prix d'un effort surhumain, vous ouvrez les yeux. Rendez-vous au **40**.

## 2

Le préfet vous suit du regard un moment, vous regardant vous diriger droit vers le sud. Rendez-vous au **157**.

## 3

Il hausse un sourcil.

« Arrêter le travail de toute une vie ? Sur la simple demande d'un inconnu surgissant de nulle part dans un endroit où il n'a aucune raison d'être ? »

Il n'ajoute rien, mais son opinion est claire. Et à la réflexion, sa position semble logique. Il va falloir soit en faire beaucoup plus pour le convaincre, comme lui raconter votre histoire par exemple (rendez-vous au **221**) ou abandonner la diplomatie pour l'attaquer (rendez-vous au **125**).

## 4

Comme vous vous y attendiez, vos questions sur la cité vous valent des yeux incrédules de la part de la première personne à laquelle vous les posez. Elle regarde brièvement autour d'elle, comme pour vérifier que la cité est encore ici et qu'elle n'est pas le fruit de son imagination, et semble hésiter un instant à vous demander comment vous avez pu arriver en plein milieu d'une ville aussi immense sans même vous en rendre compte, mais fini par simplement hausser les épaules et grogner « Serath » avant de se détourner rapidement et partir en marchant d'un pas vif, visiblement pressée de couper court à toute nouvelle tentative de poser des questions absurdes. Vous hésitez un instant, vous demandant si Serath est le nom de la ville ou un mot quelconque dans langue étrangère. Pour autant que vous le sachiez, il peut tout simplement s'agir d'un dérivé quelconque de « cinglé » et vous risquez des réactions peu encourageantes si vous abordez quelqu'un avec ce genre de propos.

Allez-vous quand même tenter votre chance et demander des informations sur « Serath » (rendez-vous au **63**), ou bien retourner au **46** et faire un autre choix ?

## 5

Vous vous approchez à pas de loup de la première porte sur laquelle vous posez votre attention, située au rez-de-chaussée et sur la gauche de celle par laquelle vous avez débouché. Elle s'ouvre sans résistance et donne sur ce qui ressemble à un salon, des fauteuils luxueux disposés autour d'une table basse. Tout est propre, signe d'une maintenance et d'un ménage régulier, mais aucun signe des personnes s'occupant de cet état des lieux. Vous ouvrez une autre porte, puis une autre, puis encore une autre... Vous trouvez tout ce que l'on attendrait d'une (grande) maison : cuisine, chambres, couloirs, le tout parfaitement entretenu... Mais aucun habitant, un silence total, et vous ressentez l'envie de partir au plus vite d'ici. Vous retournez rapidement et discrètement dans le vestibule. Allez-vous vous approcher de la porte ornée (rendez-vous au **97**) ou suivre votre pulsion et sortir en utilisant les vantaux (rendez-vous au **158**).

## 6

Vous avancez un petit moment, et observez les maisons et la foule devenir progressivement plus denses alors que vous approchez du cœur commercial de la ville. L'activité s'accroît également, avec de plus en plus de charrettes et de marchandises encombrant la rue en plus de la foule. Le bruit devient plus important, aussi vous mettez un instant avant de réaliser qu'une voix crie plus fort encore pour réussir à le couvrir. Intrigué, vous vous approchez, et voyez un crieur public sur une estrade lire haut et fort la missive qu'il tient dans les mains. Avec un sourire, vous vous glissez au premier rang, serrant les poings d'un air de triomphe pour être tombé juste sur ce que vous cherchiez.

La plus grande partie de ce qu'il déclame n'est pas d'un grand intérêt, s'agissant de régulations journalières sur les prix, le commerce et autres détails bureaucratiques qui ne vous concernent pas. Cependant, vous levez une oreille quand il annonce la « part réservée » de certaines marchandises pour « l'Académie », déterminée par « les Mages », dont vous entendez pratiquement les majuscules dans la prononciation révérencieuse. Mages ? Académie ? Cela semble des plus intéressant. Aucune réaction particulière de la part du public, ce qui semble indiquer qu'il s'agit d'un pouvoir établi et d'un fait régulier. Vous écoutez attentivement la suite, mais rien d'autre ne se détache de la longue litanie, avant que le crieur ne déclare les nouvelles terminées, baisse sa feuille et se mette à attendre, probablement pour une nouvelle criée d'ici un moment. Il est soigneusement escorté de plusieurs gardes en cottes de mailles, vous supposez pour les fois où les informations qu'il apporte sont plus controversées que celles d'aujourd'hui, aussi vous n'avez guère l'occasion de l'approcher pour lui poser des questions. Mais le sujet a aiguisé votre curiosité, et vous le notez dans un coin de votre tête, pour la prochaine fois où vous aurez l'opportunité d'interroger une personne.

Dorénavant, si vous avez l'occasion de demander des renseignements à quelqu'un dans cette partie de la ville, vous pourrez en profiter pour lui demander des informations sur cette Académie. Pour cela, il vous suffira d'*ajouter 15* au numéro de la section dans laquelle vous serez. Notez ces instructions dans la partie « Notes » de votre Feuille d'Aventure.

Vous frottant les mains, vous revenez sur vos pas. *Cochez une unité de temps sur la Ligne*. Retournez au **108**.

## 7

Gardant votre calme et marchant d'un pas neutre et assuré, vous avancez vers la porte. Elle est sobre, un épais battant de bois renforcé disposant d'une poignée simple, et vous vous forcez à ne pas hésiter un instant en arrivant devant, et à l'ouvrir immédiatement, comme si vous aviez tous les

droits d'être ici et d'entrer. Elle ne résiste pas, et pivote facilement tandis que vous vous engouffrez dans l'embrasure avant même de regarder ce qui se trouve au-delà. Vous la refermez doucement derrière vous, et notez que vous êtes dans un couloir percé de deux nouvelles portes du même acabit se faisant face de chaque côté, et débouchant dans une grande salle contenant de nombreux lits superposés – le dortoir, de toute évidence. Vous savez que vous n'avez qu'un temps bref avant que les gardes ne reviennent à leur poste, aussi vous ne perdez pas une seconde et avancez rapidement en faisant le moins de bruit possible. Vous jetez un coup d'oeil rapide dans la pièce commune et notez avec un juron qu'il y a plusieurs personnes se reposant ou discutant : il ne va clairement pas être possible de fouiller plus avant. La porte de droite quant à elle est fermée à clef. Vous sentez la déception d'avoir fait tout cela pour rien, mais la porte de gauche, elle, s'ouvre sans résistance sur une petite pièce ressemblant à une salle de garde, disposant d'une table avec des verres et des dés éparpillés en désordre sur sa surface. Mais plus que tout, vos yeux sont immédiatement attirés par les affaires posées pêle-mêle sur les dossiers et contre les pieds des chaises, et plus particulièrement un plastron de cuir et une épée flambante neuve. Avidement et toujours des plus silencieusement, vous attachez cette dernière à votre ceinture, et vous enfiler le premier sous vos vêtements. Quoi qu'il puisse se passer dans le futur, vous voilà en tous cas bien mieux équipé pour le recevoir !

Notez l'épée et la cuirasse sur votre Feuille d'Aventure. Tant que vous posséderez ces deux objets, vous pourrez ajouter un point à votre total de **Puissance** (pouvant vous faire dépasser 5 si celle-ci est déjà de 5).

Désireux de ne pas tenter le diable, vous décidez de couper court à vos investigations tant que vous êtes encore gagnant et vous retournez rapidement vers la porte extérieure. Fort heureusement, les gardes ne sont pas encore de retour, et vous vous glissez dehors avant de vous fondre dans la foule et de préparer votre prochaine étape : choisissez une nouvelle destination sur la Carte.

## 8

L'Archimage hoche doucement la tête une fois que vous avez fini votre histoire, l'air vivement intéressé par ce que vous lui avez raconté.

« Intéressant. Passionnant, même. En temps normal, je vous aurais jeté dehors pour m'avoir fait perdre mon temps avec des histoires à dormir debout, mais... Avec les événements récents, votre histoire est peut-être bien réelle. Et même si tout est une invention, cela présente néanmoins une possibilité à propos des conséquences de l'utilisation irresponsable de la magie du temps que je me ferais un plaisir d'étudier de plus près. Si demain existe, bien entendu. » il sourit en mentionnant ce dernier point, puis plisse les yeux d'un air plus sérieux.

« Mais prenant tout cela en compte... Je suppose que si vous êtes venu jusqu'ici pour me parler de tout cela, c'est que vous avez une idée derrière la tête, ou une demande à faire. Je suis effectivement en position de vous apporter une aide potentielle, mais j'aimerais pour cela savoir : QUE comptez-vous faire ? Quelle est votre opinion sur l'action à poursuivre ? »

Il pose ses index sur ses lèvres et attend votre réponse avec un intérêt évident. Vous l'observez en retour quelques instants, réfléchissant à ce que vous pourriez répondre.

Dire que vous souhaitez son aide pour trouver Merhon, voir s'il est responsable, et si oui l'aider à corriger ses actions pour qu'elle n'entraînent plus ce genre d'effets (rendez-vous au 177) ?

Dire que vous souhaitez son aide pour trouver Merhon, voir s'il est responsable, et si oui l'arrêter par tous les moyens requis afin qu'ils ne puisse plus jamais causer ce genre de problèmes (rendez-vous au 214) ?

Dire que vous ne savez pas et que vous venez le voir justement pour qu'il vous aide à trouver quoi faire (rendez-vous au 68) ?

## 9

Les rondes des gardes sont fréquentes et vous ne voyez aucun moyen de tromper leur attention pour le moment. Allez-vous attendre quelques temps pour voir si une ouverture se présente (dans ce cas, *cochez une unité de temps sur la Ligne* et rendez-vous ensuite au **176**) ou bien allez-vous abandonner cette idée (retournez dans ce cas au **110**) ?

## 10

Retenant votre respiration, vous tournez la poignée. Elle ne résiste pas, et vous sentez la porte s'ouvrir sous votre main. Vous souriez, et vous ouvrez en grand. Une soudaine détonation humide retentie dans votre crâne, et vous clignez les yeux quelques instants, abasourdi. Vous tournez vivement la tête de droite à gauche, mais il semble que le bruit n'était que purement mental, et vous qu'il n'a laissé aucune séquelle. Une protection anti-mage peut-être ? Vous haussez les épaules, et entrez dans le bureau, le coeur battant : rendez-vous au **152**.

## 11

Vos histoires n'arrivent pas à convaincre le garde. Pire encore, elles ont éveillé sa méfiance, et le voilà soudain qui dégaine son arme et vous saute dessus d'un air mauvais – il ne vous demande même pas de vous rendre, visiblement il a eu une mauvaise journée et cherche à passer sa hargne sur quelqu'un, ou alors toute tentative d'entrer est passible de mort immédiate.

Vous tentez d'esquiver son attaque furieuse, tout en dégainant votre propre arme pour vous défendre. Si votre **Puissance** est de 4 ou plus, rendez-vous au **137**, sinon allez au **111**.

## 12

Camouflé dans le flot de personnes défilant de part et d'autres, vous arrivez jusqu'aux charrettes en plein déchargement sans encombre. Il est également facile de sortir de la foule des passants pour vous mêler à celle des porteurs. Vous avancez d'un pas rapide vers la porte, et vous passez devant les gardes d'un air décidé. Si votre **Finesse** est de 2 ou plus, rendez-vous au **147**. Sinon, rendez-vous au **58**.

## 13

Voilà à nouveau cette étrange sensation de dissolution et de plongée dans le noir absolu, l'absence de perception, que vous savez, cette fois, être la mort. Pensée sans conscience et sommeil éveillé. Et cette petite poussée de volonté, formant un pont à travers l'inexistant vers un but inconnu et inatteignable, vous donnant encore, pour un instant éternel, la possibilité de changer l'inchangable.

Effacez tout votre équipement et tous les marqueurs de la Ligne, mais conservez vos notes. Effacez vos trois caractéristiques, et distribuez 9 points entre elles, avec un minimum de 1 et un maximum de 5.

Rendez-vous au **1**.

## 14

Vous vous dirigez vers l'entrée de la maison. La façade est resplendissante, la pierre blanche éclatante formant un certain contraste avec le beige plus chaud mais moins brillant des bâtiments voisins. Des colonnes massives soutiennent l'étage plus haut, qui jette une ombre sur la volée de marches massive qui mène à la porte d'entrée, un battant imposant en ébène qui contraste avec les murs l'entourant. Deux sentinelles restent en faction de chaque côté, et vous saluent quand vous approchez, vous demandant poliment ce que vous voulez. Vous leur dites que vous aimeriez voir l'Archimage Arinis, et le plus âgé vous demande à quel sujet vous aimeriez vous entretenir avec lui.

Allez-vous lui répondre que vous venez de la part de l'Académie et qu'il s'agit d'affaires la concernant (rendez-vous au **172**), que vous venez le voir pour discuter de l'Archimage Merhon (rendez-vous au **168**) ou bien qu'il s'agit simplement de la curiosité d'un visiteur étranger voulant en savoir plus sur un archimage éminent de Serath (rendez-vous au **120**) ?

## 15

Vous n'avez peut-être toujours aucune idée de votre situation, et vous avez peut-être toujours cette étrange idée de « temps » qui revient dans le fond de votre esprit, mais cette cité ne vous revient pas. Ce qui vous est arrivé ici est des plus étranges, et vous préférez le laisser derrière vous, au moins pour le moment. Vous prenez donc le chemin des portes de la ville – et considérant sa taille, il vaut mieux vous y mettre tout de suite. En effet, si le chemin à suivre est des plus simples, indiqué par de grandes avenues et facile à demander aux gens du cru, la distance à parcourir est démesurée, comme vous avez pu le remarquer quand vous avez observé la ville du haut de la colline tout à l'heure. Vous marchez d'un pas vif, mais il vous faut néanmoins de nombreuses heures, voyant les bâtiments devenir de plus en plus éparses et remplacés souvent par de petites fermes, avant d'arriver finalement aux remparts. Le soleil est bas dans le ciel et le soir ne tardera pas à tomber, ce qui vous fait craindre un instant que les portes ne se ferment devant vous. Mais cette cité ne semble pas s'enfermer si tôt, et les gardes en faction ne semblent pas être sur le départ quand vous passez devant eux.

Vous traversez la porte d'enceinte et débouchez à l'extérieur. Rendez-vous au **162**.

## 16

Considérant la taille de l'Académie, le nombre d'apprentis mages visibles semble vraiment très faible. Vous ne savez pas si cela est dû au fait que la majorité est actuellement ailleurs (en cours, dans les bâtiments ou autre) ou bien si les mages sont par nature peu nombreux et que l'immensité de l'édifice doit plus au désir d'impressionner qu'à l'espace réellement requis. Quelqu'en soit la raison, vous n'en voyez qu'une ou deux dizaines tout au plus dans l'ensemble de la cours intérieure. Vous n'avez pas donc pas énormément de choix sur la personne à aborder, et vous vous contentez d'aller voir la plus proche, un jeune homme en robe grise penché sur un épais grimoire. Il semblerait plus à sa place au milieu d'une bibliothèque mal éclairée, mais sa présence semble indiquer qu'il préfère en fait la lumière et le soleil. Il lève ses yeux chaussés de lunettes quand vous vous approchez et vous regarde de manière surprise, mais non hostile, avant de vous demander d'une voix neutre ce que vous voulez. Vous réfléchissez rapidement aux questions pertinentes que vous pourriez lui poser. Vous finissez par décider de lui demander s'il y a des cours de magie concernant le temps. Rendez-vous au **196**.

## 17

Vous commencez à monter les marches d'un des deux escaliers. Vous vous demandez si les mages utilisent un sortilège quelconque, ou si grimper cette distance est considéré comme un exercice sain pour leur corps et qu'ils en maintiennent donc l'obligation – en tous cas vous comprenez pourquoi la salle de détente est au bas de la tour. Le rez-de-chaussée fait plus de dix mètres de haut, et le sol du premier étage est d'une épaisseur impressionnante et tout de pierre, comme s'il était fait pour résister à un assaut vertical. L'escalier finit par déboucher sur un palier donnant sur trois larges couloirs, deux formant des arcs de cercles épousant la périphérie de la tour, et le dernier se dirigeant tout droit vers le côté opposé. Des portes et d'autres couloirs s'ouvrent le long de chacun de ces couloirs, et des escaliers en colimaçon montent vers l'étage supérieur et sont placés à intervalles réguliers, trois par couloir. Voilà visiblement les étages contenant les bureaux, et là où vous allez pouvoir, avec de la chance, trouver ceux qui vous intéressent.

Allez-vous vous mettre à la recherche du bureau de Merhon (rendez-vous au **69**) ou de celui d'Arinis (rendez-vous au **138**) ?

## 18

Vous prétendez être désolé d'avoir posé des questions aussi personnelles, et que vous n'étiez poussé que par l'admiration et le désir d'en savoir plus, avant d'effectuer une retraite stratégique devant les coups d'oeils furieux du réceptionniste. Il décide cependant visiblement d'en rester là et d'accepter vos fausses excuses, et vous retournez à l'entrée de l'accueil. Notez que vous ne pourrez plus retourner voir le réceptionniste aujourd'hui, et revenez au **50**.

## 19

Vous vous relevez à peine, mais dès que vous voyez le paysage autour de vous, vous êtes pris d'une pulsion soudaine de replonger au sol et vous y coller. Les environs défient vos yeux, vos sens et même votre imagination, et vous ne pouvez vous empêcher de ressentir que ce que vous percevez n'est qu'un reflet très déformé de la réalité, une vision fabriquée tant bien que mal par votre cerveau à partir d'éléments perçus épars et contradictoires, par dépit de ne pouvoir en tirer un sens quelconque. Vous avez l'impression, l'impression plus que la certitude, d'être sur un îlot rocheux (métallique ? Terreux ? Vitrifié ?) aux contours mal définis (est-ce un précipice ? Une fusion progressive ? Un mur ?) et flottant (volant ? Tombant ? Planant ? Submergé ?) au milieu d'un vide infini. Vous clignez encore une fois des yeux : vous ne pouvez RIEN voir au-delà de l'îlot. Le noir est absolu, plus noir que tout ce que vous avez déjà vu ou imaginé. Vous le sentez comme plus profond qu'une absence de lumière : une absence d'existence même. Et pourtant, malgré ce noir total, malgré l'absence d'étoile ou de tout point de repère, vous percevez, d'une manière ou d'une autre, l'immensité, l'infinité, de ce vide. Vous vous sentez un instant pris de vertiges, et vous arrachez votre regard à ce noir écrasant.

Et là, à quelque distance devant vous, se tient un homme en robes de mage, assis devant un pentacle complexe entouré de divers instruments à la nature visiblement magique et ritualistique, et leur accordant toute son attention. Mais votre arrivée ne passe pas inaperçue, et il lève un regard abasourdi vers vous.

Allez-vous lui bondir dessus pour l'attaquer sans attendre (rendez-vous au **125**) ou bien tenter plutôt de communiquer (rendez-vous au **65**) ?

## 20

Vous montez rapidement les quelques marches, et plissez les yeux dans la pénombre. L'ouverture éclairant la cave est cachée par l'angle du mur, et vous n'y voyez guère. Vous attendez quelques instants que vos yeux s'habituent un peu mieux à l'obscurité, et vous observez la porte en détail. Il s'agit d'une solide porte de bois, épaisse et dont les planches sont fermement tenues en place par des renforts en métal, arborant une poignée à pointe molle et un trou de serrure. Inutile de ne fut-ce que songer à la forcer. Vous saisissez la poignée et donnez une légère traction. Verrouillée, bien évidemment. En vous penchant en avant, vous pouvez voir le reflet à peine visible du pêne dans l'interstice entre l'huis et le mur. Vous soupirez. Voilà un obstacle irritant, et vous vous demandez comment vous pourriez le surmonter.

Puis vous haussez les épaules et vous faites demi-tour vers le cercle (rendez-vous au **210**) ou les caisses (rendez-vous au **163**).

## 21

Vous jetez un oeil pendant quelques temps aux innombrables ouvrages rangés (de manière plus ou moins ordonnée) sur les rayons. Il y en a des centaines, aux titres aussi obscurs que ceux de son bureau de l'Académie, et vous soupçonnez que beaucoup sont les mêmes. Vous savez qu'il est futile de tenter de les lire ou même de noter l'existence de chacun d'eux, mais vous remarquez qu'une rangée en particulier a un contenu différent des autres : il ne s'agit pas de livres publiés, ni même de livres parlant de magie, mais plutôt de comptes rendus sur les affaires personnelles de Merhon. Vous feuillotez rapidement en cherchant des éléments qui pourraient vous intéresser, passant rapidement sur les parties les plus anciennes. Vous trouvez finalement une liste des propriétés. Le manoir dans lequel vous vous trouvez figure en première place, et est suivi d'une courte liste de possessions diverses située à la campagne, ainsi que quelques parts dans une compagnie marchande. La dernière entrée attire votre attention : elle se situe également dans la ville, mais complètement à l'écart des zones « importantes » : perdue dans les quartiers ouest, achetée récemment, et notée comme « résidence annexe » mais sans aucun frais d'aménagement ou de réparation, en fait aucune action enregistrée la concernant. Étrange. Vous notez l'adresse (notez le numéro **48** dans la case **C1** de votre Carte) avant de reposer le livre. Vous finissez de faire le tour des étagères, mais rien d'autre n'attire votre attention. Revenez au **136**.

## 22

Vous tentez de contrer ses arguments, mais il vous coupe d'un geste de la main.

« Assez ! Vos tentatives sont inventives, mais vaines. Je ne veux plus entendre un mot sortir de votre bouche ! »

Il murmure quelques phrases, fait quelques gestes et commence à tracer une ligne dans le sol indéfini de l'îlot.

« Je compte bien finir mon rituel en temps et en heure » il sourit à l'ironie de l'évocation du temps, considérant visiblement le contexte « et je n'ai pas la moindre intention de me laisser déranger plus avant. Le portail ne restera ouvert qu'un instant, et je ne compte pas le rater à cause d'une interruption. Restez de ce côté de la ligne, ne faite plus un bruit, et tout se passera bien pour vous. Franchissez-là, ou dérangez-moi encore d'une manière ou d'une autre, et votre maître devra se trouver un nouveau grouillot ! »

Tout en parlant, il continue à tracer la ligne. Vous sentez comme une humidité lointaine qui toucherait votre esprit, et vous voyez un très léger frémissement dans l'air s'élever de la ligne. Si vous le laissez finir, il va visiblement bloquer le passage entre vous deux et finir tranquillement son rituel.

Si vous décidez de l'attaquer avant qu'il ait fini, rendez-vous au **125**. Si vous souhaitez le laisser finir et voir ce qui va se passer, rendez-vous au **59**.

## 23

Situé au nord de l'Académie, le petit porche est non seulement dans un des recoins à l'architecture étrange, comme une cicatrice dans le mur, mais est de plus situé sur la face nord du bâtiment. Considérant la hauteur de ce dernier, l'ombre portée obscurcit tous les environs, les rendant beaucoup moins fréquentés que les autres côtés, ce qui n'est pas pour vous déplaire au cas où les choses tourneraient au vinaigre. Le garde s'extirpe quelque-peu de sa torpeur en vous voyant arriver, juste assez pour maugréer quelque-chose ressemblant à un « Vous voulez quoi ? L'entrée est interdite. » laconique. Étant le probable seul événement de la journée pour lui, vous avez toute son attention, mais les longues heures d'attente et l'ennui l'ont émoussée et elle ne paraît pas être revenue totalement. Vous comptez en profiter pour maximiser vos chances. Allez-vous tenter de le bluffer (rendez-vous au **133**) ou essayer de le neutraliser rapidement (rendez-vous au **182**) ?

## 24

Vous pourriez aborder la première personne venue, mais vous supposez qu'un parfait inconnu vous bondissant dessus soudainement pour vous demander des renseignements sur l'endroit où il est en ferait fuir plus d'un. Vous tentez donc de trouver quelqu'un ayant l'air conciliant, pour ne pas s'offusquer ou s'étonner outre mesure de vos questions, et a l'air assez renseigné pour pouvoir y répondre avec efficacité.

Si votre **Discours** est de 3 ou plus, rendez-vous au **100**. Sinon, rendez-vous au **184**.

## 25

Répétant ce que vous avez appris, vous psalmodiez les phrases tout en accomplissant les gestes requis. Tout d'abord, rien ne se passe, puis vous sentez comme un filet d'eau dans votre esprit, et l'atmosphère se charge d'énergie. Sans vous départir de votre calme, vous apercevez le focus qui commence à briller, les veines pulsant à présent d'une lumière intense. Vous continuez, et la lumière augmente de plus en plus, jusqu'à ce que le focus tout entier finisse par n'être qu'une boule de lumière vert-blanche. Au fur et à mesure de vos incantation, la lumière devient fumerolles lumineuses, et se déplace dans l'air, guidée par vos mouvements. Elle finit par se coalescer en un ovale à la surface vert miroitant, parfaitement plat et sans épaisseur, de la hauteur d'un homme. Vous finissez le rituel, et vous observez un instant le portail à présent actif devant vous. Avec un soupir, vous avancez à travers, et vous vous sentez soudain tomber, comme aspiré par le vide.

Rendez-vous au **42**.

## 26

Vous vous engouffrez donc dans le couloir indiqué, prenez les escaliers – un panneau arborant « Archives » vous indique qu'il vous sera difficile de vous perdre, même si vous n'aviez pas retenu par coeur les indications du guichetier – et montez au deuxième étage. Vous ne croisez pratiquement plus personne à ce niveau – juste quelques employés allant et venant, papiers à la main, et qui ne vous prêtent pas la moindre attention, la grande majorité du contact avec le public se faisant visiblement au rez-de-chaussée. Vous trouvez sans peine la porte vous concernant, déjà entrouverte, que vous empruntez. Une sensation étrange, comme si vous veniez de plonger dans de l'eau sans un

bruit et sans une éclaboussure, vous étreint, mais ne dure qu'un instant et vous laisse très visiblement sec. Vous clignez des yeux un instant, tournez la tête en tous sens, mais rien d'autre ne se passe. Un peu décontenancé, vous haussez les épaules et débouchez dans une pièce immense, occupant visiblement toute l'aile du bâtiment. Des étagères, remplies de livres et documents divers, montent jusqu'au plafond, au point que vous observez des échelles à divers endroits qui doivent servir à atteindre les rayons les plus hauts. Un certain nombre de personnes, visiteurs et archivistes mêlées, prennent, déposent ou lisent le contenu à disposition, le tout dans le silence étouffé typique des places dédiées à la gloire du Dieu Papier. Il y a là des milliers, peut-être même des centaines de milliers, d'ouvrages divers. Une vie entière ne suffirait pas si vous vous jetiez au hasard, mais heureusement un bureau disposé juste derrière la porte est occupé par une femme âgée, aux cheveux striés de blanc, qui semble occuper la position de chef archiviste, penchée fiévreusement sur une pile de papiers remplis de lignes de texte, et qui, vous l'espérez, pourra vous renseigner. Vous lui demandez si elle pourrait vous indiquer où se trouvent les archives concernant le Journal officiel, et vous la voyez pointer son doigt vers une rangée d'étagère non loin de vous, en caquetant « troisième bloc, ordre chronologique » sans vous accorder un regard, avant de se replonger dans son travail et de vous ignorer totalement. Vous n'insistez pas et avancez jusqu'à l'endroit indiqué.

Un grognement vous échappe quand vous voyez le bloc en question : des rayons entiers, composés d'exemplaires du Journal (vous reconnaissez la mise en page, comparable à celle que vous avez vu sur la place) soigneusement rassemblés et reliés mois par mois, sur une période qui semble s'étaler sur des décennies, voir des siècles. Impossible de tout lire, impossible d'en lire même une fraction. Vous pourriez commencer à lire les exemplaires à partir d'aujourd'hui, en espérant trouver des données en rapport avec ce qui vous concerne, mais qui sait si l'évènement qui vous a conduit à votre situation n'a pas eu lieu il y a des années – c'est à dire des centaines, des milliers de pages auparavant ? Qui sait s'il a eu lieu tout court et que vous ne faites pas fausse route ? Ou bien qu'il a eu lieu mais n'a pas été suffisamment notable pour faire partie de la publication du journal ? Ou, pire encore, a été juste assez notable pour ne donner lieu qu'à un minuscule commentaire d'une ou deux lignes que vous pourriez finir par ne pas remarquer après des dizaines de pages de lecture, ou remarquer et vous rendre compte qu'il ne comptait aucune information consistante ?

Vous poussez un soupir de découragement devant l'ampleur et la possible futilité, voire inutilité complète, de la tâche.

Allez-vous néanmoins vous y atteler (rendez-vous au **190**), ou bien abandonner et sortir du bâtiment (rendez-vous au **101**) ?

## 27

Le préfet vous suit du regard un moment, vous regardant vous diriger droit vers la galerie. Rendez-vous au **44**.

## 28

Vos esprits reviennent rapidement tandis que les effets de votre réveil disparaissent. Vous avez encore cette sensation de l'univers tressautant, et vous cherchez votre équilibre quelques instants le temps que les dernières traces de ce souvenir laissent place aux sensations actuelles. Avec une sueur froide, dans un frisson d'inquiétude confirmée, vous constatez que vous êtes à nouveau revenu dans la cave où vous vous êtes réveillé la première fois. A nouveau sans le moindre souvenir plus ancien que ce premier réveil, mais à nouveau avec les derniers évènements parfaitement gravés dans votre mémoire, malgré une sensation persistante qu'ils semblent provenir du fond des âges. Le grattement obsessionnel dans un coin de votre esprit est toujours là, même s'il n'est plus qu'un infime bruit de

fond auquel vous avez fini par vous habituer, et les environs sont exactement les mêmes, caisses et cercle magique et poussière et lumière filtrante.

Vous êtes encore une fois passé par la mort, et encore une fois avez été rappelé ici, de cela vous êtes sûr. Ce qui s'est passé juste avant, en revanche... vous avez du mal à appréhender les sensations étranges et paradoxales que vous avez soudain ressenties, et plus encore de mal à déterminer si elles ont été instantanées ou ont duré une éternité. Et qu'est-ce qui a pu les causer ? Pour autant que vous puissiez vous souvenir (et vous vous en souvenez très bien), tout semblait aller des plus normalement, quand soudain « cela » est arrivé. Quoi, comment, pourquoi ? Est-ce la nuit tombante qui a provoqué ce tremblement et ce retour dans le...

Le grattement au fond de votre esprit se fait soudain plus fort.

« temps... »

Vous observez les alentours, embrassant encore une fois du regard le décor familier. Oui, le temps. Vous n'êtes clairement pas juste rappelé dans l'espace, mais également dans le temps, cela est évident, mais peut-être que ce rappel ne dépend pas tant de votre état que d'une limite temporelle ? La nuit n'était-elle pas en train de tomber quand vous avez été « rappelé » ? Un frisson d'horreur vous parcourt l'échine : êtes-vous condamné par une malédiction ignoble à revivre le même segment de vie encore et encore pour une éternité subjective ? Vous respirez profondément pour chasser la peur de votre esprit et réfléchir plus posément, et notez ironiquement qu'au moins cela veut dire que vous avez tout votre *temps* pour trouver la raison et la solution à ce problème. Est-ce d'ailleurs une volonté de la malédiction, de ne plus effacer votre mémoire actuelle, ou un signe qu'elle commence à faiblir ? Peut-être que vous venez juste d'être maudit et votre mémoire effacée, et que vous êtes aux premières itérations de ces retours ? Ou (à nouveau un frisson glacé) peut-être que la malédiction n'efface votre mémoire qu'au bout d'un certain nombre de retours, pour qu'elle soit effectivement une punition, et que vous avez suivi cette boucle des milliers, millions de fois par le passé ?

Vous secouez la tête. Peut-être qu'il n'y a tout simplement pas de malédiction et qu'il s'agit... d'autre chose. Ou peut-être pas, peut-être que seules certaines circonstances causent un retour et que vous avez juste eu de la « chance ». Ou peut-être que vous n'avez qu'un nombre limité de retours. Ou peut-être dix mille autres explications.

Vous ne savez pas. Vous secouez la tête, plissez les yeux et vous concentrez sur ce que vous *savez*. La mort ne vous empêche pas de revenir, et vous avez semble-t-il un temps limité dans le futur avant d'être ramené ici. Vous jetez un oeil à la lumière et faites une évaluation rapide. Une demi-journée, une dizaine ou douzaine d'heures, apparemment. C'est un élément dont vous allez devoir tenir compte.

La Ligne dans votre Feuille d'Aventure servira dorénavant à marquer le temps qui passe. Cochez les cases qui la composent chaque fois que cela est demandé par le texte. Si jamais vous dépassez le nombre de cases à cocher disponibles (il vous reste une case non cochée et vous devez en cocher deux ou plus, ou toutes les cases sont déjà cochées et vous devez en cocher au moins une), rendez-vous *immédiatement* (c'est à dire sans même finir la section en cours) au **88**. Cette règle ne souffre d'*aucune* exception, et sera active tant qu'il ne sera pas explicitement dit le contraire (notez la section **88** à droite de la Ligne pour ne pas l'oublier).

Rendez-vous à présent au **189**.

## 29

Vous traversez la grille séparant la rue des jardins de l'hôtel de ville, que vous traversez en quelques instants avant de monter les marches du perron et entrer par la porte grande ouverte. Sans que ce soit comparable à la foule du dehors, il y a quand même un certain va-et-vient jusque dans

l'intérieur, mais l'effet « bâtiment officiel » doit avoir un effet psychologique marquant, car aussitôt que vous passez le porche, le bruit ambiant s'étouffe en un murmure, et les conversations semblent se tenir à voix basse. Les grandes fenêtres éclairent bien la pièce, dont le fond est composé d'une série de guichets ou de diligents officiers civils font tourner la grande roue de la bureaucratie. Si vous êtes loin d'être seul et qu'il défile un bon nombre de personnes devant ces guichets, il n'y a pour autant pas de file d'attente particulièrement longue, aussi vous estimez que vous pourriez peut-être aller demander des informations à l'un des employés. Si vous souhaitez suivre cette idée, rendez-vous au **183**. Sinon, vous pouvez retourner sur la Carte et choisir une nouvelle destination.

## 30

Vous ne comptez pas vous laisser abattre par un simple élément de mobilier ! Vous attrapez votre poignard et glissez doucement la lame entre le battant et la pierre. Avec un peu de chance, il s'agit d'un pêne se soulevant et pas d'un qui s'avance... Vous poussez doucement vers le haut, et un sourire se dessine sur vos lèvres en sentant le mécanisme suivre le mouvement sans autre résistance que celle de la gravité. Quand vous estimez qu'il doit être à la verticale, vous tirez doucement la porte à vous, et celle-ci obéit sans protestation. Alors que vous l'ouvrez, soulagé, vous sentez soudainement comme une détonation silencieuse. Aussi paradoxale soit la perception, elle a été si claire que vous avez fait un bond en arrière, et avez pratiquement senti l'impact fantomatique l'accompagnant. Pourtant, rien de réellement sonore ni tactile, et pas le moindre souffle ne trouble l'air rance de l'endroit. La porte continue doucement sous l'impulsion que vous avez donné, et s'ouvre sur un couloir sombre de quelques mètres, aboutissant à une autre volée de marches, bien plus longue celle-ci. Vous restez immobile pendant quelques secondes mais rien d'autre n'a l'air de se passer, aussi vous finissez par vous remettre en marche, intrigué.

Alors que vous avancez dans le couloir, un déclic vous sort soudain de vos pensées troubles, tandis que vous sentez une dalle s'enfoncer sous votre pied et un soudain sifflement surgit dans votre dos. Une poussée de terreur vous fait tourner la tête en un instant, juste à temps pour voir un panneau hérissé de pointes tomber du plafond et s'écraser contre vous, tandis que votre esprit se tord en une tentative futile d'ordonner à votre corps de se jeter hors du chemin.

« PLUS VITE ! » est la dernière pensée qui vous traverse avant que les pointes ne fassent de même, vous perforant sur toute votre hauteur et faisant disparaître le monde dans une explosion de douleur.

Rendez-vous au **104**.

## 31

D'un air décidé, vous vous lancez à l'assaut de l'inconnu, ouvrant grand les yeux et les oreilles afin de vous guider le mieux possible vers un endroit « important ». Essayant d'obtenir des indices à partir du flot des individus se déplaçant autour de vous, vous tentez d'observer s'il représente un schémas quelconque, un signe qu'une certaine quantité de personnes se dirige vers, ou à l'opposé, d'une direction particulière.

Vous marchez ainsi un certain temps, prenant les artères principales et les mieux entretenues, arguant de l'idée que les édifices importants ne sont probablement pas cachés dans les recoins d'une ruelle sombre et sale (*cochez une unité de temps sur la Ligne*), et vous sentez que vous êtes sur une piste, quand vos yeux semblent confirmer cette idée : une imposante construction se dresse, seule, au milieu d'une place de taille tout aussi respectable, de nombreuses rues rayonnant dans tous les sens. Vous notez une présence de gardes en cotte de mailles étincelante, portant des armoiries identiques à

celles qui ornent un drapeau pendant paresseusement au-dessus d'une paire de vantaux massifs. Les murs semblent épais, les fenêtres garnies de barreaux et très loin au-dessus du sol, et l'ensemble dégage une impression toute militaire. Il s'agit sans doute de la caserne, le poste de garde, le centre de commande ou quelque-chose dans ce goût-là. Ce n'est pas une vraie forteresse pour autant : vous notez, en plus de la très visible et impressionnante porte principale, plusieurs autres entrées plus discrètes en différents points, probablement utilisées pour le travail effectif qui n'a pas besoin de la pompe officielle. Et vous remarquez également que le nombre de gardes est nettement plus restreint à leur niveau, ce qui vous fait considérer le fait qu'il serait peut-être possible à une personne déterminée de s'infiltrer discrètement à l'intérieur...

Allez-vous suivre cette idée et tenter d'entrer dans le poste de garde (rendez-vous au **106**), préférez-vous continuer à chercher un autre bâtiment important (rendez-vous au **205**) ou bien souhaitez-vous abandonner et retourner dans une zone notable (choisissez une destination sur la Carte) ?

## 32

La tâche de lire article après article devient de plus en plus laborieuse, au fur et à mesure qu'ils perdent leurs individualité pour se fondre dans une masse indistincte et que vous vous retrouvez à plusieurs reprises à dodeliner de la tête et réaliser soudainement que vous avez lu une colonne entière sans avoir le moindre souvenir de son contenu. Vous grommelez, espérant ne pas avoir raté le seul détail important ou intéressant durant une de ces absences (*cochez une unité de temps sur la Ligne*).

Le temps se fait long, le soleil a beaucoup avancé dans le ciel depuis que vous êtes entré, et vous n'arrivez qu'à peine à vous concentrer. Sans compter que vous avez des fourmis dans les jambes. Allez-vous arrêter les frais et sortir (rendez-vous au **101**) ou continuer à vous accrocher à cette lecture envers et contre tout (rendez-vous au **187**) ?

## 33

Il devient encore plus gêné et met de l'ordre dans ses papiers une fois de plus, alors qu'ils sont déjà alignés et empilés de manière parfaite. Il finit par avouer avec lenteur, comme si chaque mot lui était arraché de force :

« Les cours sur le Temps sont, pour le moment, temporairement suspendus. »

Vous attendez qu'il développe, mais il s'arrête là et reste silencieux, les yeux vers le bas et l'air fermé. Vous finissez par vous lasser et lui demandez la raison de l'arrêt des cours : rendez-vous au **62**.

## 34

Les rondes des gardes sont fréquentes et vous ne voyez aucun moyen de tromper leur attention pour le moment. Allez-vous attendre quelques temps pour voir si une ouverture se présente (dans ce cas, *cochez une unité de temps sur la Ligne* et rendez-vous ensuite au **73**) ou bien allez-vous abandonner cette idée (retournez dans ce cas au **110**) ?

## 35

Le premier carnet semble vieux, usé par d'innombrables lectures. Les pages sont jaunies et l'écriture est impeccable, visiblement le produit de la main habile d'un homme cultivé. Vous tournez les pages, volant d'anecdote en réflexion, d'introspection en découverte, de page en paragraphe.

« Le temps est sans aucun doute la plus difficile et la plus mystérieuse des magies. Et pourtant, elle est ignorée de tant de mes confrères... Peu d'applications pratiques, des limitations étouffantes, et par-dessus tout l'inconnu et l'interdit. Une voie à défricher, une voie pour l'Art, non pas une voie vers le pouvoir. Ah, si seulement nos mages étaient plus des explorateurs et moins des politiciens... »

...

« Le plus insupportable est leur air peiné. J'entends pratiquement les murmures dans mon dos : 'quel gâchis, un jeune homme si prometteur !' 'S'enfermer dans une discipline cul-de-sac, alors qu'il avait tant de potentiel !'. Je peux même imaginer, que dis-je, voir, leurs visages veules alors qu'ils se laissent aller aux ragots fomentés par leurs esprits étroits. Ils se complaisent dans les sentiers battus, ils ne veulent que le savoir facile, la connaissance à portée de main. Ils sont plus intéressés par apprendre des tours cent fois répétés que d'apprendre des secrets cent fois ignorés. Ils ne comprennent rien à l'Art, ils ne voient que l'Outil. »

...

« Je ne peux pas croire que durant tous ces siècles d'étude, ces millénaires de traditions, il ne s'est jamais trouvé personne pour réussir à remonter le temps. Qu'il s'agisse d'une branche négligée de l'Académie, soit. Cela fait longtemps que nos mages ont oublié les valeurs du Savant pour se préoccuper de celles du Prince. Mais même après des semaines passées à éplucher page à page tous les ouvrages de toutes les sources sur lesquelles j'ai pu mettre la main, impossible de trouver la moindre référence sur un mage ayant fait le Grand Saut en Arrière. Même pour une simple minute.

Je crains d'avoir atteint les limites des connaissances que je peux obtenir avec mon rang fraîchement acquis. Aussi répugnant que cela puisse m'être, je ne vois pas d'autre solution que de devoir rejoindre la vermine dans les égoûts de la politique académique si je veux obtenir l'accès aux ouvrages les plus rares... »

...

« Leurs misérables manoeuvres et leurs misérables jeux sont dignes d'enfants se disputant une sucrerie. Je ne ressens que répugnance à voir des adultes accomplis, la 'crème de l'arcanisme' supposément, se débattre dans la fange des faux sourires, des fausses amitiés et des vraies trahisons. Mais au moins cela maintient l'esprit en éveil. Pas de repos, pas de laisser-allez, trouver des manières toutes plus imaginatives les unes que les autres pour percer la faille ou se protéger... Avec un peu de chance, cette déplorable obligation aura le bénéfice de m'ouvrir l'esprit sur de nouvelles approches. Un problème n'existe que tant qu'on ne trouve pas le point de vue qui transforme l'impossible en évidence. »

...

« J'ai perdu trop de temps à me préoccuper de leurs opinions, et gaspillé mon encre et mon attention à les noter et à en tenir compte. Et tout cela pour quoi ? Même après avoir obtenu ma Robe Rouge, et avoir pu enfin accéder aux archives les plus recherchées... Rien. Les plus grands esprits de l'Ancien Nashar n'ont au final pas eu plus de succès que les chamans illettrés des plaines de Ziran. Des années à jouer leur jeu, pour au final m'apercevoir que je n'ai rien appris, et rien compris. Quelle ironie de penser au TEMPS perdu à chercher à le gagner !

Au moins cela m'a permis de réaliser que je faisais fausse route. Après tant d'acharnement à vouloir découvrir l'inconnu, j'étais tombé dans les travers de mes collègues : chercher à imiter ce qui a déjà été fait. Je sais maintenant ce qu'il me reste à faire : tracer moi-même le nouveau chemin. Et faire bon usage de cette chaire – si j'ai gaspillé mon temps à l'obtenir, qu'elle m'apporte au moins quelque-chose ! »

Le carnet finit là. Il était fascinant de voir la progression de l'écriture, devenant plus sèche et plus précise au fur et à mesure des pages. Le moins que l'on puisse dire, c'est que Merhon est un passionné en tous cas. Et vous avez été passionné aussi, n'ayant pas vu le temps passer pendant que vous lisiez : votre cou est engourdi d'être resté si longtemps penché sur le carnet, et vous le faites craquer de quelques mouvements d'assouplissement.

*Cochez une unité de temps sur la Ligne.* Si vous souhaitez à présent lire le second carnet, rendez-vous au **134**. Sinon, retournez au **90**.

## 36

Vous restez cloîtré un moment, n'osant pas faire de bruit ni bouger de peur d'attirer l'attention des autres gardes, mais ceux-ci ont l'air plus intéressés par leurs parties de dés ou leurs anecdotes graveleuses que par un prisonnier quelconque. Le temps s'écoule, avant qu'un mage à l'air sévère, entouré de trois acolytes en robes noires à capuchon, ne vienne vous chercher. Son regard dur ne vous laisse pas beaucoup d'espoir, même si la pièce dans laquelle il vous emmène est heureusement spartiate plutôt que débordante d'instruments de torture. Il vous observe un moment sans rien dire, et vous sentez soudain comme si votre esprit était plongé dans de l'eau, suffoquant. La sensation est très désagréable, mais ne semble pas être celle que votre interlocuteur attendait. Il ouvre des yeux surpris, et essaye visiblement autre chose, qui se traduit de votre côté par une nouvelle sensation de noyade psychologique. Ce qui ne le met pas de meilleure humeur. Il se lève, furieux, vous observe sous toutes les coutures, et ordonne de vous placer dans la prison la plus sûre et la plus profonde de l'Académie, tandis qu'il va consulter ses pairs.

Vous êtes une fois de plus traîné vers un cachot, mais le temps que vous êtes laissé dans celui-ci est bien plus long. Finalement, le soleil fini sa course dans le ciel, et...

Rendez-vous au **88**.

## 37

Rassemblant vos souvenirs, vous vous attelez à reproduire le rituel tel que vous l'avez appris. Les paroles et les gestes vous reviennent, et vous les répétez comme dans une chorégraphie chantante. Malheureusement, rien ne se passe. Vous fronchez les sourcils et recommencez, en vous appliquant encore plus et en détachant syllabes et mouvements, mais toujours rien. Vous vous acharnez encore un bon moment (*cochez une unité de temps sur la Ligne*), mais rien ne se passe encore et encore.

Il semble que sans le focus, le rituel ne marchera absolument pas. Retournez au **76**.

## 38

L'étudiant grimace et fait un bref geste d'impuissance de la main.

« Je ne pense pas que je sois en mesure de vous renseigner là-dessus, je ne suis qu'un apprenti et je n'ai pas accès à toutes ces informations. Si vous voulez vraiment des détails sur l'administration, vous devriez tenter d'aller demander à l'accueil. La personne en charge n'est peut-être pas très... accommodante, mais il sera plus à même de vous répondre. »

Sur ces paroles, il vous salue de la tête et se replonge dans son livre, mettant clairement fin à la discussion. Vous le remerciez et le laissez tranquille, notant ce qu'il vous a appris, et vous revenez au centre de la cour. Rendez-vous au **164**.

## 39

La ville s'étend à vos pieds, moutonnant à perte de vue entre les collines, grimpant le long des pentes et se resserrant autour du fleuve. Ici et là, d'immenses monuments ou de grands parcs percent l'étendue principalement beige, tandis que plus haut, les riches maisons et manoirs forment un échiquier irrégulier sur les mammelons. Vous pourriez sans doute passer une vie entière à courir les

diverses rues au hasard, mais pour le moment vous n'avez aucune piste sérieuse. Certes vous avez peut-être fait quelques recherches tout à l'heure (hier ? L'année dernière ? Le siècle dernier ?), mais il semble qu'une deuxième passe s'impose si vous voulez pouvoir vous diriger vers quelque-chose de plus concret. Vous n'avez déjà plus à vous inquiéter d'une histoire de gîte et de couvert : votre retour vous a laissé frais, dispo, reposé et sans faim particulière, et si vos expériences se répètent, vous n'avez pas besoin de vous soucier d'où vous allez dormir ce soir... Pour le reste, vous allez devoir essayer d'organiser vos déplacements. Dessiner une carte matérielle serait inutile, considérant que vous la perdriez lors de votre prochain « retour », mais avec l'acuité surnaturelle de votre mémoire pour tout ce qui ne va pas au-delà de votre premier réveil, vous devriez pouvoir compter sur elle pour ce qui est de retrouver votre chemin. Aussi, vous profitez un moment de votre position surélevée par rapport au reste de la ville pour prendre vos repères, tentant de graver dans votre esprit l'agencement général, les bâtiments notables et les emplacements divers. Voilà une carte mentale que vous ne risquez pas d'égarer, mais qu'il va vous falloir ordonner.

Vous passez rapidement vos options en revue. Le manoir derrière vous est certainement un lieu particulier vu que vous paraissez y réapparaître à chaque fois, et qui pourrait contenir des informations liés à votre situation. Pour ce qui est de la ville, vous notez une zone qui ressemble au centre-ville un peu plus loin que le pied de la colline sur laquelle vous vous trouvez, et qui paraît particulièrement dense en terme de construction et d'activité. C'est probablement le meilleur lieu pour commencer à trouver des renseignements d'ordre plus général.

Dorénavant, vous allez pouvoir utiliser la Carte de votre Feuille d'Aventure lorsque (et seulement lorsque) vous y serez invité. Celle-ci représente la ville, et est découpée en cases comme un échiquier (avec des colonnes notées en lettre et des lignes notées en chiffres, la case correspondant à l'intersection, A1 étant la case en haut à gauche par exemple). Se déplacer d'une case dans n'importe quel sens, y compris en diagonale, consomme une unité de temps. Pour le moment, cette carte est vierge, mais au fur et à mesure que vous trouverez des lieux notables (au maximum un seul par case), vous pourrez ajouter un numéro de section dans la case correspondante, qui vous indiquera où vous devez vous rendre quand vous y entrerez.

Pour le moment, comme indiqué plus haut, vous n'avez repéré que deux emplacements relevant d'un intérêt particulier pour vous : le Manoir dans lequel vous vous réveillez à chaque fois (situé, comme vous actuellement, dans la case **D5** et ayant comme section correspondante **127**) et ce qui ressemble au centre-ville, situé dans la case **C5** et ayant comme section correspondante **108**. Vous êtes vous-même, bien entendu, situé dans la case **D5** (puisque vous venez juste de sortir du Manoir), ce qui veut dire que vous pourriez vous déplacer vers le centre-ville et aller à la section **108** en utilisant 1 unité de temps (la case étant voisine de celle du Manoir) ou bien aller dans le Manoir sans utiliser d'unité de temps (vu que vous êtes déjà dans la même case) et aller au **127**.

À présent que vous savez comment vous déplacer, vous pouvez choisir de vous diriger vers l'une ou l'autre des destinations, afin de commencer à récolter les indices dont vous allez avoir besoin.

## 40

\*\* La première chose que vos yeux encore mal coordonnés et hésitants réussissent à percevoir, est un aplat gris, faiblement éclairé par un filet de lumière. Au bout de quelques instants votre vision retourne à son état normal, et clignant des yeux vous voyez l'aplat se préciser pour donner une voute de pierre, barrées à intervalles réguliers par des poutres usées et festonnée de toiles d'araignée. Vous levez lourdement la main, pouvant enfin gémir convenablement tout en appuyant doucement vos doigts sur vos orbites, massant vos yeux. Le grattement au fond de votre esprit s'éclaircit quelque-peu, mais reste comme un son à peine audible. Encore engourdi mais néanmoins capable de

mouvements approximatifs, vous finissez par rassembler votre courage et vous lever. Un léger courant d'air vous fait alors prendre conscience que vous êtes entièrement nu.

Rendez-vous au 71.

## 41

Vous vous approchez timidement de la vieille dame, toujours plongée dans ses piles de papier sans fin, et vous tousssez discrètement pour attirer son attention. Elle ne vous accorde pas un regard, et continue son travail comme si vous n'existiez pas pendant un moment, mais après quelques instants, comme vous ne faites pas mine de partir, elle fini par lever les yeux d'un air agacé et vous fusille du regard avant de vous demander ce que vous voulez. Vous préférez ne pas la braquer, et restez souriant et courtois en lui demandant si elle saurait dans quelle partie des archives vous pourriez trouver des documents concernant les deux mages qui vous intéressent.

Ses sourcils soudainement terriblement froncés vous font sentir comme un courant d'air froid le long de l'échine, et vous vous inquiétez soudain d'avoir commis un terrible impair, ou attiré l'attention de la mauvaise personne sur vous. Elle réplique sèchement :

« Les Mages de l'Académie ne sont pas du domaine des archives publiques, jeune homme. Je pensais que c'était de notoriété publique ! Si vous voulez avoir des informations concernant l'Académie, c'est à l'Académie que vous devez vous adresser ! Et maintenant arrêtez de me faire perdre mon temps pour ce genre d'absurdités ! »

Sur ces paroles, elle replonge son nez, avec une hargne perceptible, dans ses papiers, tandis que vous marmonnez des excuses. Peut-être qu'il s'agissait d'un impair, mais il semblerait dans ce cas que la mauvaise humeur chronique de cette personne l'ait empêchée de voir plus loin que l'aspect « irritant » de votre requête. Inutile d'en demander plus, par contre, non seulement elle ne semble pas disposée envers vous, mais d'après ses dires elle n'a tout simplement pas d'autres informations à fournir.

Si vous doutez de ses affirmations, ou que vous considérez que vous pouvez encore obtenir des informations relevant de votre situation dans les exemplaires du journal, vous pouvez retourner où vous en étiez et continuer à les lire (rendez-vous au 212). Sinon, si vous considérez que vous avez récupéré tout ce qu'il vous fallait ici, vous pouvez à présent sortir (rendez-vous au 101).

## 42

La première chose qui vous envahi, c'est une sensation intense, écrasante, de noyade. Votre esprit entier semble submergé et incapable de respirer tandis que votre corps, lui, ne ressent plus rien. Vous avez l'impression d'être perdu au fond d'un océan infini, privé d'air et de lumière et attiré toujours plus au fond. Et soudain vous émergez à l'air libre, comme si l'océan entier était une bulle qui venait d'éclater et comme si vous vous réveilliez d'un long sommeil, bien que vous ayez l'impression que le chemin n'a pas duré plus d'une fraction de seconde. Vous vous sentez étrange, incomplet, comme si une partie de vous-même avait disparu, ou était resté en arrière. Chancelant et tremblant, vous secouez la tête, clignez des yeux et regardez autour de vous. Rendez-vous au 19.

## 43

Vous commencez à errer un peu partout, cherchant un indice ou un détail marquant. Les dimensions absurdes rendent le simple fait de traverser le parc central une longue tâche, et les quelques couloirs dans lesquels vous osez entrer sont tout aussi longs, richement décorés et

impossibles à différencier les uns des autres. Vous tournez ainsi en rond pendant un bon moment (*cochez une unité de temps sur la Ligne*), sans trouver rien qui sorte de l'ordinaire – enfin, de l'ordinaire d'une Académie de magie tout au moins. Malheureusement, il semblerait que tous ces aller-retours par quelqu'un habillé de manière ostensiblement non-mage aient attiré l'attention : un homme dans la force de l'âge, sec et sévère et portant une robe grise, se dirige vers vous d'un air furieux. Il a tous les attributs du préfet rigide et sans humour, et vous grincez des dents et vous attendez au pire. Il finit par se planter devant vous, et vous invective d'une voix pleine de colère, vous demandant de quel droit vous estimez que vous pouvez vous passer d'uniforme et que si vous trouvez amusant de vous encanailler en civil en-dehors de l'Académie, quand vous êtes à l'intérieur vous êtes sommé d'appliquer le règlement. Sur un dernier sermon, il vous ordonne d'aller *immédiatement* vous changer dans une tenue correcte, et vous fixe d'un regard meurtrier. Visiblement il vous prend pour un apprenti mage prenant des libertés, et vous soupçonnez fortement que lui dire que vous n'êtes pas un mage mais un visiteur irrégulier ne serait pas une bonne idée. Autant jouer le jeu. Vous allez donc vous éloigner en direction de votre chambre, ou dortoir, ou vestiaire, ou quoi que ce soit que les mages utilisent pour se changer. Vers quelle direction allez-vous vous diriger ?

Vers le sud, du côté de l'entrée principale ? (rendez-vous au **2**)

Vers le nord, du côté de l'aile massive ? (rendez-vous au **131**)

Vers l'ouest, du côté d'une galerie surmontée de fenêtres ? (rendez-vous au **27**)

Vers l'est, du côté d'une autre galerie surmontée de fenêtres ? (rendez-vous au **124**)

Vers la tour centrale ? (rendez-vous au **87**)

## 44

N'osant pas vous retourner de tout votre trajet, vous vous retrouvez sous la galerie, et vous prenez le premier couloir sur lequel vous tombez, ne fut-ce que pour échapper à la sensation que l'homme vous observe encore. Puis vous soufflez un instant, les nerfs en pelote. Vous avez été remarqué par quelqu'un, c'est le moins qu'on puisse dire, et il est probable qu'il vaut mieux ne plus s'attarder dans les environs, car vous ne vous en tirerez probablement pas aussi bien la prochaine fois. Vous prenez donc le chemin de la sortie le plus vite possible. Notez que vous ne pourrez plus revenir dans l'Académie aujourd'hui, et rendez-vous au **178**.

## 45

Vous émergez dans une immense cours intérieure, occupant de ce que vous pouvez voir au moins la moitié de la surface totale de l'Académie, et de part et d'autre est entouré de galeries ajourées. Vous pourriez l'appeler un cloître si sa taille démesurée ne rendait pas le concept étrange. Au beau milieu, trônant de manière colossale, se trouve une tour massive de laquelle part un chemin en gravier qui arrive jusqu'à vous. Il s'agit visiblement du centre névralgique de l'institution, et vous vous dirigez vers elle. Rendez-vous au **43**.

## 46

La rue serpente le long du flanc de la colline, passant devant des habitations ostensiblement riches et dotées de grandes propriétés. Vous ne croisez personne pendant un long moment, apercevant seulement quelques silhouettes de jardiniers occupés à entretenir l'aspect impeccable environnant. Au moins vous avez la preuve que vous n'êtes pas dans un monde fantôme, et le degré avec lequel

cela vous rassure et vous allège vous fait prendre conscience d'à quel point cette crainte étrange était au final présente dans votre esprit.

Au fur et à mesure que vous descendez dans la vallée, les maisons prennent une apparence plus ordinaire et les jardins disparaissent, tandis que vous croisez de plus en plus de monde dans les rues. Celles-ci restent larges, propres et bordées de trottoirs, laissant de nombreuses charrettes se croiser au milieu et de plus nombreux passants se croiser en bordure. Vous avez toujours au fond du crâne cette pulsation obsessionnelle semblant répéter « temps... temps... » à votre subconscient, mais vous devez commencer à vous y habituer car elle n'est plus qu'un bruit de fond, toujours là mais que vous ne notez qu'à peine, vous laissant vous concentrer sur ce qui se passe autour de vous.

Tout en marchant plus ou moins au hasard, vous prêtez attention aux attitudes et ce qui se dit. La première chose que vous constatez, c'est que quelque-soit le nom et l'origine de votre langue natale, elle semble être la même que celle de cette cité. Les formules de politesse, les gestes et les attitudes correspondent également à ceux que vous considèreriez « normaux ». Voilà une bonne nouvelle pour les possibilités de communication. Vous avez marché pendant un certain temps à présent, et êtes, au jugé, à mi-chemin entre la colline dont vous êtes parti et le fleuve courant au milieu de la cité. Vous ne savez toujours absolument pas où vous êtes, qui vous êtes ni ce que vous devriez faire, mais vous êtes au moins dans un endroit où vous allez pouvoir parler avec les gens qui vous entourent. Vous vous arrêtez quelques instants dans une ruelle peu fréquentée, vous adossez à un mur et réfléchissez à ce que vous allez faire.

Si vous souhaitez commencer à savoir où vous êtes, et rassembler des informations sur la cité, rendez-vous au **4**.

Si vous préférez poser des questions sur la magie existant dans cette cité, dans l'espoir de trouver un indice sur ce qui a pu vous arriver, rendez-vous au **199**.

Si vous choisissez de chercher directement une auberge, afin d'avoir un gîte assuré et remettre la recherche d'indices à plus tard, rendez-vous au **166**.

Enfin, si vous ne faites aucune confiance à ces lieux et préférez juste déguerpir au plus vite de la ville et mettre un maximum de distance entre vous et l'endroit sordide dans lequel vous êtes déjà apparu deux fois, rendez-vous au **15**.

## 47

Toujours aussi prudent, l'homme vous répond lentement, comme pesant chacun de ses mots :

« Cela ne va pas être possibles. Ils ne sont pas à l'Académie aujourd'hui. »

Vous attendez un moment qu'il ajoute quelque-chose, mais il semble vouloir se limiter au plus strict minimum et refuser de fournir de lui-même quoi que ce soit qui ne soit pas explicitement demandé. Vous soupirez intérieurement, et vous essayez de réprimer l'envie de le saisir par le col et lui extraire les réponses que vous cherchez en les arrachant de sa gorge. De toutes façons la grille du parloir vous en empêcherait, sans compter que cela manquerait profondément de discrétion. Vous allez donc devoir continuer à jouer ce petit jeu : vous pouvez demander à être dirigé vers leurs bureaux (rendez-vous **232**) ou demander quelles sont leurs adresses (rendez-vous au **226**).

## 48

Vous traversez le quartier populaire de la cité en chemin, les habitations devenant de plus en plus modestes au fur et à mesure de votre avance, perdant les décorations du centre-ville et des quartiers riches pour afficher des murs de bois ou de pierre nue. Vous vous sentez un peu nerveux, mais vous n'entrez pas vraiment dans des endroits mal fâchés, et personne ne vient vous chercher noise. Les

habitations commencent à laisser place aux entrepôts et les passants aux porteurs et marchands, tandis que vous apercevez au loin la forme indistincte des tours s'élevant au-dessus des maisons basses. Vous finissez par arriver dans la rue que vous cherchiez : une rue discrète avec peu de passage, n'ayant qu'une poignée de maisons qui donne sur elle, le reste étant essentiellement des murs pleins témoignant de l'arrière de bâtiments plus massifs. Merhon doit avoir soigneusement choisi cet emplacement, perdu au fin fond de la ville sans être ostensiblement à l'écart. La maison en question est modeste et semble vieille et usée, la surface des pierres de ses murs pelée et irrégulière. La porte paraît également brinquebalante et mal assemblée, mais vous notez que son épaisseur contredit la fausse impression de délabrement apparent. Heureusement, les planches mal ajustées permettent à la lame de votre dague de se glisser facilement entre l'embrasure et la porte elle-même, et de soulever sans problème le loquet verrouillant l'ensemble. Vous poussez le panneau grinçant et entrez dans la maison. Rendez-vous au 74.

## 49

Les brumes entravant votre raison et le murmure permanent au fond de votre esprit se dissipent soudain sous la poussée fiévreuse des souvenirs des piques vous transperçant de part en part. Comme émergeant du sommeil, la mémoire de la douleur resurgit et vous fait chanceler, avant que la sueur froide de l'incompréhension ne vous fasse regarder à nouveau vos environs.

Vous êtes *exactement* dans la même pièce que celle dans laquelle vous vous êtes réveillé il y a... juste à l'instant ? Des éons auparavant ? Vos souvenirs semblent frais et récents, et vous avez pourtant cette sensation qu'ils remontent à un temps incommensurable, comme s'ils avaient traversés des distances sans mesures et sans nombre avant d'arriver jusqu'à vous. Un bref instant, vous espérez que cette réminiscence indique que vous avez retrouvé toute votre mémoire, mais aussitôt votre espoir retombe : si vous vous souvenez parfaitement – trop parfaitement ? - de ce qu'il s'est passé depuis votre précédent réveil, vous avez toujours la même absence totale de tout souvenir au-delà de ce point.

Et parlant de votre précédent réveil... Vous regardez votre corps. Vous *savez* que vous venez d'être empalé par des piques sur toute votre hauteur. Vous pouvez encore vous concentrer, même si vous avez l'impression de devoir pour cela marcher sur un point au-dessus d'un abîme sans fond, sur la sensation et le souvenir du sang dans votre bouche remplissant la gorge, des chairs qui se déchirent pour faire place au métal, des os qui se brisent sous l'impact. Et pourtant... pas une trace. Pas l'ombre d'une déchirure, pas même l'évocation d'une cicatrice. Comme si rien n'était jamais arrivé, comme si tout n'était qu'un rêve. Vous êtes intact, vous pouvez toujours aussi bien bouger...

... non, vous pouvez MIEUX bouger même. Vos mouvements sont plus coordonnés, plus vifs, plus précis, plus rapides. Rapides. Rapides. L'image du panneau mortel, l'idée fixe de la vitesse, la sensation de transformation... Cela n'a absolument aucun sens, et la logique affirme haut et fort que la seule explication rationnelle est que vous venez de vous réveiller après un rêve un peu trop réaliste et étrange à la fois, mais la précision tout aussi étrange de vos souvenirs vous le hurle : vous avez changé. Vous êtes plus agile, plus rapide. D'une façon où d'une autre, rêve ou réalité, vous êtes différent, et votre dernière pensée semble y avoir joué un rôle.

Rendez-vous au 149.

## 50

Vous entrez sous la galerie. Sur votre gauche se trouve le panneau avec les myriades de papiers épinglés. Vous notez, en particulier, un tableau ressemblant à un emploi du temps géant, et au début

du panneau une large feuille à la police tout aussi grande qui semble annoncer les règles en vigueur. En face de vous se trouve la porte de la tour, à la taille proportionnelle et qui paraît fermée. Enfin, sur votre droite, le guichet de l'accueil avec le réceptionniste affairé.

Allez-vous lire la grande feuille comportant le règlement (rendez-vous au **223**), vous approcher de l'emploi du temps et voir s'il contient quelque-chose d'intéressant (rendez-vous au **129**), regarder la porte de la tour de plus près (rendez-vous au **141**), aller parler au réceptionniste de l'accueil (rendez-vous au **233**) ou bien retourner dans le parc (rendez-vous au **164**) ?

## 51

Vous essayez de crocheter la serrure, appuyez du plus fort que vous pouvez sur la poignée et tentez futilement de faire bouger le battant à grands coups d'épaules, de pieds et même de quelques coups de dague, mais c'est en vain. Vous n'arrivez pas ne fût-ce qu'à rayer la surface des dorures les plus fines. Non seulement elle est très solidement construite, mais elle semble enchantée jusqu'au bout des clous. Vous haussez les épaules et revenez dans le vestibule. Retournez au **127**.

## 52

Bien. Nouvel objectif : trouver des communications officielles, et faire en sorte d'en obtenir toutes les informations utiles possibles. Vous ne comprenez toujours pas comment vous pouvez ne connaître *aucun* lieu existant (ni ville, ni village, ni pays, ni continent...), mais néanmoins comprendre ces concepts et leurs relations et les multiples détails les impliquant (la politique, la vie civile, la population, les luttes, la géographie...), mais cela fait justement partie des questions auxquelles vous allez tenter de répondre. En attendant, vous vous mettez à la recherche des manifestations de ces communications. Vous n'avez pas vraiment d'idée ni d'indication sur où chercher, donc il va vous falloir vous en remettre à l'intuition et à la chance.

Allez-vous partir vers le nord, vous éloignant du centre-ville (rendez-vous au **230**), l'est, vous rapprochant du fleuve (rendez-vous au **6**), le sud, vers une zone plus riche et résidentielle (rendez-vous au **211**) ou l'ouest, vers une zone plus populaire (rendez-vous au **167**) ?

## 53

Vous entrez dans la villa à la suite du garde. L'intérieur est tout aussi cossu que l'extérieur le laissait présager, la quantité de meubles, bibelots, tableaux, ornements et autres étant pratiquement étouffante. Vous n'aimeriez pas participer à un déménagement du maître des lieux. Votre guide vous fait traverser divers couloirs, et vous notez que l'architecture intérieure doit être complexe et assez contre-intuitive si vous êtes obligé de faire autant de détours et de parcourir autant de distance pour atteindre la pièce principale... Finalement vous débouchez dans un large salon, rendu plus petit par l'accumulation d'objets et de meubles divers comme dans le reste de la maison, où un homme d'âge mûr à la barbe poivre et sel soigneusement taillée et à la robe noire ornée de filigranes en or est confortablement assis dans un fauteuil et lit un épais livre. Il lève les yeux quand vous entrez, vous fait signe de vous asseoir sur le siège en face de lui, et congédie le garde d'un signe de tête. Il n'a visiblement aucune peur d'être seul à seul avec un inconnu, ce qui ne paraît pas si surprenant considérant que son port, sa robe et son titre indiquent sans ambiguïté qu'il fait partie des mages de haut rang. Il vous salue avec politesse, et en vient au fait.

« Vous souhaiteriez donc, si j'ai bien compris, discuter d'une affaire ayant trait à l'Archimage Merhon. Qu'avez-vous à m'en dire ? »

Il s'attend visiblement à ce que vous lui apportiez des nouvelles sur ce sujet, pas vraiment à ce qu'il soit celui qui le fasse. Vous réfléchissez à comment aborder cela. Allez-vous lui dire que vous avez entendu parler de la dispute, et que vous venez pour en savoir plus (rendez-vous au 181) ? Ou bien, partant du principe qu'il est un rival de la personne la plus suspecte d'avoir provoqué votre situation et fort au fait des effets de la magie, allez-vous lui raconter ce qui vous arrive et votre quête de solution dans les moindres détails (rendez-vous au 67) ?

## 54

Vous comptiez commencer par tenter de crocheter la serrure, mais il se trouve bêtement que vous ne la trouvez pas : il semblerait que cette porte en soit dépourvue, et soit maintenue verrouillée d'une autre manière. Vous soupirez et tentez de forcer l'entrée de manière plus musclée, tout en essayant de ne pas faire de bruit. Vous donnez un coup d'épaule à l'emplacement où le pêne devrait se trouver, mais tout ce que vous obtenez en retour est une épaule douloureuse et une soudaine sensation de détonation humide dans votre esprit. Vous secouez la tête, mais les tintements qui résonnent à l'intérieur semble venir directement de votre mental et non pas de votre cerveau. Et la porte n'a pas eu l'air de bouger d'un millimètre de toutes façons.

Si vous considérez que tout cela sent mauvais et qu'il est temps de déguerpir, rendez-vous au 96.

Si vous considérez que ce qui a éclaté, quel qu'il soit, doit à présent laisser la porte sans défense et que vous préférez vous acharner à l'ouvrir, rendez-vous au 95.

## 55

Vous remontez l'échelle, refermez délicatement la trappe derrière vous, la recouvrez à nouveau du tapis rongé par les mites qui reposait dessus, et ressortez de la maison. Choisissez votre prochaine destination sur la Carte.

## 56

Vous avancez le long du couloir tous les sens en éveil et les nerfs à fleur de peau, tâtonnant chaque dalle du sol d'un pied hésitant avant d'avancer, méfiant à l'idée de voir un autre piège du même genre se déclencher soudainement. Vous mettez un temps infini à traverser le couloir centimètre par centimètre, sentant des gouttes de sueur froide glisser lentement le long de vos tempes, mais seul le silence répond à vos précautions. Vous finissez par atteindre la seconde volée de marches, qui se poursuit elle-même sur plusieurs mètres, grimant assez raidement vers le haut et s'achevant sur une nouvelle porte. Toujours hésitant mais quelque-peu encouragé par l'absence de nouveau danger, vous commencez à raccourcir vos vérifications, et vous ne mettez qu'une poignée de minutes à atteindre la porte. Elle est tout aussi renforcée et épaisse que la précédente, mais dispose d'une poignée tournante et est plus ornée et mieux finie : avec un peu de chance, elle débouche dans une partie du bâtiment – quelque'il soit – servant de lieu de vie. Vous poussez la poignée doucement vers le bas, du bout des doigts et en restant plaqué au mur, mais elle suit le mouvement sans résistance ni déclic funeste, pivotant sans un bruit sur une grande pièce, propre et bien éclairée. Vous clignez des yeux quelques instants pour les habituer à la lumière, avançant doucement sur le sol marbré.

La pièce est richement décorée, des tentures raffinées pendant sur certains murs et des dorures courant le long des angles du plafond. De grandes fenêtres en hauteur laissent la lumière horizontale d'un soleil venant de se lever baigner le blanc des murs et du sol, d'une clarté qui vous fait presque mal aux yeux. Malgré sa taille imposante, il semble ne s'agir que d'un vestibule, comme en témoignent les nombreux escaliers de chaque côté de la pièce, les nombreuses portes le long des

murs latéraux, et les deux grands vantaux au milieu du mur qui vous fait face, et qui attirent aussitôt votre regard. Le silence est total, aucun bruit de pas, de discussion ou d'activité quelconque n'émerge, ce qui renforce le sentiment de mal à l'aise que vous éprouvez. Vous avancez prudemment vers le centre de la pièce, jetant des coups d'oeil aux alentours, et votre attention est attirée soudain par un escalier situé près de la porte dont vous débouchez, montant de quelques mètres avant de s'arrêter sur un court palier donnant sur une porte absolument magnifique. Le bois est de l'ébène le plus pur et les renforts dorés et argentés forment des créatures surnaturelles dont les yeux sont représentés par des pierres précieuses. Ce n'est certes pas une porte ordinaire.

Allez-vous vous approcher de plus près et voir de quoi il en retourne (rendez-vous au 97), ouvrir une des multiples portes plus communes qui débouchent dans ce vestibule (5) ou l'ignorer et vous diriger vers les vantaux dans l'intention de sortir (rendez-vous au 158) ?

## 57

Vous tentez de le frapper directement sur un organe vital, mais malgré sa blessure il réussit à esquiver vos premières attaques. Vous finissez par réussir à lui porter un second coup, labourant son épaule profondément, mais malgré la douleur il ne relâche pas sa concentration et fait soudain un geste dans votre direction en hurlant les dernières syllabes de son sortilège. Tout d'un coup, votre esprit semble plongé sous la pluie tandis qu'une sensation horrible d'écrasement broie votre être. Vous essayez de vous débattre, mais rien n'y fait, c'est comme si votre corps lui-même se comprimait jusqu'à briser les os et aplatir les organes. La douleur est atroce, mais fort heureusement brève, et votre cadavre broyé, dégoulinant de sang par tous les pores, s'écrase sur le sol en quelques secondes.

Rendez-vous au 13.

## 58

Le fait de voir quelqu'un entrer sans marchandise attire soudain l'attention d'une des sentinelle, et vous sentez un frisson glacé vous parcourir quand elle vous invective d'un « hé, toi ! » de mauvais augure. Un bref coup d'oeil en arrière confirme vos peurs : les regards sont bien pointés sur vous, et un des gardes se lève pour s'approcher. Ce n'est pas le moment de traîner : allez-vous prendre les jambes à votre cou et vous enfuir (rendez-vous au 98), ou bien dégainer votre arme et vous défendre (rendez-vous au 116) ?

## 59

Merhon fini rapidement de délimiter la zone vous séparant, et après un dernier regard peu amène, retourne à ses incantations. Vous approchez une main curieuse, touchant du doigt l'air frémissant, et vous sentez une résistance. Vous appuyez plus fort, mais la résistance augmente en proportion. C'est une sensation assez étrange : ce n'est pas comme si vous étiez appuyé sur de la matière, c'est juste... une impossibilité d'aller plus loin. Vous observez, à quelques mètres, le mage continuer ses préparations avec diligence. Il n'y a rien à faire qu'attendre. Vous vous asseyez sur le sol et le suivez des yeux.

Le temps passe, mais après un moment, Merhon semble avoir fini. Il se lance dans une incantation d'une longueur et d'une complexité telle que même vous, tout profane que vous êtes, sentez confusément qu'elle est d'une difficulté extrême. Il continue ainsi encore et encore, pendant ce qui semble être des heures et des heures. Mais qui peut dire comment le temps passe ici ? N'est-ce pas le but de cette dimension, après tout, que d'être « hors du temps » d'une manière ou d'une autre ? Vous restez là, à continuer à l'observer et attendre.

Rendez-vous au 143.

## 60

De nouveau de retour au point de départ. Vous laissez un soupir de résignation passer, pendant lequel vous vous demandez combien de fois encore vous allez vous retrouver ici et à ce moment. Y'a-t-il une limite au nombre de vos renaissances ? Ou seront-elles éternelles tant que vous n'aurez pas trouvé de solution ? Mais vous haussez les épaules et vous reprenez ce qui, à présent, est la routine : récupération des vêtements et de la dague dans les caisses (n'oubliez pas de les noter sur votre Feuille d'Aventure), ouverture de la porte et sa sensation de souffle étrange, évitement du piège, arrivée dans le vestibule, ouverture des vantaux, marche rapide le long de l'allée, sortie du jardin. Cela en devient mécanique, pensez-vous en regardant la ville s'étaler sous votre regard.

Choisissez votre destination sur la Carte.

## 61

Vous ouvrez discrètement une des portes et vous vous glissez à l'intérieur. Tout ici transpire le luxe, la richesse et, vous êtes obligé de l'admettre, le bon goût. Vous passez de pièce en pièce, à la recherche d'indices qui pourraient vous intéresser, et vous êtes parfois obligé de décamper sans bruit quand vous entendez un servent de la maison arriver. Vous vous retrouvez ainsi à plusieurs reprises contraint de vous cacher sous une table, protégé par la nappe pendante, ou derrière une armoire, le coeur battant à tout rompre, attendant que la personne s'en aille vaquer à ses occupations ailleurs. Vous approchez une fois des cuisines et de la salle de lessive, mais vous préférez les éviter vu l'activité qui y règne, et vous êtes forcé une autre fois d'attendre que le domestique ait fini de briquer toute une collection d'objets inutiles avant de pouvoir sortir de votre cachette improvisée (*cochez une unité de temps sur la Ligne*). Finalement, après des recherches infructueuses qui ne vous apportent comme information que le niveau de richesse évaluée de l'occupant, vous estimez que vous avez plus ou moins fini l'exploration de cette partie de la maison, et vous arrivez à côté d'une des dernières pièces restantes, qui se trouve être un salon. Vous penchez la tête pour voir à travers la porte vitrée, et vous voyez un homme d'âge mûr assis dans un fauteuil confortable, un livre sur les genoux et l'air absorbé. Sa robe noire abondamment ornée de filigranes en or hurle son appartenance à la communauté des mages, et une station élevée qui plus est : il semble que vous ayez trouvé Arinis ! Sa barbe est poivre et sel, soigneusement taillée et renforçant l'air autoritaire que lui donnent déjà ses traits durs et son visage carré. Voici peut-être l'occasion de lui parler (rendez-vous pour cela au 84). Cependant, il est possible qu'il n'apprécie pas la présence d'un intru dans sa maison, aussi vous pouvez préférer ne pas vous montrer et aller plutôt fouiller l'étage (rendez-vous au 109) ou bien décider que vous en avez assez et sortir (rendez-vous au 96).

## 62

Le teint du petit homme devient rouge brique tandis que la colère le fait postillonner.

« Cela ne vous regarde pas ! Il s'agit d'affaires internes à l'Académie, et vous n'avez aucun droit de vous en mêler ni de demander des comptes ! Pour qui vous prenez-vous ? Je vous prierais à présent, *monsieur* » et il réussit à remplir ce simple mot de venin « de me laisser tranquille et de vous occuper de vos propres affaires ! »

Le moins qu'on puisse dire, c'est qu'il s'énerve vite et qu'il n'a pas le meilleur caractère qu'il soit. Ou alors il cache quelque-chose. Allez-vous insister et lui demander de vous en dire plus (rendez-

vous au 193) ? Ou bien préférez-vous ne pas déclencher d'esclandre, hausser les épaules et suivre son injonction (rendez-vous au 18) ?

## 63

Vous affichez votre air le plus innocent et le plus jovial avant de chercher une personne à l'air avenant à laquelle vous pouvez lancer un « l'ami, j'aurais besoin d'avoir votre avis sur ce que vous pensez de Serath ? ». Pour votre chance, il semblerait qu'il s'agisse effectivement du nom de la ville, et si votre question peut sembler un peu étrange, elle reste néanmoins dans les bornes (larges) de l'acceptable. Vous obtenez quelques réponses laconiques, une série de bafouillements et un regard courroucé et silencieux avant de tomber sur une personne qui semble être un marchand étranger débonnaire, et qui vous répond avec un enthousiasme à la mesure de son accent : considérable. Visiblement un grand admirateur de cette cité, il se lance dans une description des plus flatteuse et la décrit comme le joyau du continent, le symbole de la civilisation du monde, le phare du savoir et de la culture, le paradis du commerce et la plus grande et influente ville qui soit. Vous avez du mal à déterminer quelle est la part de fantasme et la part de réalité dans ce qu'il dit, mais vous n'avez guère envie de vexer la seule personne informative que vous ayez pu aborder en plus d'une heure, aussi suivez-vous ses dires avec des « oh » et « ah » d'émerveillement adaptés. Quand il fini par se tarir et vous quitter sur un « au revoir » souriant pour aller vaquer à ses affaires, vous n'êtes au final pas beaucoup plus avancé sur les détails concrets, mais vous avez au moins acquis la raisonnable certitude que cette cité est importante. C'est déjà ça.

Retournez à présent au 46 pour prendre votre prochaine décision.

## 64

Plongeant dans la mêlée, vous lancez de féroces attaques sur l'un des gardes. Malheureusement, ses compagnons profitent également de l'opportunité que vous leur offrez, et vous vous effondrez sur le sol quelques secondes plus tard, percé de toutes part, et rendant votre dernier souffle.

Rendez-vous au 13.

## 65

Vous levez les mains en signe d'intention pacifique, et le mage semble hésiter un instant. Il vous regarde avec un air des plus suspicieux, mais une partie de son attention semble ailleurs, comme s'il vérifiait quelque-chose d'autre dans le fond de son esprit.

« Que voulez-vous et comment êtes-vous arrivé jusqu'ici ? » vous demande-t-il, insistant particulièrement sur la seconde partie de la phrase, ce que vous pouvez comprendre sans mal.

Allez-vous lui demander d'arrêter immédiatement son rituel (rendez-vous au 3) ou essayez de lui expliquer votre situation (rendez-vous au 221) ?

## 66

Vous effectuez une fouille en règle des papiers qui traînent sur la table de travail, essayant de repérer ceux qui évoquent un « focus ». Vous ne tardez pas à trouver : un des croquis les plus en évidences, et visiblement des plus récents, évoque exactement ce que vous cherchez. Vous jetez un oeil, et vous réalisez qu'il est étonnamment simple et clair. Pour autant que vous puissiez en juger, il s'agit de la description d'un rituel permettant d'ouvrir une porte dimensionnel, et qui ne demande qu'une poignée d'éléments et, de ce que vous pouvez lire, aucun talent magique particulier.

Seulement de réciter un certain nombre de phrases peu complexes et effectuer quelques gestes simples, aux seules conditions de disposer du focus en question et d'être au milieu d'un cercle magique préalablement tracé. De ce que vous comprenez, le cercle et le focus sont les éléments prenant en charge l'activation de la magie elle-même, et le lanceur n'a qu'à les activer en respectant le rituel. Vous n'avez aucun mal à reconnaître le croquis du cercle sur le papier : c'est, sans confusion possible, exactement le même que celui dans lequel vous vous réveillez à chaque fois depuis un certain nombre de cycles. L'autre dessin qui orne la page est une sorte d'oeil nervuré. Vous ne voyez pas trop ce qu'il représente, mais vous soupçonnez qu'il doit s'agir du focus en question. Vous fouillez du regard le laboratoire, mais il semble que le carnet disait juste : le focus ne doit pas être ici, et a dû être transporté dans la « maison secondaire » que Merhon citait.

Vous grincez des dents de ne pas pouvoir emporter ce papier avec vous lors de vos retours, mais vous vous consolez en considérant la simplicité relative des éléments à apprendre. Vous prenez le temps de les graver dans votre mémoire, jusqu'à ce que vous soyez sûr de pouvoir reproduire le rituel sans erreur (notez que vous connaissez le Rituel ; dorénavant, si vous souhaitez l'effectuer ou en discuter avec quelqu'un, vous pourrez *ajouter 17* au numéro de la section où vous essaieriez cette action).

Vous balayez du regard la table une dernière fois, avant de vous lever. Retournez au **90**.

## 67

Vous ne savez pas trop de quelle manière commencer à raconter votre histoire, aussi vous demandez l'indulgence de votre hôte et vous vous engagez dans la difficile aventure de lui décrire ce qui vous est arrivé durant cette journée unique et multiple à la fois. Il s'avère cependant être un interlocuteur patient et attentif, et vous laisse en venir au point en écoutant ce que vous avez à dire avec une concentration qui frôle le perturbant. Vous racontez votre réveil, votre première mort, votre premier retour, votre découverte du temps limité avant que tout ne s'effondre et ne recommence à nouveau, votre recherche d'informations, et finalement les pistes qui vous ont mené à soupçonner l'influence de Merhon, et peut-être par ricochet la sienne, dans votre situation. Quand vous finissez votre histoire, l'heure a bien avancée (*cochez deux unités de temps sur la Ligne*), et Arinis semble perdu dans ses pensées.

Si votre **Discours** est de 3 ou plus, rendez-vous au **8**. Sinon, rendez-vous au **171**.

## 68

Un sourire amusé se dessine sur ses lèvres à votre réponse.

« Oh. Vous ne savez pas ? Quelqu'un réussit à briser le cours du temps et déstabilise l'univers entier, et votre opinion est que vous n'avez aucune idée de ce qu'il *faudrait* faire ? Et bien, je dirais que mon conseil est : prenez le temps – et il semble que vous en ayez autant que vous le désirez – d'y réfléchir. »

Il secoue la tête.

« Si votre histoire n'est qu'une histoire... Et bien cela aura été une distraction amusante. Si elle ne l'est pas... je pense que vous bénéficiez de vivre un certain nombre de vos 'boucles' supplémentaires afin de vous aider à prendre conscience de l'énormité des enjeux. Après tout, *vous* êtes le seul qui semble en subir les désagréments cumulés. Je ne me sens pas différent d'hier, même si d'après vous j'ai vécu 'aujourd'hui' un certain nombre de fois. »

Il se lève et vous raccompagne poliment à travers sa maison jusqu'à l'entrée, où il glisse à ses gardes de ne pas vous laisser entrer de nouveau pour aujourd'hui avant de vous faire un dernier clin d'oeil et de dire :

« Si ce que vous dites est vrai... vous n'aurez qu'à revenir 'demain', n'est-ce pas ? »

Vous êtes partagé entre l'envie de rire et l'irritation, mais vous haussez les épaules et vous descendez des marches, ne pouvant totalement lui en vouloir. Notez que vous n'avez plus la possibilité d'entrer par la porte principale de la villa aujourd'hui, et choisissez une nouvelle destination sur la Carte.

## 69

Même en suivant précautionneusement les instructions que vous avez obtenues vous indiquant où trouver le bureau de Merhon, les dédales de couloirs rendent le repérage difficile. Vous passez un certain temps à vous déplacer, cherchant l'endroit (*cochez une unité de temps sur la Ligne*). Mais enfin, vous arrivez devant la porte indiquant « Archimage Merhon, Haut Professeur de l'Académie ». Vous soufflez un bon coup, et vous regardez la porte : elle est richement ornementée, comme toutes les autres, et dispose d'une poignée dorée. Un dernier doute vous saisit cependant : est-elle aussi anodine, comme Arinis vous l'a promis ? A-t-il dit la vérité ? Et même s'il pense dire la vérité, ne s'est-il pas tout simplement trompé ?

Si malgré ces doutes, vous voulez en avoir le cœur net, vous pouvez tenter d'ouvrir la porte en vous rendant au **10**.

Sinon, vous pouvez laisser votre méfiance s'exprimer et chercher le bureau d'Arinis en allant au **138**.

Enfin, vous pouvez simplement ressortir de la tour, en vous rendant au **75**.

## 70

Quand vous lui annoncez que vous venez le voir pour discuter du rituel de Merhon, vous le voyez froncer les sourcils. Bien évidemment, il n'a aucun souvenir de votre dernière discussion avec lui – de son point de vue, c'est la première fois que vous vous rencontrez. Vous soupirez un instant, pensant au temps nécessaire pour lui raconter de nouveau tout depuis le début.

Allez-vous néanmoins vous atteler à cette tâche (rendez-vous au **135**) ou bien lui demander de vous croire sur parole (rendez-vous au **194**) ?

## 71

La tête tournant encore quelque-peu, vous vous remettez doucement sur pied, frictionnant doucement vos muscles froids et raides et regardant aux alentours. Votre première impression se confirme : vous êtes dans une cave, une faible lumière filtrant par une minuscule ouverture, pas plus grande que votre main et couverte d'une fine grille, située à la naissance du plafond. Une porte, semblant être l'unique issue de la pièce, disparaît presque dans l'ombre au sommet d'une volée de marches, tandis que le long des murs s'accumulent de nombreuses caisses, couvrant tout le spectre des âges et des degrés d'ouverture. Le sol est poussiéreux dans les coins, mais relativement propre au centre de la pièce. Centre dans lequel vous vous tenez et qui, de manière notable, s'orne d'un grand cercle de craie aux formes hautement cabalistiques, et dont la vision semble augmenter quelque-peu la clarté du son qui persiste dans l'arrière de votre esprit. Vous êtes dans un endroit pour le moins inattendu, et les circonstances qui vous y ont menées sont pour le moins...

... pour le moins totalement inconnues. Avec un frisson glacé, vous réalisez soudain que vous n'avez pas le moindre souvenir de comment vous êtes parvenu ici. Ni d'ailleurs de ce qu'il s'est passé avant d'y être parvenu. Ni d'ailleurs de quoi que ce soit d'autre, y compris de *qui* vous êtes. Vous clignez des yeux, figé de stupeur, tandis que le souffle au fond de votre esprit se précise, devient un murmure, une idée, et finalement une évidence.

« temps »

Pour une raison où une autre, ce concept semble occuper la place qui devrait revenir à votre mémoire. Vous essayez de rassembler vos idées, de trouver un fil conducteur, une image, un souvenir. Mais seule cette litanie dansante « temps... temps... temps... » hante le vide. Vous fermez les yeux, posez vos mains sur votre visage et le massez lentement. Main, visage... vous savez ce dont il s'agit. Cave... maison. Là aussi, des connaissances existantes, qui ne seraient pas là si votre esprit était une page complètement blanche. Maison... ville ? Vous savez ce qu'est une ville. Vous comprenez le sens du mot. Mais vous êtes totalement incapable de vous en rappeler d'une. Une connaissance purement théorique, sans exemple et sans nom. Et une obsession tournant en boucle dans le fond de votre esprit. Le vertige devient difficilement tolérable.

Vous secouez la tête, dissipant votre tournoiement et reléguant fermement le vacarme intérieur en un murmure à peine perceptible. Vous devez résoudre ce mystère, mais l'introspection ne sera visiblement pas la solution immédiate, et vous préférez vous retourner vers un aspect plus prosaïque de votre situation : vos environs, et les quelques éléments sur lesquels vous pouvez commencer à avoir prise.

Allez-vous vous pencher de plus près sur le cercle dans lequel vous vous êtes réveillé (rendez-vous au **210**), les caisses vous entourant (rendez-vous au **163**) où vous approcher de la porte (rendez-vous au **20**).

## 72

Vous retrouvez intérieurement vos manches mentales. Le manoir est immense, mais c'est l'endroit où vous êtes apparu en premier, il doit certainement contenir quelque-chose d'important ! Aussi vous commencez à passer au peigne fin les pièces, les unes après les autres. C'est un travail lent, long, exténuant et, au final, futile. Vous passez des heures à observer tout, à regarder partout, à fouiller penderies, bureaux, commodes et dessous de lit, mais rien. Rien. Nulle part. Vous ressentez une pointe d'excitation parfois en trouvant des papiers, mais ils se trouvent être toujours des détails inintéressants (une liste de courses, un mot doux glissé d'un serviteur à une autre, un rappel de réveiller le Maître à l'aube...). Si cela vous indique qu'il y a, ou a eu récemment, des gens vivant dans cette maison, et dissipe un peu son aspect fantomatique, cela ne vous apporte néanmoins strictement rien d'autre, à part une perte de temps (*cochez cinq unités de temps sur la Ligne*). Vous êtes en tous cas à présent raisonnablement certain qu'aucun indice ne reste à trouver dans les pièces accessibles. Retournez au **127**.

## 73

Vous trouvez le temps long à observer les gardes, quand vous les voyez arrêter de patrouiller et se diriger vers un nouveau groupe qui est sorti de la villa. Ils discutent un instant en riant : visiblement il s'agit de la relève, et vous avez une ouverture de quelques instants pendant qu'ils échangent des banalités pour agir. Allez-vous profiter de ce moment pour bondir et tenter d'escalader le muret alors qu'ils regardent ailleurs (rendez-vous au **150**), attendre quelques temps pour voir si une meilleure

occasion se présente (dans ce cas, *cochez une unité de temps sur la Ligne* et rendez-vous ensuite au **200**) ou bien allez-vous abandonner cette idée (retournez dans ce cas au **110**) ?

## 74

L'intérieur de la maison est à la hauteur de l'extérieur : de la poussière recouvre toutes les surface, et le mobilier spartiate semble rongé par l'humidité et le manque d'entretien. Vous notez qu'il n'y a pas la moindre trace de pas apparente, mais considérant les pouvoirs de Merhon cela n'est pas autrement surprenant. Vous cherchez rapidement le chemin vers le sous-sol, surveillant le sol avec attention et soulevant chaque tapis et chaque paillason, levant quantité de poussière. Finalement vous trouvez une trappe dans un coin habilement à l'écart, elle-même fort bien ajustée et à peine visible. Vous la soulevez, et descendez par une courte échelle de bois dans une cave de taille respectable, infestée de toiles d'araignée et faiblement éclairée par la lumière qui filtre par la trappe. Mais ce qui attire le plus votre regard est un coffre, rangé contre le mur opposé au pied d'une large statue de pierre qui le domine de toute sa hauteur. Le reste de la cave est complètement vide, pas même du bois brisé ou des déchets traînant dans un coin : le focus doit certainement se trouver dans le coffre. Un air pesant règne ici, et vous vous sentez mal à l'aise. Allez-vous tenter d'ouvrir le coffre en vous rendant au **146**, ou bien préférez-vous en rester là et partir (rendez-vous au **55**) ?

## 75

Le chemin de la sortie est plus facile à trouver que les bureaux, et vous descendez dans la pièce principale rapidement. Les quelques mages sont toujours là, et ne vous prête pas plus attention que tout à l'heure. Tant mieux ! Vous vous dirigez d'un pas vif vers la porte, murmurez le mot de passe, et la voyez s'ouvrir comme lors de votre entrée. Sans un mot, vous ressortez. Rendez-vous au **50**.

## 76

Vous trottez le long de l'escalier, avec toujours la pointe de stress lorsque vous passez auprès de la planche qui vous a déjà coûté votre vie une fois, et vous débouchez dans le sous-sol. La cave est identique à celle que vous avez laissé derrière vous, rien ne semble avoir changé, et rien ne sort plus que d'habitude de l'ordinaire. Vous perdez votre temps ici, et après avoir observé l'ensemble un moment, vous remontez. Retournez au **127**.

## 77

Imitant les nombreux passants profitant de la bande herbeuse entourant l'Académie, vous flânez le long du bâtiment, tout en l'observant du coin de l'oeil. La taille gargantuesque de l'édifice vous va demander un bon moment, mais vous marchez d'un bon pas et faites le tour en notant des entrées secondaires, particulièrement sur l'arrière où les fenêtres laissent place à des murs pleins, si toujours aussi décorés (*cochez une unité de temps sur la Ligne*). La plupart sont solidement fermés, par des portes que vous supposez à la fois résistantes et probablement protégées par des sortilèges d'un genre ou d'un autre, mais vous en notez deux à part qui ont l'air accessibles.

La première est un large portail s'ouvrant sur un couloir, et semble être l'entrée de l'approvisionnement de l'Académie : des charrettes pleines de marchandises diverses s'arrêtent régulièrement devant, et sont déchargées avec efficacité par un groupe de manutentionnaires, qui entrent et sortent sous le regard désintéressé d'un trio de gardes qui semblent avoir la tête ailleurs. Le manque d'attention visible qu'ils portent aux allées et venues des travailleurs vous laisse penser que

vous pourriez avoir une chance de vous glisser par là, mais avec le risque de leur passer sous le nez, ou d'être remarqué par les porteurs eux-mêmes.

La seconde est un porche réduit, en retrait dans un recoin relativement désert. Elle a l'air prévue pour être individuelle, peut-être pour des messagers ou pour laisser des mages aller et venir à leur guise en toute discrétion, et n'est gardée que par un seul garde, dont vous pouvez sentir l'ennui mortel jusqu'ici. Il serait peut-être possible de le tourner en bourrique ou de l'éliminer rapidement.

Vous hésitez quelques instant sur la meilleure façon de procéder. Allez-vous tenter d'entrer en passant par la porte des marchandises (rendez-vous au 118) ou par le petit porche arrière (rendez-vous au 23) ?

## 78

Vous posez délicatement le focus à l'endroit où vous vous souvenez que le rituel indiquait. Il ressemble toujours autant à un oeuf coloré, et reflète la lumière d'une manière qui ne laisse que peu de doute sur son origine surnaturelle. Vous repassez dans votre tête les différentes étapes de l'incantation, les mots à prononcer, les gestes à faire. Heureusement, votre mémoire semble toujours aussi précise pour tout ce qui touche aux événements après votre premier réveil, et vous n'avez aucun problème à tout vous remémorer. Vous soupirez : vous savez qu'une fois lancé, il s'agira d'un voyage dont le retour sera le plus douteux. Si le rituel marche.

Allez-vous à présent procéder au rituel et tenter d'ouvrir le portail (rendez-vous au 25), ou bien reprendre le focus et remettre à plus tard (rendez-vous au 76) ?

## 79

Il hésite un moment, ayant d'évidentes réticences à embaucher un parfait inconnu au pied levé, mais il semblerait que vous ayiez de la chance : des barges sont arrivées récemment, et il a besoin de bras pour faire le service ce soir. Il accepte donc de vous prendre au moins à l'essai, ne fut-ce que pour aujourd'hui, mais vous prévient qu'il n'hésitera pas à vous mettre dehors si vous tirez au flanc ou êtes un incapable. Vous l'assurez avec effusion que vous serez à la hauteur, même si vous avez en vous-même quelques doutes, et commencez à passer rapidement en revue avec lui les bases que vous avez besoin de savoir.

Vous aviez peut-être envisagé de ne travailler que le soir et avoir le reste de la journée de libre pour vos recherches personnelles, mais cet espoir est rapidement étouffé : entre le temps nécessaire aux explications et démonstrations et les premiers entraînements, la matinée est déjà passée, et vous vous retrouvez rapidement à devoir courir entre les tables d'une foule qui a envahi l'auberge aux alentours de midi. Les quelques heures d'un travail auquel vous n'êtes absolument pas habitué sont éreintantes, et vous avez l'impression permanente d'être débordé. Heureusement, la clientèle principale est composée surtout de travailleurs des docks, dont les longues journées de travail ne laissent pas beaucoup de temps à gaspiller sur leur repas, aussi malgré un certain roulement la durée critique ne dure pas trop longtemps et s'arrête avant de vous avoir complètement moulu. Ce n'est cependant pas encore fini, et vous devez encore vous occuper de débarasser, faire la vaisselle, nettoyer et ranger la salle et une myriade d'autres occupations qui meublent largement l'après-midi. Avec désespoir et fatigue, vous voyez à nouveau la salle commencer à se remplir à peine avez-vous fini de clôturer le travail de midi : est-ce qu'être tavernier n'est qu'un cycle infini de travail ? Vous soupirez et recommencez votre tâche du midi, servant plats et prenants commandes. Vous en êtes à passer progressivement en mode automatique, quand soudain une sensation étrange vous fait sortir de votre torpeur.

Rendez-vous au **215**.

## 80

Les tiroirs ne sont pas fermés, et ne contiennent pour la plupart que des pages blanches et du matériel d'écriture, ou bien des notes concernant le travail de professeur de Merhon : il semblait qu'il était très soigneux. Vous essayez bien de voir si ces notes contiennent des informations qui pourraient vous être utiles, mais le jargon magique ne vous avance guère, et les connaissances pour ne fut-ce que comprendre ce qui peut être écrit est largement au-dessus de ce que votre mémoire contient. Vous grognez de frustration en pensant qu'il est possible que la solution à tout ce qui se passe se trouve ici, dans les textes cryptiques, mais tout cela est tout simplement impossible à comprendre en l'état actuel. Une petite part de vous grimace dans votre esprit en disant que, si tout le reste échoue, il faudra peut-être passer quelques centaines de boucles à apprendre les bases vous permettant de tirer un sens de tout cela. Mais vous êtes soudain tiré de votre rêverie par le contact avec un objet plus lourd, sous les papiers d'un tiroir. Vous soulevez les feuilles et découvrez une clef. Avec un sourire, vous la sortez et l'observez : c'est une grosse clef d'une couleur étrange, comme du bronze rutilant avec des reflets verts, et couverte d'enluminures dont vous n'êtes pas sûr que la fonction n'est que purement décorative. Le panneton lui-même est fantastique, présentant des formes d'une complexité incroyable, et qui semble doucement changer lorsque vous le regardez. Ce n'est certainement pas une clef normale, et vous soupçonnez qu'il s'agit du double de la clef du laboratoire du mage. Vous l'empochez rapidement (ajoutez la Clef Ornée à votre équipement ; tant que vous la possédez, vous aurez le droit de tenter de l'utiliser quand vous vous trouverez face à une porte, en *ajoutant 35* au numéro de la section où vous vous trouverez à ce moment-là) avant de réfléchir à la suite : allez-vous maintenant fouiller les notes posées sur le bureau (rendez-vous au **121**) ou bien considérer que vous en avez fini et sortir de la tour (rendez-vous au **75**) ?

## 81

Il se concentre sur sa défense et esquive vos attaques tout en marmonnant d'un air rageur ses incantations et agitant sa main de manière menaçante. Vous n'allez pas le laisser vous arrêter si près du but ! Feignant avec le poignard, vous saisissez soudain son bras valide, et vous le tirez violemment vers vous. Il ne s'attendait pas à cela, gardant toute sa concentration sur votre arme, et pousse un cri de stupeur en trébuchant en avant. Vous remontez votre poignard d'un coup sec et l'empalez dans le visage du mage, dont le hurlement s'arrête net. Vous tombez en arrière avec un gémissement de triomphe : vous avez réussi, vous avez arrêté...

Rendez-vous au **88**.

## 82

Avec une détermination rendue encore plus effrayante par sa totale impassibilité, la statue s'avance vers vous. Le poing qu'elle vient d'écraser sur le sol porte cependant la trace du coup, un doigt ayant sauté lors de l'impact et les phalanges étant fissurées, ce qui vous assure au moins qu'il est possible d'infliger des dégâts à ce bloc de pierre. Mais cela ne va pas être facile...

Si votre **Puissance** totale est de 6 ou plus, rendez-vous au **229**. Sinon, rendez-vous au **174**.

## 83

Les rondes des gardes sont fréquentes et vous ne voyez aucun moyen de tromper leur attention pour le moment. Allez-vous attendre quelques temps pour voir si une ouverture se présente (dans ce cas, cochez une unité de temps sur la Ligne et rendez-vous ensuite au 34) ou bien allez-vous abandonner cette idée (retournez dans ce cas au 110) ?

## 84

Quand vous entrez non annoncé dans son salon, vous pouvez voir un éclair de surprise dans les yeux de l'homme, mais il est si rapidement maîtrisé que le reste de son corps n'a même pas eu le temps de réagir et d'avoir un sursaut. Il vous fixe d'un regard froid, et les paroles que vous vous apprêtiez à dire meurent sur vos lèvres. Vous essayez de vous reprendre et de le saluer afin de commencer la conversation sur un bon pied, mais il ignore vos balbutiements et écrase votre début de tentative d'explication avec une voix autoritaire et glaciale.

« Je ne sais pas qui vous êtes ni comment vous êtes entré, mais ce n'est certainement pas par la porte. Et j'ai horreur d'être dérangé quand je lis. »

Il psalmodie avec célérité et efficacité quelques mots tout en faisant une série de gestes parfaitement maîtrisés, et vous sentez soudain un froid pénétrant vous envahir, tandis qu'une gangue de glace vous recouvre. Vous pouvez encore respirer, mais vous ne pouvez plus faire un geste ni dire un mot. L'homme, qui ne s'est même pas levé, reprend son livre et grommelle :

« Nous discuterons de votre intrusion quand j'aurais fini. Veuillez ne *surtout* pas me déranger en attendant. »

Ce n'est pas comme si vous pouviez le faire de toutes façons. Les minutes et les heures s'égrenent tandis que vous restez immobile dans votre prison de glace, à peine ponctuées une ou deux fois par un glapissement de surprise de la part d'un servant quand il entre dans le salon et vous y trouve, avec le maître de maison toujours impassiblement plongé dans sa lecture. Finalement, le temps passe et s'achève.

Rendez-vous au 88.

## 85

Vous dégainez votre arme et bondissez sur le sergent, réussissant à lui infliger une méchante estafilade alors qu'il reste un instant héberlué. Rapidement néanmoins il se reprend, et recule en pressant sa blessure tandis que ses collègues bondissent à la rescousse. Vous vous retrouvez soudain sous un déluge de coups, tentant tant bien que mal de survivre, et notant à peine la foule pétrifiée alentours.

Si votre *Puissance* est au moins de 6, rendez-vous au 208. Sinon, rendez-vous au 227.

## 86

Vous auriez dû écouter votre intuition. À peine commencez-vous à forcer la porte, qu'une détonation humide retentie dans votre esprit. Vous clignez les yeux, un peu assommé intérieurement, et vous sentez quelque-chose vous saisir les bras et les jambes. Quand vous arrivez à vous concentrer suffisamment, vous apercevez des fils fantômatiques qui vous maintiennent fermement. Ils ne vous font pas de mal, mais il vous est impossible de bouger, et ils vous plaquent fermement contre la porte. Vous tentez de vous libérer, mais c'est en vain. Vous ne pouvez rien faire, et il ne vous reste qu'à attendre que quelqu'un passe ou que leur vigueur ne baisse. Les heures défilent ainsi, interminables et sans que votre position ne s'améliore... Rendez-vous au 88.

## 87

Le préfet vous suit du regard un moment, vous regardant vous diriger droit vers la tour. Rendez-vous au 157.

## 88

Une brusque sensation de déplacement sans mouvement, aussi absurde et paradoxale soit-elle, vous secoue à un niveau si profond que la réalité elle-même semble comme un rêve par comparaison. L'univers entier semble trembler sur ses fondations, s'écroulant et s'effondrant dans une immobilité totale. Les secousses s'éternisent, mais en même temps vous avez l'impression qu'elles se concentrent en un moment unique, total, instantané et éternel à la fois. Le monde devant vos yeux n'a plus de sens, des images de noir absolu se mélangeant avec des blancs aveuglants, des explosions à l'échelle inimaginable et des infinités de vide et de silence, des attentes incommensurables et une frénésie d'accélération sans comparaison, des étoiles plus innombrables que l'esprit ne peut l'imaginer vivant pour des millions d'année de manière immédiate, des particules si minuscules que l'esprit ne peut les percevoir bondissant dans le cosmos tout en restant sur place. Vous ne pouvez déterminer si ce spectacle dure une éternité ou moins d'un instant, il semble n'exister jamais et toujours à la fois, tandis que l'infini et le point unique confondent leurs significations. Et une sensation de traction, traction immobile et pourtant semblant pouvoir déplacer l'univers entier.

Rendez-vous au 13.

## 89

Sans prendre le temps de voir de quoi il s'agit, vous réagissez totalement à l'instinct et vous bondissez en arrière. Dans un fracas de pierre brisée, vous voyez l'énorme poing de la statue au pieds de laquelle le coffre était posé, s'écraser sur le sol à l'endroit où vous vous trouviez un instant auparavant. Ah, bien entendu, c'était évident... Au moins saurez-vous quel est le danger la prochaine fois...

Notez que vous savez à présent que la statue s'anime, et que vous aurez le droit d'ajouter 5 à la section correspondante la prochaine fois que vous tenterez d'ouvrir le coffre.

Celle-ci, impassible, relève son poing et tourne son visage de granit vers vous. Vous déglutissez péniblement, avant de vous rendre au 82.

## 90

La table est dans un désordre que vous ne pouvez qualifier que par le mot « épique ». Elle semble avoir été utilisée encore assez récemment, aucune poussière n'étant présente. Vous commencez à jeter un oeil aux papiers qui la recouvre, la plupart étant des croquis auxquels vous ne comprenez rien ou des pages de notes cryptiques, obscures et tout aussi impénétrables. Vous les passez en revue, et vous finissez par noter des carnets qui semblent fréquemment utilisés. Vous les ouvrez, et vous sentez une excitation intense vous gagner : on dirait les notes personnelles de Merhon ! Vous vous asseyez en face de la table, utilisant la chaise dont le mage se servait lui-même, et vous les parcourez rapidement. Vous poussez un grognement de triomphe en réalisant qu'il s'agit bien de son journal personnel concernant ses dernières recherches et tous les détails qu'il a jugé utile de mettre par écrit sur le sujet ! De votre rapide inspection, vous déduisez que les trois carnets se suivent

chronologiquement et concernent tous les dernières recherches effectuées, celles qui ont valu la dispute avec Arinis.

Si vous voulez lire le premier carnet, rendez-vous au **35**.

Si vous voulez lire le second carnet, rendez-vous au **134**.

Si vous voulez lire le troisième carnet, rendez-vous au **207**.

Enfin, si vous avez lu tout ce que vous voulez, retournez au **21**.

## 91

Vous vous approchez de la tour, de plus en plus écrasante, et vous en profitez pour regardez les environs. La cours (enfin le cloître ou alors le parc vous ne savez toujours pas) doit représenter environ la moitié de la superficie de l'Académie et dispose de bancs, chemins de gravier blanc, arbres soigneusement entretenus et buissons décoratifs soigneusement taillés. Le tout est entouré de galeries ajourées à l'ouest et à l'est, sous des murs ornés de grandes fenêtres. Au sud est visible l'immense tunnel donnant sur l'entrée principale, tandis que la partie nord paraît être un bâtiment séparé, massif et couvrant une surface considérable. Des apprentis mages, reconnaissables à leurs robes marrons, profitent de la journée ensoleillée pour flâner, étudier ou discuter dans les environs ; mais vu la superficie disponible et leur nombre somme toute relativement restreint comparé à la taille de l'Académie, vous n'avez pas l'occasion de passer à moins de plusieurs dizaines de mètres de l'un d'eux. Ce qui n'est pas forcément un mal, au moins vous gardez un certain anonymat. Au centre de tout cela s'élève la tour colossale entourée à sa base par une galerie qui est assez large pour couvrir non seulement un passage de plusieurs mètres, mais également ce qui semblent être des habitations sur son périmètre intérieur. Vous finissez par arriver à ce niveau, et vous entrez sous la galerie. Rendez-vous au **164**.

## 92

Il se gratte le menton quelques instants lorsque vous lui demandez des détails sur un journal officiel, avant que son regard ne s'éclaire.

« Ah oui, le Journal. On le voit principalement dans le Haut Quartier, mais de temps-en-temps, quand les nouvelles sont croustillantes, on trouve quelqu'un qui le ramène pour en faire profiter tout le monde. Mmh... Je dirais que votre meilleure chance serait d'aller consulter les archives à l'hôtel de ville. Elles devraient être en accès libre, il s'agit de communication officielle après tout. »

Vous retenez un sourire de victoire, et vous lui demandez s'il peut vous guider vers l'hôtel de ville en question. Il hoche la tête, vous donne une série d'explication que vous enregistrez soigneusement, et vous indique la direction générale d'un signe de main. Vous le remerciez profusément, et vous vous dirigez d'un pas vif en suivant ses instructions. Rendez-vous au **205**.

## 93

Le cercle magique est là, impossible à manquer. Vous vous mettez soigneusement au milieu, et observez encore une fois les signes cabalistiques qui le parsème, vous demandant le travail qui a été nécessaire pour les tracer. Avez-vous le Focus en votre possession ? Si oui, rendez-vous au **78**, sinon au **37**.

## 94

Le garde ne semble pas douter de votre histoire. Il refuse cependant de vous laisser entrer et secoue vigoureusement la tête.

« Cette porte est réservée aux mages en personne. Votre étudiant peut l'utiliser pour sortir et venir vous contacter s'il le veut, je n'en ai cure et je n'irai pas colporter des ragots. Mais si vous voulez entrer, en ce qui vous concerne c'est par là. » Il ponctue sa phrase d'un doigt pointé dans la direction générale de la grande porte, du côté opposé de l'Académie.

Vos espoirs de vous infiltrer par la diplomatie ont été vains, mais au moins vous n'avez pas éveillé la méfiance. Il est clair que vous n'irez pas plus loin en essayant de persuader le garde (notez que vous ne pourrez plus approcher de cette porte aujourd'hui). Allez-vous abandonner et aller plutôt tenter votre chance du côté de l'entrée des marchandises (rendez-vous au **118**), ou bien profiter du fait que votre interlocuteur ne se méfie pas pour essayer de le neutraliser (rendez-vous au **182**) ?

## 95

Vous vous énervez sur la porte, remplaçant les coups d'épaule par les coups de pieds, mais elle ne bouge pas d'un pouce, et ne semble même pas se rayer. C'est alors que vous entendez des pas précipités dans les escaliers, et vous réalisez un peu tard que vous n'avez pas été la discrétion même sous le coup de l'impulsion... Vous partez en courant le long du couloir, mais malheureusement pour vous les gardes qui surgissent devant vous vous coupe le chemin, et leurs camarades surgissant dans votre dos vous indiquent qu'ils ont efficacement occupé toutes les issues. En un éclair, ils vous saisissent de toutes parts et vous réduisent à l'impuissance. Une fois cela fait, ils s'interrogent sur ce qu'ils vont faire de vous, et le consensus semble être « le Maître est en train de lire ». Des hochements de tête s'échangent, et vous êtes solidement saisi et emmené dans une sorte de cellier, où vous restez attaché et sous bonne garde en attendant le bon plaisir de ce Maître. S'il se décide à venir, considérant le temps que vous passez à attendre. Les heures s'écoulent, tandis que personne ne vient vous chercher : visiblement, ce que lis cette personne doit la passionner au plus haut point...

Rendez-vous au **88**.

## 96

Vous vous faufilez facilement dans le jardin sans être vu et vous vous approchez d'un muret. D'un petit bond suivi d'une traction, vous arrivez à passer votre tête au-dessus des tuiles, et vous jetez un coup d'oeil sur les rondes alentours. Contrairement à quand vous avez dû monter, vous n'avez besoin que d'une poignée de secondes pour descendre et n'avez pas à vous soucier autant d'être vu, aussi vous surveillez brièvement les gardes et saisissez un moment où leur ronde les fait marcher dos à votre position pour jeter votre jambe par-dessus le muret et sauter en contrebas. Vous décampez ensuite le plus vite possible sans toutefois ostensiblement courir, au cas où un passant quelconque ait vu votre manège. Choisissez votre prochaine destination sur la Carte.

## 97

Prudemment mais avec fascination, vous montez les marches et arrivez sur le palier. De plus près, la porte est encore plus fascinante, si pas rassurante : les gravures semblent bouger, comme animées d'une vie propre, même si en les fixant vous ne pouvez déceler aucun vrai mouvement. Mais vous pourriez jurer que les bijoux vous suivent du regard, d'un air suspicieux et accusateur. Cette porte transpire littéralement la magie, et ne présente même pas de poignée ni de serrure. Aussi impressionnante soit-elle, vous ne voyez aucun moyen de l'ouvrir, et quand bien même, vous n'oseriez pas y toucher. Vous restez cependant un certain temps à admirer la beauté hypnotique de

ce qui ne peut qu'être qualifié d'oeuvre d'art, avant de vous détourner à contre-cœur. Allez-vous à présent tenter de sortir via les vantaux (rendez-vous au 158) ? Ou voir ce qui se cache derrière les autres portes (rendez-vous au 5) ?

## 98

Sans demander votre reste, vous démarrez au quart de tour et courez au milieu de la foule, laissant en plan les gardes et leurs lourdes armures derrière vous. En quelques instants, vous vous êtes fondu dans la masse, et si l'attention des gens est attirée par les cris et la cavalcade de gardes qui ne savent plus où chercher, vous êtes à présent hors de leur vue et de portée. Vous poussez un soupir de soulagement, et après avoir tourné au détour de quelques rues, vous vous laissez aller à vous appuyer contre un mur le temps que vos jambes flageollantes arrêtent de trembler (*cochez une unité de temps sur la Ligne*).

Vous avez réussi à fuir, mais il serait préférable de ne pas montrer votre visage à nouveau tant que les gardes s'en souviendront : notez que vous ne pourrez plus approcher l'entrée des marchandises aujourd'hui, et retournez sur la Carte pour choisir votre destination.

## 99

Votre assurance et votre naturel font leur effet, et le sergent semble convaincu par les mensonges que vous débitez sans hésitation. Il se frotte le menton et hausse les épaules, puis vous fait signe de passer. Il vous suggère cependant de ne pas traîner pour trouver votre ami, avant que des mages désœuvrés ne vous retardent s'ils vous voient déambuler dans leur antre. Vous acquiescez en souriant, et vous marchez d'un pas assuré sous l'arche. Les parois du tunnel qu'elle forme contiennent des portes de part et d'autre, probablement les salles de garde, et vous passez devant en accélérant quelque-peu la marche, toujours un peu tendu à l'idée de vous faire soudainement arrêter par quelqu'un de plus méfiant que les autres. Une sensation étrange, comme si votre esprit était soudain plongé dans de l'eau, vous saisit à mi-chemin. Vous avez un instant de frayeur à l'idée d'avoir déclenché *quelque-chose*, mais rien ne se passe alors que vous continuez à marcher en serrant les dents. Vous finissez par déboucher sans encombre de l'autre côté du tunnel.

Ajouter la note « entrée » sur votre feuille d'aventure si elle n'existe pas déjà, et notez le numéro 7 à son côté (*remplacez celui qui pourrait éventuellement y être déjà*), et rendez-vous au 45.

## 100

Vous finissez par interpellier un homme jeune à l'air neutre, mince et sec, portant un livre sous le bras et des lunettes sur les yeux. Il se tourne vers vous avec un regard interrogatif en penchant la tête sur le côté. Vous vous présentez comme un visiteur récemment arrivé et ne connaissant guère les lieux, tout en essayant soigneusement d'éviter de nommer ou de définir d'où vous venez et où vous voulez aller, considérant que vous n'avez aucune connaissance permettant d'étayer ce mensonge. Heureusement pour vous, votre interlocuteur ne songe pas à remettre en question vos affirmations, et s'il est plutôt laconique, il a l'air bien disposé et prêt à vous répondre. Si vous avez des sujets précis à aborder, c'est le moment.

Vous finissez par lui demander de vous décrire l'organisation générale de la Cité, jouant le rôle de l'étranger bien intentionné qui voudrait éviter de marcher sur les mauvais pieds et de commettre des impairs. Rendez-vous au 144.

## 101

Dépassé par la quantité de papier et d'écriture dans cette pièce, vous vous dirigez vers la porte et sortez sur la pointe des pieds. Vous sentez encore une fois l'étrange sensation de surface d'eau, mais cette fois comme si vous en sortiez. Quelque-chose de surnaturel doit être à l'oeuvre ici, mais même en vous tapotant en tous sens, vous ne percevez aucune différence. Peut-être une protection magique, la source de l'assurance du guichetier que personne ne volerait ou n'endommagerait les archives ?

Qu'importe, vous prenez les escaliers en sens inverse, remontez le couloir et sortez du bâtiment. Choisissez une destination sur votre Carte.

## 102

Si l'homme est ivre, il n'en est pas moins féroce, et vous êtes de constitution bien plus fragile que lui. Ses hurlements sonores résonnent dans la rue et vous n'arrivez qu'à peine à le contenir, sans parler de pouvoir lui envoyer un coup précis. L'échauffourée traîne en longueur, et vous entendez une fenêtre claquer au-dessus et un cri retentir : cette fois vous êtes repéré. L'adrénaline et la peur aidant, vous finissez par repousser l'ivrogne à coups de pieds avant de vous enfuir à toutes jambes. Vous tournez au hasard des rues plusieurs fois, vous demandant si les claquements sur le pavé derrière vous sont de vrais poursuivants ou juste votre imagination alimentée par la terreur. Après avoir bondit derrière quelques caisses au détour d'une rue inconnue, vous reprenez longuement votre respiration, et constatez avec soulagement qu'il s'agissait de la seconde possibilité : personne ne semble vous suivre. Vous restez cependant tapis dans votre cachette, le coeur battant et les mains tremblantes, n'osant sortir. Petit à petit, l'adrénaline se dissipe et vous reprenez votre calme, tandis que la fatigue commence à peser sur vos épaules.

Rendez-vous au **215**.

## 103

Vous marchez un moment, quadrillant les lieux et cherchant du regard ce qui pourrait ressembler à un bâtiment officiel (*cochez deux unités de temps sur la Ligne*). Cependant soit les signes vous échappent, soit l'hôtel de ville est suffisamment grand pour contenir tout ce qu'il peut y avoir de ce domaine dans lui-même, car vous ne voyez rien de plus que des habitations, commerces et autres constructions usuelles. Finalement, vous haussez les épaules et abandonnez votre recherche. Vous pouvez revenir à l'hôtel de ville (rendez-vous au **205**), soit choisir une nouvelle destination sur la Carte.

## 104

Pendant un instant, la douleur est si intense qu'elle occupe tous vos sens. Vous ne voyez plus, ne sentez plus, ne percevez plus que douleur, dans un kaléidoscope qui tourbillonne en un instant avant de fusionner en un noir absolu et de plonger infiniment dans une absence de perception. Votre esprit disparaît, figé sur votre dernière pensée et votre dernière obsession, la certitude qu'il faut aller plus vite, plus vite, plus vite, et vous sentez votre conscience se dissoudre et s'effacer.

Vous êtes dans un état second, n'ayant plus de conscience mais néanmoins pas totalement dans le néant. Vous sentez, tout en ne le sentant pas, votre corps inexistant se transformer, se déformer, changer tout en restant immatériel, tandis que l'univers entier défile dans et en-dehors de vous dans une immobilité parfaite.

Une traction soudaine et éternelle, immense et imperceptible, semble vous tirer en arrière, vous ramenant à un point que vous n'avez jamais quitté. Votre esprit éteint, fixé sur son idée unique de vitesse, semble tordre l'espace inexistant qui l'entoure et lui donner substance et objectif. Les vibrations sans mouvements s'accroissent, et finissent par se mêler en une implosion silencieuse qui éclipse enfin tout reste de perception.

Effacez tout l'équipement dont vous disposez, ainsi que toutes vos caractéristiques. Votre *Finesse* passe à 5, un autre de vos score (choisissez entre la *Puissance* ou le *Discours*) à 3 et le dernier à 1. N'effacez PAS vos notes. Au contraire, ajoutez dans vos notes que la prochaine fois que vous serez dans une section qui commencera par deux astérisques (\*\*), vous devrez *ajouter 9* au numéro de la section et vous y rendre.

Rendez-vous au **1**.

## 105

Arinis vous conduit en-dehors de la pièce, et la referme doucement avant de murmurer une incantation complexe. La porte brille brièvement d'une couleur blanche, vous sentez comme une brise fraîche dans votre esprit, et tout redevient normal. Puis, sans un mot, le mage vous fait traverser de nouveau sa maison jusqu'à la porte d'entrée.

« Oh, une dernière chose. Si mes souvenirs sont bons, mes gardes patrouillent toute la journée, et la relève arrive une fois toutes les trois heures. Je suis certain que vous saurez en tirer partie. »

Il vous tend la main dans un geste amical.

« Je vous souhaite bonne chance pour la suite. Notre destin à tous est entre vos mains, même si vous serez probablement le seul à le savoir, pour une raison ou une autre. »

Vous échangez une poignée de main, et vous sortez de la maison. Vous voilà armé de nouvelles connaissances qui vous probablement vous aider considérablement dans le futur (le passé ? Le présent ?). Vous soupirez, et descendez les marches.

Notez que vous ne pouvez plus accéder à la villa de quelques manières que ce soit pour aujourd'hui, et choisissez une nouvelle destination sur la Carte.

## 106

Vous vous appuyez contre un mur, comme pour souffler un moment, et vous observez l'air les possibilités de se glisser subrepticement à l'intérieur de la caserne. La porte d'entrée principale est impensable : il y a toute une escouade, montant ostensiblement la garde avec un air de parade, le tout situé en évidence et en hauteur sur un perron accessible par des cercles concentriques de marches. Inutile de ne fut-ce qu'imaginer pouvoir passer inaperçu. Vous n'aviez même pas envisagé d'utiliser ce chemin de toutes façon, aussi vous concentrez votre attention sur les portes secondaires. Elles disposent toutes d'une ou deux sentinelles, mais qui semblent soumises à des déplacements plus irréguliers. Vous soupçonnez qu'une faille pourrait se produire si les aléas et les imprévus du travail réel finissaient par jouer en votre faveur ; cela pourrait prendre un certain temps toutefois. Allez-vous prendre votre mal en patience et attendre l'occasion propice (rendez-vous au **234**), abandonner votre tentative d'infiltration et tenter de trouver un autre bâtiment notable (rendez-vous au **205**) ou retourner vers une zone notable (choisissez une destination sur la Carte) ?

## 107

La pièce principale de l'auberge ne contient pour le moment qu'une poignée de matelots, même si vous supposez que le gros de la clientèle arrivera plus tard dans la journée. Vous saluez d'un bref signe de tête, avant de vous diriger vers l'aubergiste, qui vous regarde arriver d'un air souriant. Vous lui expliquez votre situation pécuniaire et tentez de le convaincre de vous permettre d'échanger lit et repas contre un travail honnête. Il vous regarde, soupçonneux, pendant un instant, alors que vous déployez tout votre charme.

Si votre *Discours* est de 3 ou plus, rendez-vous au 79.

Sinon, rendez-vous au 217.

## 108

Vous avancez dans les rues populeuses de la ville. Quelque-soit l'heure de la journée, le flot continu des gens vaquants à leurs occupations ne faiblit pas, et il est plus dense encore ici, près du cœur de la cité et encore augmenté par la taille plus réduite et la densité plus élevée des habitations. Vous finissez par atteindre une petite place dotée d'une fontaine, où l'espace supplémentaire permet à la foule de se disperser un peu et vous de respirer et vous poser quelques instants pour réfléchir à la suite.

Rien de particulier ne se détache de l'endroit, mais la quantité de personnes et l'activité qui règne en font le lieu idéal pour chercher des informations. La proximité du centre en fait également un bon point de départ si vous souhaitez trouver un lieu ayant une importance quelconque pour ce qui est de la vie citadine. Vous faites le compte rapide de vos options, et vous voyez trois possibilités.

Premièrement, la méthode la plus simple et directe : vous pouvez tenter d'aborder une personne et lui demander ce qu'elle sait de la ville (rendez-vous au 24).

Si vous préférez vous référer à des sources plus officielles, vous pouvez essayer de chercher dans les rues s'il n'y a pas de trace d'édits, affiches ou autres informations provenant d'une institution quelconque (rendez-vous alors au 52).

Enfin, si vous estimez qu'on est jamais mieux servi que par soi-même, vous pouvez décider de trouver des bâtiments importants, qui auraient plus de chance de contenir des ressources utiles à votre situation (rendez-vous dans ce cas au 31).

## 109

Comme vous l'aviez prévu, il est des plus faciles de monter à l'étage. Vous craignez quelque-peu qu'un domestique vous aperçoive à travers une fenêtre ou une porte, mais aucun cri de surprise ne retentit alors que vous grimpez le long d'une colonne jusqu'à atteindre le balcon. Vous remerciez le fait que tout ici soit en pierre, ce qui évite les craquements d'un plancher ou d'une balustrade, et vous marchez à pas de loup alors que vous ouvrez une porte et entrez dans la maison.

Vous fouillez les environs pendant un moment, trouvant de nombreuses chambres et plusieurs couloirs, et ayant à éviter les femmes de chambre et les servants faisant le ménage. Vous avez plusieurs fois besoin de vous cacher afin d'échapper à une découverte impromptue, et vous vous perdez une ou deux fois dans les dédales de pièces et de couloir (*cochez une unité de temps sur la Ligne*). Finalement, vous arrivez dans une pièce qui semble être au centre de l'étage, et n'avoir qu'une seule porte. Aucun bruit n'est audible dans les environs, les domestiques doivent être occupés ailleurs, et vous pouvez dédier votre attention à la porte : elle semble être spéciale, portant des décorations particulièrement complexes et donant sur une pièce coupée de tout le reste. Le bois qui la forme est d'un blanc immaculé, mais il y a tant de décorations en filigranes dorés qu'il en fini

pratiquement caché, et l'ensemble donne l'impression d'une porte dorée. Vous testez la poignée, mais elle ne s'ouvre pas : la porte est visiblement verrouillée.

Si vous pensez que ce qu'elle cache est assez important pour risquer de la crocheter ou de l'enfoncer, et que vous voulez essayer, rendez-vous au **54**.

Si vous préférez la laisser où elle est et aller plutôt fouiller le rez-de-chaussée, rendez-vous au **61**.

Si enfin vous avez vu tout ce que vous vouliez voir, vous pouvez sortir en vous rendant au **96**.

## 110

Si la maison de l'Archimage Arinis n'est pas située sur le sommet des collines comme les immenses domaines de l'élite de la société, elle reste néanmoins dans les quartiers riches de la cité. Vous vous demandez un moment quelle en est la raison, car la taille et le faste de sa résidence, ainsi que les nombreux gardes qui patrouillent alentours, montrent qu'il ne doit manquer ni de moyen ni d'influence. Peut-être s'agit-il d'une affirmation politique subtile (ou pas le moins du monde subtile, et vous manquez juste des connaissances pour la comprendre) ou peut-être est-ce une maison de famille qu'il n'a pas eu le cœur de quitter. Ou dix autres raisons possibles. Le tout est, il s'agit bien d'un villa étendue que d'une maison de bourgeois, présentant une façade ornée de sculptures multiples comme il est de bon goût dans ce quartier, ainsi que de colonnades multiples soutenant un balcon devant l'entrée et d'un muret surmonté de tuiles faisant le tour de la propriété et semblant abriter des jardins de bonne taille. Même au milieu des autres habitations luxueuses, elle ressort particulièrement, occupant une surface qui doit bien être équivalente à plusieurs bâtiments alentours et changeant la forme des rues, qui l'entourent et la contournent au lieu de continuer tout droit. Non, pensez-vous, définitivement aucun manque d'influence ni de richesse. Peut-être est-ce le but, précisément, mettre encore plus en valeur sa position en contrastant directement avec les cercles sociaux de second rang ?

Qu'importe. Ce n'est probablement pas la position sociale d'Arinis qui vous intéresse, mais bien plus son rôle dans les histoires de magie temporelle que vous soupçonnez fortement être la cause de vos retours constants dans le passé. Devez-vous l'aborder directement et essayer de vous entendre avec lui, partant du principe qu'il est un rival de Merhon et que ce dernier est responsable ? C'est une possibilité, mais peut-être est-ce le contraire, peut-être est-il le coupable d'une interférence qui a causé des ratés dans un sortilège initialement contrôlé. Pour autant que vous le sachiez, vous pourriez même *être* Merhon, renvoyé dans sa jeunesse et vidé de sa mémoire... Durant ce temps d'introspection et de réflexion, vos yeux continuent à fouiller les environs, et vous notez les gardes qui vont et viennent le long des murets entourant la villa. S'il y a des gardes, et aussi nombreux, cela signifie peut-être que l'extérieur n'a pas de protections magiques et que vous pourriez peut-être entrer discrètement ? Vous avez donc deux angles d'action.

Allez-vous vous présenter à l'entrée et demander à voir l'Archimage (rendez-vous au **14**), ou allez-vous tenter de détecter une ouverture dans les rondes des gardes pour sauter par-dessus le muret (rendez-vous au **119**) ?

Vous pouvez également abandonner les lieux et choisir une autre destination sur la Carte.

## 111

Le garde est un combattant expérimenté, et il est solidement équipé. Vos coups rebondissent sans mal sur sa cotte de mailles, alors que son épée tranche dans vos chairs avec dextérité. Profitant d'une ouverture, il effectue une feinte rapide qui entaille votre cuisse et vous fait perdre l'équilibre. Alors que vous glissez, une deuxième botte enfonce fermement la lame dans votre poitrine, et vous laisse

bouche bée, tentant de crier alors que le sang emplie vos poumons. Vous tombez lourdement en arrière.

Rendez-vous au **13**.

## 112

Vous saisissez le poignard d'Arinis, espérant qu'il vous aidera à combattre le géant de pierre se dirigeant vers vous avec l'effroyable implacabilité du tueur sans âme.

Si votre **Puissance** est de 2 ou plus, rendez-vous au **156**, sinon rendez-vous au **174**.

## 113

Vous faites basculer le couvercle du coffre, et vous constatez que ce dernier ne contient qu'un unique objet : ce qui ressemble à une pierre grossièrement taillée, de la taille d'un oeuf. Vous la saisissez doucement, et l'observez de plus près. Sa surface est d'une teinte gris-jaune, avec des veines vertes courant un peu partout et donnant un aspect de nervures, encore renforcé par la légère lueur qu'elles semblent émettre, bien que vous ne soyez pas sûr qu'il ne s'agisse pas de reflets de la lumière ambiante. Vous jetez un second regard dans le coffre, au cas où cette pierre serait un leurre, mais il est totalement vide et ne semble pas présenter de compartiment secret. Il semblerait que ce soit vraiment tout.

Vous empochez soigneusement la pierre (notez le Focus dans votre équipement) et vous vous dirigez vers l'échelle, laissant la statue brisée derrière vous. Rendez-vous au **55**.

## 114

Clairement dépassé par les événements, vous levez lentement les mains devant l'air menaçant des deux gardes, cherchant rapidement quelles excuses pourraient vous tirer de ce mauvais pas. Vous tentez de bredouiller des explications alors qu'ils vous neutralisent rapidement avec des menottes de fer, mais ils ne prêtent aucune attention à ce que vous dites au-delà d'un grognement « t'en discuteras avec le capitaine » de mauvais augure. Ils vous traînent ensuite à l'intérieur du bâtiment, via la porte que vous souhaitiez emprunter, pour vous jeter sans ménagement dans un cachot. Rendez-vous au **213**.

## 115

Il fronce quelque-peu les sourcils lorsqu'il entend votre question.

« L'Académie ? Vous n'allez pas me dire que vous n'en avez jamais entendu parler... »

L'air soudain suspicieux vous fait prendre conscience qu'il doit s'agir du genre de connaissances générales que tout le monde est censé connaître, sauf les amnésiques dans votre genre, mais visiblement unique à cette ville. Vous esquivez d'une pirouette :

« Oh, bien entendu ! C'est justement une des raisons principales de ma présence ici ! » Du moins c'est une possibilité des plus fortes, ajoutez-vous en votre fort intérieur. « Mais je me demande comment elle affecte la vie de tous les jours et les effets sur le gouvernement local, ce genre de choses ! »

Par chance, il semble que votre bluff ait visé juste, les sourcils de votre interlocuteur reprenant une position normale, tandis qu'il hausse les épaules.

« Pour l'homme de la rue typique, pas grand-chose. Un quota de certaines marchandises exotiques est réservé à l'Académie, le Conseil de la Cité est subordonné aux décisions de l'Assemblée des Mages, il est strictement interdit aux non-mages d'arborer le symbole du Livre et il vaut mieux éviter de se cogner à quelqu'un qui le porte légitimement lorsque vous circulez dans la rue. Pour le reste, les Mages ont probablement des préoccupations différentes de tout un chacun, et interfèrent peu avec le reste de la population. »

Vous grommelez intérieurement devant le succinct de ces informations, et vous tentez de manière diplomatique d'en demander plus.

« Oh, si vous voulez des détails supplémentaires, vous devriez aller à l'Hôtel de Ville voir ceux qui s'occupent de gérer la ville elle-même. Ils devraient pouvoir mieux vous répondre. C'est leur rôle après tout. »

Vous opinez avec approbation, content d'avoir enfin une piste, et vous lui demandez de vous indiquer le chemin. Il vous explique rapidement comment vous y rendre, et vous le remerciez chaleureusement, avant de suivre ses indications.

Rendez-vous au **205**.

## 116

Voyant que vous êtes menaçant, les gardes dégainent leurs armes, tandis que les porteurs s'éloignent prudemment, ne voulant pas être impliqués, et que tous les regards dans la foule se tourne vers vous. Rapidement, voyant vos adversaires vous encercler, vous réalisez que vous êtes dans une situation délicate. Vous esquivez les premières attaques, sans pouvoir porter un coup décisif vous-même, et vous remarquez que vos ennemis ne semblent pas presser leur avantage, et plutôt attendre en vous surveillant. L'explication arrive bientôt sous la forme de bruits de bottes et de mailles remontant le long du couloir : les renforts arrivent. Votre situation est sans espoir, la seule solution est la fuite. Vous tentez de briser le cercle en feignant puis en courant, avant de vous jeter dans la foule.

Si votre **Puissance** est d'au moins 4, rendez-vous au **203**. Sinon, rendez-vous au **64**.

## 117

Vous n'avez pas le temps de bouger avant qu'un coup d'une violence inouïe vous écrase contre le sol, et une douleur intense irradie dans tout votre corps alors que vous sentez les os se briser sous l'impact. Du coin de l'oeil, vous voyez la statue qui dominait le coffre se relever dans une série de craquements et de grincements, son énorme poing de pierre se remettant en position de frappe. Ah, bien entendu, c'était évident... Au moins saurez-vous quel est le danger la prochaine fois... Si vous osez revenir ici une prochaine fois, pensez-vous alors que la douleur devient insoutenable et que vous sentez vos poumons brûler alors qu'ils se remplissent de sang.

Notez que vous savez à présent que la statue s'anime, et que vous aurez le droit d'ajouter **5** à la section correspondante la prochaine fois que vous tenterez d'ouvrir le coffre.

Puis le poing s'abat à nouveau, visant votre tête cette fois, et tout devient noir. Rendez-vous au **13**.

## 118

De ce que vous pouvez voir du banc où vous êtes assis, prétendant n'être qu'un passant quelconque se reposant et profitant du soleil, les charrettes apportent différents types de marchandises, qui sont emportées par différentes équipes selon leur contenu. Le nombre total de

travailleur n'est pas très important, mais suffisamment pour que cela donne parfois une impression de grouillement, utile pour se fondre dans la masse. Qui plus est, quand les marchandises s'accumulent, les charrettes et cargaisons en attente tendent à s'étaler plus loin de la porte, au point de forcer les passants à les contourner. Les gardes, quant à eux, ne mettent que peu de coeur à la tâche, et ont l'air de plus s'inquiéter des vols possibles sur les caisses les plus éloignées que des va-et-vients des porteurs.

Tout cela forme un tableau rempli d'opportunités. Après avoir soigneusement observé toute la scène, vous hésitez entre deux possibilités. La première serait de tout simplement entrer en profitant des déplacements constants de personnes. Le risque serait que les gardes remarquent quelqu'un entrant sans rien transporter, mais cela minimiserait les possibilités de contact avec les autres manutentionnaires, qui pourraient eux noter que vous n'êtes pas un des leurs (si vous voulez appliquer ce plan, rendez-vous au **12**). La seconde serait de vous fondre dans la foule pour approcher une charrette, et ensuite agir comme un des autres porteurs : prendre une caisse et la transporter à l'intérieur (si vous souhaitez agir de cette manière, rendez-vous au **153**).

## 119

Vous vous adossez discrètement à un mur dans l'alcôve d'une allée annexe, et vous observez les allez et venues des gardes. Combien d'unités de temps sont actuellement cochées sur votre *Ligne* ?

Deux ? Rendez-vous au **148**.

Trois ? Rendez-vous au **128**.

Quatre ? Rendez-vous au **83**.

Cinq ? Rendez-vous au **34**.

Six ? Rendez-vous au **73**.

Sept ? Rendez-vous au **200**.

Huit ? Rendez-vous au **9**.

Neuf ? Rendez-vous au **176**.

## 120

Le garde ne peut s'empêcher d'afficher un air dubitatif quand il entre dans la maison pour transmettre votre message. Rapidement, il ressort pour vous porter la réponse.

« Mon Maître est au regret de ne pouvoir accéder à votre requête. » dit-il d'un air neutre. Il penche la tête légèrement sur le côté avant d'ajouter : « Il vous fait également dire qu'il ne pourra pas accéder à cette même requête quelque-soit la période dans le futur. Bonne journée, Monsieur. »

Une manière polie, mais ferme, de vous dire de ne plus jamais revenir l'importuner. Du moins pas avant « demain ». Vous haussez les épaules et vous repartez. Notez que vous ne pourrez plus demander à voir Arinis aujourd'hui, et retournez au **110**.

## 121

Les notes qui couvrent le bureau sont pour leur majorité manuscrites, ayant la même écriture et vous supposez qu'elles doivent être de la main de Merhon. Nombre d'entre elles sont des listes d'ingrédients, des noms de ce que vous supposez être des sortilèges, des lettres personnelles adressées ou en provenance de diverses personnalités et des détails sur des élèves ou des rituels. Vous faites un tri rapide, et vous finissez par sentir une bouffée d'excitation quand vous découvrez

enfin des notes parlant des derniers événements à propos de ses recherches sur le Temps. Elles sont écrites d'un style expéditif, probablement des brouillons sur le vif attendant d'être mis au propre, ou bien des impulsions du moment oubliés sous les autres papiers.

*« Trop de parasitage par à l'Académie. Les expériences les plus délicates et les plus sensibles ne fonctionnent pas, mais comment en connaître la cause quand tout baigne dans je ne sais combien de champs magiques ? Abandonner la recherche ici et rapatrier au manoir ? Solution la plus simple, mais la plus contraignante. »*

*« Réussi à obtenir au moins la livraison des ingrédients au manoir. Manque de main-d'oeuvre plus ennuyeux, mais peut-être possible de convaincre apprentis plus motivés de venir approfondir leurs connaissances lors de cours particuliers en-dehors des heures régulières ? Seuls les vrais passionnés seront volontaires. Possiblement un bénéfice au final, qualité contre quantité. »*

*« IDIOTS ! Arinis décevant. Je ne l'aurais pas pensé aussi lâche – étendre la connaissance implique de prendre des risques, ces vieux aveugles l'ont probablement oublié, engoncés dans leurs habitudes maintenant qu'ils sont établis. Il faut croire que le confort est plus fort que la soif de découverte chez les esprits faibles. »*

*« Arinis a poussé à la confrontation. Un appel au Conseil, le fou ! Mais il a réussi à les effrayer assez pour bloquer tout support pour les nouvelles recherches. Plus d'ingrédient, plus d'apprentis. Ah ! J'ai été bien inspiré de déplacer mes recherches dans mon propre laboratoire. Même sans le soutien de l'Académie, je peux toujours continuer, quitte à payer de ma propre poche – cela en vaut certainement le prix. »*

*« Quelle déchéance. Des mages jouant la politique plutôt que d'approfondir le puit infini du Savoir – non pas que je n'y sois pas habitué, mais cela me dégoûte toujours autant. 'Un temps de réflexion loin des distractions causés par les obligations envers l'Académie' ? Pour qui me prennent-ils, un enfant qui va se sentir coupable parce qu'il a été envoyé dans sa chambre ? Ils n'ont même pas eu le courage de trancher et ont infligé la même 'punition' à Arinis, ces misérables sont plus inquiets des répercussions sur leur réputation que quoi que ce soit d'autres, comme de simples marchands ou ces roitelets de Garandar. Au moins l'opposition d'Arinis vient de ses inquiétudes, aussi mal placées et ridicules soit-elles, sur les conséquences de la recherche, et non pas d'un jeu d'influence ou d'un désir puéril de prestige. Qu'importe, cela me laissera plus de temps encore à consacrer à mes recherches, et moins de distractions. Ils m'ont peut-être rendu un service après tout. »*

Vous ressentez une pointe de déception en réalisant que rien de tout cela ne vous donne une aide pratique, mais néanmoins il est fort intéressant de noter le contexte et les possibles motivations de Merhon. Et cela vous confirme qu'il vous faut pouvoir entrer dans son laboratoire pour essayer d'en savoir plus. Vous hochez silencieusement la tête pour vous-même ; allez-vous à présent fouiller le bureau, si vous ne l'avez pas déjà fait (rendez-vous au 80) ? Ou bien considérer que vous avez et savez tout ce dont vous avez besoin et sortir de la tour (rendez-vous au 75) ?

## 122

Vous attendez le moment où la relève arrive, les discussions entre deux groupes qui se relaient. Trotte jusqu'à l'angle du muret, saut et traction qui vous permettent de vous jeter à l'intérieur en quelques instants. Puis direction les colonnades, escalade rapide, navigation dans les couloirs labyrinthiques de la maison jusqu'à la porte dorée. Murmure du mot de passe, ouverture du coffre suivant les instructions à présent gravées dans votre mémoire, récupération du poignard (notez le Poignard Magique dans votre équipement, et notez que tant que vous le possédez, vous aurez le droit d'ajouter 30 au numéro de toute section où vous souhaitez vous en servir pour combattre). Puis sortie discrète de la porte, descente du balcon, saut par-dessus le muret dès que la patrouille a le dos tourné et disparition dans les rues de la ville.

Choisissez une nouvelle destination sur la Carte.

## 123

Vous vous penchez contre le battant et murmurez le mot de passe que vous a si diligemment fourni Arinis. Un infime claquement se fait entendre, et vous sentez comme une légère brise humide traverser votre esprit, avant que le battant ne s'ouvre. Vous vous glissez à l'intérieur, et vous retrouvez la pièce remplie de trésors divers que l'Archimage vous a montré. Vous vous rappelez de son avertissement sur les multiples pièges magiques, et vous préférez ne pas risquer le coup de savoir s'il mentait ou non. Vous vous dirigez donc rapidement vers le coffre, et vous l'ouvrez de la manière indiquée, sentant à nouveau le même type de vent humide vous glisser sur l'esprit. Vous rabattez le couvercle, et trouvez le poignard, rutilant et vous donnant cette impression étrange de sécheresse quand vous le tenez. Vous haussez les épaules et le glissez sous vos habits, à l'abri des regards indiscrets, avant de refermer le coffre et de sortir sur la pointe des pieds de la pièce.

Notez le Poignard Magique dans votre équipement, et notez que tant que vous le possédez, vous aurez le droit d'ajouter **30** au numéro de toute section où vous souhaitez vous en servir pour combattre (bien entendu, cela n'est valable que tant que vous l'avez en votre possession).

Une fois en-dehors de la pièce, vous tracez votre chemin de retour jusqu'au balcon. Vous en profitez pour noter avec attention la position de la pièce et le meilleur moyen de la rejoindre. Cela pourra être utile lors de votre prochaine incursion (remplacez le numéro de la case **B4** par **218**). Notez que vous ne pouvez plus revenir à cette villa aujourd'hui, et rendez-vous au **96**.

## 124

Le préfet vous suit du regard un moment, vous regardant vous diriger droit vers la galerie. Rendez-vous au **44**.

## 125

Le mage est effectivement surpris par votre attaque soudaine, comme vous l'escomptiez, et vous en profitez pour lui porter un violent coup. Mais avec surprise, vous sentez votre lame glisser subtilement à côté de sa peau, et ne pas lui faire la moindre égratignure. Vous frappez à nouveau, et tentez de l'ensevelir sous un déluge de coups, mais rien n'y fait et vos attaques ne réussissent pas à l'atteindre. Il plisse les yeux avec un feulement rageur, et se met à psalmodier tout en effectuant une série de geste. Vous tentez de l'en empêcher, mais vous ne pouvez tout simplement pas l'atteindre, et votre esprit semble plongé sous la pluie tandis qu'une sensation horrible d'écrasement broie votre être. Vous essayez de vous débattre, mais rien n'y fait, c'est comme si votre corps lui-même se comprimait jusqu'à briser les os et aplatir les organes. La douleur est atroce, mais fort heureusement brève, et votre cadavre broyé et dégoulinant de sang par tous les pores s'écrase au sol en quelques secondes.

Rendez-vous au **13**.

## 126

Vous vous approchez de l'entrée des marchandises de l'Académie. Les mêmes charrettes attendent au même endroit, avec les mêmes travailleurs les déchargeant avec les mêmes mouvements d'habitues. Vous connaissez la manoeuvre, et vous la répétez : vous fondre dans la foule, en sortir pour vous mêler à un groupe de porteurs, prendre une caisse en les laissant passer devant, entrer l'air de rien dans le couloir, poser votre caisse dans l'entrepôt, vous faufiler derrière une pile, entrer dans les couloirs et trouver le cloître-parcours intérieur, puis vous diriger d'un pas vif vers la tour.

Entrée sans problème, et vous souriez une nouvelle fois en pensant aux avantages de connaître à l'avance une méthode qui marche.

Rendez-vous au **164**.

## 127

Vous arrivez devant la porte du manoir. Tout est comme la première fois : les calmes jardins écrasés de soleil s'étendant de part et d'autres, la maison vide et silencieuse, comme abandonnée avant une catastrophe, les vantaux donnant sur la pièce au sol marbré, la porte magnifiquement ornée en haut des marches, le sous-sol en bas des autres...

Vous sentez une atmosphère étrange à l'intérieur, mais vous ne savez pas si cela provient du manoir lui-même ou de l'association avec vos premiers souvenirs... Mais vous n'êtes pas là pour l'introspection. Qu'allez-vous faire ?

Monter voir la porte ornée (rendez-vous au **160**) ?

Descendre voir le cercle dans le sous-sol (rendez-vous au **76**) ?

Fouiller les pièces du manoir (rendez-vous au **72**) ?

Repartir (rendez-vous au **159**) ?

## 128

Vous trouvez le temps long à observer les gardes, quand vous les voyez arrêter de patrouiller et se diriger vers un nouveau groupe qui est sorti de la villa. Ils discutent un instant en riant : visiblement il s'agit de la relève, et vous avez une ouverture de quelques instant pendant qu'ils échangent des banalités pour agir. Allez-vous profiter de ce moment pour bondir et tenter d'escalader le muret alors qu'ils regardent ailleurs (rendez-vous au **150**), attendre quelques temps pour voir si une meilleure occasion se présente (dans ce cas, *cochez une unité de temps sur la Ligne* et rendez-vous ensuite au **83**) ou bien allez-vous abandonner cette idée (retournez dans ce cas au **110**) ?

## 129

Le tableau occupe une surface considérable, et décrit un ensemble de cours de magie. La liste est longue, remplie de mots incompréhensibles, et semble néanmoins laisser un temps non négligeable de temps libre. Vous cherchez pendant un moment la matière qui vous intéresse, jusqu'à ce que vous trouviez « chronomagie ». Étrangement, les dates et heures ont été barrées, et il est inscrit à côté « suspendu jusqu'à nouvel ordre ». Mmh, voilà qui est suspicieux. Vous cherchez pendant quelques instants encore quelque-chose d'instructif, mais il n'y a pas l'air d'avoir d'autres informations pouvant vous concerner. Retournez à l'accueil au **50**.

## 130

Vous souvenant des paroles d'Aranis, vous vous penchez et soufflez le mot de passe. Aussitôt et sans un bruit, la petite porte du vantail gauche s'ouvre et pivote sur ses gonds. Vous entrez rapidement, et elle se referme tout aussi silencieusement derrière vous : vous constatez qu'elle ne dispose pas de poignée de ce côté-ci non plus, et vous espérez que le mot de passe fonctionnera dans l'autre sens. Puis vous observez vos environs : vous êtes dans une vaste pièce occupant la totalité de la surface de la tour, et entourée de deux immenses escaliers qui montent vers le prochain étage, loin au-dessus de votre tête. Encore une fois, l'Académie dans toute sa splendeur mégalomane. Les

environs sont luxueux, et ce rez-de-chaussée semble être une zone de détente pour les personnages importants : si la pièce couvre l'ensemble de la surface, elle est soigneusement meublée et décorée, et donne l'impression d'être divisée en plusieurs parties grâce à une habile disposition des meubles, pots de fleurs et colonnades. La lumière est dispensée par un gigantesque chandelier portant des globes lumineux, que vous soupçonnez être magiques considérant l'intensité et la stabilité de la lumière qu'ils produisent. Les environs sont presque vides : vous repérez tout au plus une poignée de mages, en robes noires autoritaires montrant leur importance. Ils semblent se relaxer, discutant, se reposant ou restant dans leur coin, et n'ont soit pas pris conscience de votre entrée, soit considéré qu'elle était normale. Vous préférez qu'il en reste ainsi, et vous vous dirigez vers les escaliers. Rendez-vous au 17.

## 131

Le préfet vous suit du regard un moment, vous regardant vous diriger droit vers le nord. Rendez-vous au 157.

## 132

Écrasant ce qui l'entoure de ses dimensions considérables, l'Académie de Magie ne laisse à personne le doute sur son importance. Imposante et massive, elle trône non loin du centre-ville, séparée du reste de la cité par une largeur d'une trentaine de mètres de jardins, mais qui semble n'être qu'une minuscule bande verte en comparaison. Ses murs s'élèvent sur plusieurs dizaines de mètres, affichant des fenêtres d'une hauteur qui frise avec l'absurde, et on pourrait loger une maison entière dans l'arche voûtée servant d'entrée. Des gravures décorent chaque espace libre sur toute la surface apparente, lui donnant un aspect presque vivant. Et considérant la nature de ce qui y est enseigné, vous vous demandez si le « presque » est justifié. La forme de l'édifice dans son entier est vaguement rectangulaire, mais avec de nombreuses irrégularités architecturales marquantes, qu'il s'agissent de tours intégrées aux murs et mordant sur la bande herbeuse, de balcons démesurés soutenus par des piliers dépassant du reste du bâtiment de plus de dix mètres et formant parfois de vrais pontons par-dessus la rue, de recoins ou alcôves dans le mur creusant vers l'intérieur, et ainsi de suite. L'effet général se rapproche parfois plus d'une ville miniature que d'un édifice unique.

Un contingent de gardes rutilants sont en faction devant l'entrée, et malgré sa taille qui devrait lui permettre d'accueillir des milliers d'aspirants mages, vous ne voyez que très peu de personnages en robe et à chapeau sortir ou entrer, et pratiquement personne d'autre. Vous souriez intérieurement en vous disant que pour autant que vous le sachiez, il n'y a peut-être qu'une poignée d'étudiants et de professeurs ici, et que la démesure de l'Académie n'est là que pour l'esbrouffe. Ou peut-être, à l'opposé, que l'Académie est une ville à l'intérieur de la ville, et que si la porte est si peu utilisée, c'est qu'ils y vivent dedans en autarcie, à vaquer à leurs occupations de mages, sans ressentir le besoin de sortir de ces murs.

En tous cas, en ce qui vous concerne, il s'agirait plutôt d'y entrer que d'en sortir – du moins pour le moment. La grande porte d'entrée semble tout indiquée, mais comme vous avez pu le constater en l'observant un moment, peu de monde l'emprunte, ce qui laisse penser qu'un certain filtrage a lieu. Un bâtiment de cette taille a très certainement d'autres entrées, qui sont peut-être moins ostensiblement gardées. D'un autre côté, essayer d'entrer discrètement par derrière serait peut-être plus flagrant. Vous préférez ne pas penser aux possibles protections magiques, n'ayant aucun moyen de les découvrir et encore moins de les contrer si elles existent.

Allez-vous tenter d'entrer ouvertement par la porte principale en vous rendant au 231 ? Ou bien allez-vous plutôt chercher des entrées secondaires plus loin (rendez-vous au 77) ?

## 133

Profitant de la concentration obscurcie de votre interlocuteur, pour qui la journée est visiblement atrocement longue, vous tissez une rapide toile de mensonges, essayant de justifier votre arrivée impromptue à l'entrée arrière par la demande d'un mage vous ayant demandé un service discret. Vous espérez que les mages sont effectivement habilités à faire ce genre de demande, et que vous ne venez pas juste de donner au garde une bonne raison de vous jeter au cachot, mais son air tout au plus suspicieux et non pas outragé vous rassure quelque-peu.

Si votre **Discours** est de 3 ou plus, rendez-vous au **94**. Sinon, rendez-vous au **11**.

## 134

Le second carnet est rempli de pages cornées, comme si nombre d'entre elles avaient été marquées comme « lecture en cours » à un moment ou un autre. Il est lui-même assez usé, ayant servi visiblement de nombreuses fois. Vous vous plongez dedans, survolant les pages et absorbant le contenu.

*« La première chose à comprendre, c'est que le Temps est une rivière. Ou plutôt, un torrent furieux. Il va d'amont en aval, et il emporte tout sur son passage. Il provoque d'impossibles remous et vouloir le contrôler est une tâche futile. Se laisser porter, par contre, est possible. Profiter des remous pour trouver une zone de calme également. Tous les sorts que j'ai connus, tous les rituels que j'ai parcourus, se concentrent sur les possibilités d'avancer dans le cours du temps, ou de le figer, ne fut-ce que brièvement.*

*Et tout comme le flot tempétueux d'un torrent, nager dans le sens du courant est facile, et avancer dans le temps est trivial ; trouver une zone de calme où l'on peut reprendre son souffle et rester sur place est difficile, et ne dure jamais très longtemps, un nouveau remous vous en expulse rapidement ; et réussir à remonter le courant, lutter contre le flot et avancer en sens contraire, est pour ainsi dire impossible.*

*Mais je ne désespère pas. Créer du feu avec ses mains a dû paraître impossible au premier mage, et aujourd'hui c'est pratiquement le premier tour que l'on apprend aux novices. Étouffer la magie de manière sélective était considéré comme impossible il y a seulement trois cents ans, et aujourd'hui l'Académie entière repose sur un champs suppressif permanent. Remonter le temps est considéré impossible aujourd'hui, et l'impossible d'aujourd'hui subira le même sort demain que l'impossible d'hier. »*

...

*« La résistance est incroyable. Avancer dans le temps ? Une pichenette. Figer le temps ? Un exercice difficile, une barrière à surmonter, un numéro d'équilibriste à maintenir, mais l'amélioration est tangible. Mais remonter le temps ? La force brute semble vouée à l'échec. Pour chaque rituel de renforcement que j'utilise, la difficulté semble monter en écho. On dirait que le Temps lui-même refuse le Recul, et que comme un lutteur, il résiste d'autant plus fort que l'on cherche à le repousser.*

*Peut-être est-il temps que je commence à impliquer mes élèves dans la recherche. Un oeil neuf et un esprit jeune peuvent peut-être apporter un nouvel angle sur le problème, et cela permettrait de varier un peu les classes. La magie du temps n'a pratiquement pas changé depuis des millénaires, je doute qu'un peu de changement soit le malvenu. »*

...

*« Ils m'ont nommé Archimage ! Quelle ironie. J'ai lutté pendant des années à contre-cœur pour réussir à monter les échelons de la hiérarchie, et au final il a suffi que je suive ma passion et que j'ignore leurs jeux pour qu'ils m'élèvent d'eux-même à une position dont je n'ai plus cure à présent. Enfin, je suppose que l'accès à autant de ressources et le prestiges de la position auront leur utilité un jour ou l'autre. »*

...

« Il est inutile d'insister avec les méthodes classiques. Diminuer la résistance est impossible. La surmonter est illusoire. Ce n'est pas juste le Temps qui refuse le recul, c'est l'Univers entier. Plus haut je vais, plus haut le mur s'élève. Plus fort je pousse, plus solide il devient. Chaque fois que je pense avoir trouvé la faille, il la colmate. Chaque fois que je pense avoir trouvé un outil plus solide, le mur se renforce.

Toutes les tentatives de surmonter la Barrière du Présent ont échoué, et ce malgré des renforcement de rituels dont la puissance ne peut être réellement définie que par 'grotesque'. Il vaut mieux arrêter cette voix vouée à l'échec avant que le Conseil lui-même ne s'affole des énergies magiques utilisées. Et je ne pourrais même pas leur donner tort, des énergies pareilles seraient une menace pour n'importe-qui.

Mais la solution doit exister. Tout est toujours question de méthode, de technique, de point de vue. »

...

« J'ai soigneusement repris tous les calculs, soigneusement révisé tous les paramètres, soigneusement pris en compte tous les éléments. Il semblerait que l'énergie nécessaire soit tout simplement inaccessible. Pas démesurée, pas gigantesque, pas n'importe-quel autre mot absurde définissant une quantité incommensurable, mais, ne fut-ce que théoriquement, atteignable. Non, juste 'inaccessible'. Remonter le temps de manière brute n'est pas juste nager à contre-courant, c'est inverser le sens entier du courant, rembobiner l'univers. Il faudrait pour cela dépenser autant d'énergie pour arrêter l'univers qu'il en possède lui-même, et dépenser ensuite encore de l'énergie pour le faire reculer. Énergie demandée : toute l'énergie existante, plus un. Mathématiquement impossible.

Et pourtant, une solution doit exister. La méthode brute n'était qu'une méthode possible. Tout est question de point de vue, je dois juste trouver le bon. »

La dernière entrée finie sur une note triomphale :

« Quel idiot ai-je été toutes ces années ! Et la solution était là, sous mon nez, depuis des années ! L'image du torrent était plus vraie encore que je ne le pensais... »

L'écriture est à présent sobre et nette. Les pages n'ont plus le teint jaune des premières, et les dernières notes ne datent que de quelques années. Vous refermez le carnet et clignez des yeux, vous demandant combien de temps vous venez de passer à lire tout cela (cochez une unité de temps sur la Ligne).

Si vous souhaitez poursuivre et lire le dernier carnet, rendez-vous au 207. Sinon, retournez au 90.

## 135

L'Archimage écoute votre histoire avec le plus grand intérêt. Si son air est quelque-peu dubitatif au début, il devient de plus en plus captivé au fur et à mesure, et vous prenez soin de mettre en avant tous les détails que vous avez obtenus grâce à lui. Vous lui décrivez votre entrée dans le bureau de Merhon, et la fouille subséquente de son laboratoire. Enfin, vous lui décrivez le rituel que vous avez vu dans ses notes. Quand vous avez fini, vous avez la gorge sèche d'avoir parlé aussi longtemps, et vous sentez la fatigue d'un tel discours (cochez trois unités de temps sur la Ligne), mais Arinis semble beaucoup moins dubitatif.

« Effectivement, votre histoire est des plus troublantes », finit-il par dire.

« Elle semble à dormir debout, mais dans l'ensemble je trouve difficile de ne croire qu'à une simple coïncidence ou une fable, considérant tous les détails que vous m'avez fourni et la situation. Je n'arrive cependant pas à voir pourquoi VOUS ne semblez pas être affecté par ces retours, ni pourquoi vous n'avez aucun souvenir précédent. »

Il se passe une main dans les cheveux, et penche la tête en arrière.

« J'ai bien pensé que vous pourriez ÊTRE Merhon. Du moins une version plus jeune, peut-être dû à un dérapage temporel qui le renverrait vers lui-même et affecterait ainsi sa mémoire. Mais aussi

séduisante soit-elle, cette théorie ne tient pas. Vous ne lui ressemblez pas, et vous ne présentez aucun signe d'être capable d'utiliser de la magie. Nous, vous êtes... autre chose. »

Il soupire, visiblement frustré de ne pas trouver de réponse. Puis il se redresse et vous regarde droit dans les yeux.

« Mais pour le reste, je soupçonne que le problème est la rupture de la Causalité. »

Vous arquez un sourcil afin de lui signifier d'en dire plus.

« Je n'ai pas les connaissances approfondies de Merhon dans ce domaine », dit-il en haussant les épaules, « mais malgré tout son savoir, notre ami est, comme vous l'avez sans doute remarqué en lisant ses notes, obsédé par le retour dans le temps. Et je crains que cette obsession n'obscurcisse son jugement et ne le rende aveugle à ce qui rendrait son rêve impossible. La Causalité, c'est tout simplement la règle de la cause et de l'effet. »

Il ponctue ces derniers mots en ouvrant ses mains une après l'autre, comme pour représenter physiquement le concept.

« Tout notre concept du temps repose sur ce concept. Une Cause (il soulève sa main gauche) doit précéder un Effet (il répète ce mouvement avec la main droite). Nul ne sait ce qui pourrait se passer si, pour une raison quelconque, un Effet se retrouvait à précéder une Cause. De nombreux ouvrages se penchent sur cette idée d'un point de vue académique et magique. D'innombrables auteurs se sont amusés à en faire les bases d'une de leur histoire, chaque opinion et chaque point de vue contredisant les autres. Une seule chose est sûre : un effet précéder une cause est un paradoxe, et *personne* n'a pu, par définition, déduire les conséquences logiques d'un paradoxe. »

Son regard devient plus perçant.

« Et c'est pourquoi je soupçonne que c'est ce qui s'est passé ici. Merhon, dans son génie, a réussi à trouver un moyen de retourner dans le temps, et ce faisant a causé un paradoxe, que le flux du temps ne peut tout simplement pas absorber. Je n'ai aucune réponse sur le comment, ni sur pourquoi vous semblez être un cas spécial. Mais je ne vois pas d'autres explications, et une réponse partielle est mieux que pas de réponse du tout. »

Vous restez un moment à réfléchir sur ce qu'il vous a dit. Quelque-part, sans que vous sachiez réellement pourquoi, vous sentez qu'il est sur la bonne voie. Toutes les questions ne sont pas résolues, mais au moins un certain *sens* se dégage. Notez que vous connaissez le raisonnement sur la Causalité, et que si vous souhaitez vous en servir lors d'une argumentation, vous aurez à *soustraire* 42 au numéro de la section dans laquelle vous serez à ce moment-là.

« Pour en revenir sur un point plus pratique » reprend-il après un moment de réflexion « le rituel que vous avez découvert est une opportunité à saisir. »

Il s'enfonce à nouveau dans son fauteuil, tandis que vous lui demandez des précisions sur ce que ce rituel signifie.

« Merhon, même s'il est aveugle à certains dangers, n'est pas fou ni idiot. Il est, à sa manière, prudent. Un rituel précipité dans un focus est une méthode, épuisante et coûteuse mais astucieuse, pour, comment dirais-je, *pré-lancer* un rituel et le condenser dans un objet, qui peut ensuite être complété par n'importe-quelle personne en suivant un ensemble d'instructions simples. »

Il effectue des cercles dans l'air avec sa main gauche.

« Vous avez le mage initial, qui prépare un rituel d'une grande complexité. Il utilise ses ressources, son talent et sa magie, et le prépare lui-même, n'arrêtant la complétion qu'au dernier moment. »

Il effectue un mouvement de balayage de sa main gauche.

« La précipitation, un rituel difficile par lui-même, prend alors le relais, et attrape tout ce... cette énergie ritualistique en suspend, et la condense en un objet particulier, un *focus*. »

Il forme un poing de sa main gauche, et l'entoure de sa main droite.

« Une autre personne peut alors, même si elle n'a aucun talent magique, se contenter de réciter une incantation simple, et le *focus* fourni le reste. »

Il fini par ouvrir ses deux mains en grand, paume vers le haut.

« Et le sort se lance, comme si c'était le mage initial lui-même qui l'avait lancé. C'est une méthode infiniment pratique, si très coûteuse et très pénible, pour 'mettre en réserve' des rituels difficiles dont on sait qu'on aura besoin dans des conditions difficiles ou pressées par le temps. Merhon s'en est visiblement servi pour se garder une porte de sortie si quelque-chose tournait mal dans son laboratoire. Et cela vous donne l'occasion de pouvoir le poursuivre et mettre un terme à son aventure. »

Il prend un regard songeur à ces derniers mots, vous observe un instant, puis se lève et vous fait signe de le suivre.

« Et c'est là que je peux vous aider. »

Rendez-vous au **201**.

## 136

Sans grande surprise, mais avec grande satisfaction, vous constatez que la vaste pièce derrière la porte filigranée est effectivement un laboratoire dans toute sa splendeur. Vous pourriez même dire qu'il s'agit DU laboratoire de mage, ressemblant en tous points à l'image que votre mémoire (vous préférez ne pas réfléchir au fait qu'une mémoire vide réussisse à avoir des idées préconçues) s'en était faite. Alambics, mortiers et autres instruments d'alchimie occupant un mur entier ; immenses étagères remplies à déborder de livres occupant le mur faisant face, armoires vitrées gorgées de potions, fioles et tubes en tous genres ; table de travail ensevelie sous les papiers, croquis et objets divers et variés. Vous apercevez dans le fond de la pièce, une alcôve dotée de rideaux et occupée par un lit : visiblement, Merhon n'avait même pas besoin de sortir de cette pièce pour dormir. Vous trouvez même des restes de nourriture sur une table de nuit. Votre coeur s'accélère : cela signifie qu'il était là il n'y a guère longtemps... Mais pour le moment la pièce est, excepté vous, on ne peut plus vide de présence humaine. Qu'allez-vous faire à présent ?

Jeter un oeil sur les notes sur la table de travail (rendez-vous au **90**) ?

Chercher dans les étagères (rendez-vous au **21**) ?

Ressortir dans le vestibule (rendez-vous au **127**) ?

## 137

Bien qu'habile et bien équipé, le garde se retrouve rapidement surclassé par votre maîtrise du combat. Ralentit par sa lourde cotte de mailles, il se déséquilibre légèrement en tentant de vous couper en deux, et s'expose. Occasion que vous ne ratez pas, et vous frappez de toutes vos force sur son visage découvert, entendant le craquement dégoûtant des cartilages et le grognement étouffé d'un cri n'arrivant plus à sortir d'une gorge écrasée. Le corps de votre adversaire s'effondre lourdement au sol, tandis que vous jetez un coup d'oeil rapide pour voir si quelqu'un a remarqué le combat. Heureusement, il n'y a personne dans les environs proches, et le renforcement dans lequel le porche est situé a camouflé l'échauffourée à ceux qui marchent plus loin. Vous tirez le corps vers la porte, et sans trop y croire, testez la poignée. À votre surprise, elle n'offre aucune résistance et s'ouvre sur un couloir sombre : les mages doivent être confiants dans la sécurité de leur Académie, ou alors l'entrée est prévue pour être accessible rapidement et sans encombre. Une soudaine sensation, comme si votre esprit était plongé dans un liquide, vous fige sur place, et vous attendez un moment,

pétrifié à l'idée d'avoir déclenché *quelque-chose*, mais rien ne se passe. Vous finissez par secouer la tête, laisser cette sensation de côté, et emmener le cadavre derrière vous, tout en grimaçant à la vue de la traînée de sang qu'il laisse sur son passage. Vous gardez cependant espoir en vous disant que vu son air d'ennui infini, le pauvre homme devait être parti pour une journée entière sans voir personne. Avec un peu de chance, on ne devrait pas découvrir son absence avant un moment.

Vous fermez la porte derrière vous et appuyez le corps contre le mur, ne vous sentant pas vraiment bien à l'idée d'avoir tué une personne, mais l'adrénaline camoufle encore le pire et vous préférez vous concentrer sur ce qui vous attend ensuite. Le couloir est désert, et vous n'entendez pas un bruit. Vous remettez vos habits en place, vous époussetez, et reprenez votre chemin vers l'intérieur de l'Académie.

Ajoutez la note « entrée » sur votre feuille d'aventure si elle n'existe pas déjà, et notez le numéro **13** à son côté (*remplacez* celui qui pourrait éventuellement y être déjà), puis rendez-vous au **140**.

## 138

Arinis ne vous a pas donné les instructions pour atteindre son bureau, mais vous soupçonnez qu'il pourrait y avoir quelque-chose d'intéressant. Vous fouillez un peu partout afin de trouver la porte arborant son nom, et vous devez même changer d'étage, voyant les couloirs défiler les uns après les autres : la disposition est labyrinthine et vous passez un temps considérable à chercher (*cochez deux unités de temps sur la Ligne*). Finalement, vous poussez un couinement de triomphe quand une des portes richement ouvragées arbore enfin « Archimage Arinis, Grand Lecteur de l'Académie ». Vous avez cependant une légère appréhension : peut-être que des protections magiques sont en place ?

Allez vous faire fi de cette méfiance, et tenter d'ouvrir la porte (rendez-vous au **235**) ? Ou bien allez-vous au final ne pas prendre de risque et retourner chercher le bureau de Merhon (rendez-vous au **69**) ?

## 139

Un tic nerveux apparaît brièvement sur ses lèvres tandis qu'il met de l'ordre dans ses papiers, comme pour se donner le temps de trouver quoi répondre. Il finit par dire, d'un ton à la fois outré et gêné :

« Bien entendu que ces cours existent. Vous êtes à l'Académie de Magie de Serath ! *Tous* les aspects de la magie sont abordés ici, et avec les meilleurs professeurs et les Archimages les plus qualifiés, cette question même est absurde ! »

Aussi absurde qu'il puisse prétendre qu'elle est, elle l'a néanmoins visiblement mis dans l'embarras. Allez-vous pointer ce détail et lui demander s'il y a un problème (rendez-vous au **62**) ou bien faire comme si vous n'aviez rien vu et lui demander quand les cours ont lieu et quels professeurs les donnent (rendez-vous au **33**) ?

## 140

Vous marchez dans les couloirs de l'Académie avec une certaine nervosité, anxieux à l'idée de croiser quelqu'un dans un endroit aussi étroit et qu'il vous demande d'expliquer votre présence. Vous n'avez de plus pas vraiment d'idée vers où vous diriger : la lumière est pour le moment fournie par des boules luminescentes très probablement magiques, et vous n'avez aucune idée de l'endroit où vous vous trouvez. Vous marchez ainsi pendant quelques temps, essayant de prendre la direction générale du centre de l'édifice, et vous croisez quelques étudiants en robes de mage ainsi que

quelques personnes étant probablement dédiées à l'entretien et portant des habits sobres mais ayant une touche d'uniforme dans leur aspect. Vous attirez quelques regards surpris, mais pour le moment sans actes hostiles : les gens doivent probablement penser que vous avez juste négligé de prendre votre uniforme, ou que vous êtes peut-être un visiteur perdu. Vous finissez par voir de la lumière qui a l'air naturelle émerger d'une intersection d'un couloir, et vous vous hâtez dans cette direction. Effectivement, vous débouchez dans une gigantesque cours intérieure, qui tient plus lieu de parc que de jardin. En son milieu trône une tour colossale, dominant toute l'Académie, et vous supposez qu'il s'agit d'un point important. Vous vous dirigez dans cette direction : rendez-vous au **91**.

## 141

Les vantaux sont à la hauteur de la tour, et du reste de l'Académie en général : colossaux. Même si leur taille les rend probablement d'une solidité à toute épreuve, ils ne semblent cependant pas prévus pour résister à un siège, la tour ayant une architecture distinctivement « symbole d'autorité » plus que « construction militaire » - d'autant qu'une porte plus petite, de taille humaine, est intégré au battant de gauche. Étrangement, il n'y a pas de garde en faction, mais vous soupçonnez que la porte doit être protégée par magie. Un examen rapide et discret vous montre que de toutes façons, elle ne présente aucune serrure, aucune poignée et aucune ouverture, et semble largement assez solide pour résister à toute tentative de forcer l'ouverture qui ne soit pas au moins un solide bélier et un contingent de soldats musclés. Inutile de s'acharner et d'attirer l'attention : retournez au **50**.

## 142

Vous lui demandez pourquoi il vient de ranger le poignard dans le coffre au lieu de vous le donner, si son intention est que vous vous en serviez. Il glousse légèrement avant de vous répondre :

« Il sera toujours temps pour vous de revenir le prendre lors de la prochaine boucle, n'est-ce pas ? Mettez ça sur le compte de ma méfiance innée, mais je trouve qu'il est préférable de garantir l'impossibilité de profiter des connaissances que je viens de vous fournir si vous ne dites pas strictement la vérité. Ma première action après votre départ sera bien entendu de changer le mot de passe de la porte, et le mécanisme d'ouverture du coffre. Si votre histoire était un mensonge... et bien au moins il vous sera toujours impossible d'accéder à mes trésors. Si votre histoire est vraie... et bien il vous suffira de revenir 'demain', quand le mot de passe et le mécanisme seront à nouveau les mêmes qu'à présent. »

Il conclut avec un sourire, et vous fait signe de passer devant. Rendez-vous au **105**.

## 143

Finalement, après ce qui semble une éternité, la voix de Merhon commence à s'élever, devenir de plus en plus tonitruante, tandis que vous sentez les environs se transformer. Vous vous levez avec précipitation et vous observez de tout vos êtres, sentant comme des frémissements se propager. C'est au-delà de vibrations au plus profond de votre être : on dirait des vibrations qui font trembler l'univers lui-même, tandis que votre esprit semble s'engloutir dans une mer de bulles. Vous chancelez, et vous voyez une lumière apparaître devant le mage. Un ondolement léger devient de plus en plus lumineux, et se met à tourbillonner de plus en vite tandis que l'air semble se déchirer. En quelques instants, une surface chatoyante ovale, lisse comme un miroir et sans épaisseur s'est formée devant lui. Elle ressemble quelque-peu au portail qui vous a mené jusqu'ici, mais vibrante d'une énergie sans commune mesure et avec une couleur qui passe par tout le spectre avec frénésie.

Merhon se tourne vers vous, un sourire narquois sur les lèvres, et vous fait un signe de main moqueur. L'heure de son triomphe approche, des décennies de travail et de passion, et pour vous la certitude d'un autre cataclysme qui va vous renvoyer à nouveau dans le passé, le cycle sans fin, la prison éternelle...

Vous cherchez de tout côté, mais vous ne voyez pas quoi faire. Une barrière magique impénétrable vous sépare de Merhon, et il vient de finir de lancer son sort. Il vous lance un dernier regard triomphal, et vous le voyez marcher à travers l'ovale lumineux dans lequel il disparaît.

Rendez-vous au 88.

## 144

Le jeune homme plisse ses yeux un instant, avant de rajuster ses lunettes d'un mouvement machinal.

« Les spécificités de notre ville, mmh ? Je suppose que Serath est assez exceptionnelle, oui. Il s'agit de la plus grande cité du monde connu après tout ! »

Vous pouvez le voir se rengorger à ces mots. Plus grande du monde ou pas, en tous cas il semble clair que ses habitants en tirent une fierté certaine. De ce que vous avez pu voir de son étendue, néanmoins, cela paraît tout à fait crédible comme affirmation.

« Mais je ne pense pas que vous devriez vous inquiéter outre mesure. À part l'Assemblée des Mages et l'Académie, le fonctionnement général ne doit pas être si différente que cela par rapport à Yssen ou Norasan. » il finit sa phrase en vous jetant comme pour demander confirmation. Votre cœur fait un bond : Mages ? Académie ? Voilà quelque-chose qui a le potentiel d'être lié étroitement à votre situation ! Il y aurait donc une organisation magique officielle dans cette cité ? C'est un sujet sur lequel vous allez devoir apprendre tout ce que vous pouvez : dorénavant, si vous avez l'occasion de questionner une personne dans cette partie de la ville, vous pourrez en profiter pour lui demander des informations sur cette Académie. Pour cela, il vous suffira d'*ajouter 15* au numéro de la section dans laquelle vous serez. Notez ces instruction dans la partie « Notes » de votre Feuille d'Aventure.

Et vous allez mettre cela à profit immédiatement : avant que la conversation ne puisse dériver sur autre chose, et en particulier vos origines supposées, vous commencez à demander au jeune homme ce qu'il sait de cette Académie. Rendez-vous au 115.

## 145

Vous avez le soulagement de voir le poignard traverser la barrière frémissante sans le moindre ralentissement, comme si elle n'existait pas. Il file en direction de Merhon qui, obnubilé par le portail lumineux devant lui, n'a rien remarqué de votre tentative. Vous avez eu le geste juste : avec un bruit écoeurant, l'arme s'enfonce dans la tempe du mage, le foudroyant sur place. Ses yeux ont à peine le temps de s'agrandir avant que son corps ne s'effondre de tout son long, à quelques centimètres à peine de son but ultime.

Vous restez un instant immobile, contemplant la fin de l'homme qui a tout déclenché. Vous remarquez alors un souffle doux, donnant l'impression que l'air inerte de cette dimension morte bouge. Mais il ne vient pas de l'air : c'est un souffle qui glisse sur le fond même de votre être et, chose étrange, qui semble vous accrocher et vous tirer en arrière. Pourtant vous ne bougez pas. Au loin, à côté du cadavre du mage, le portail ondule et se dissipe : comme il vous l'avait dit, il avait une durée de vie très courte. Juste le *temps* de l'enjamber et d'entraîner un cataclysme, pensez-vous en souriant. Étrange, pensez-vous à nouveau. Vous êtes perdu dans une dimension inexistante, sans espoir de retour, et vous ne sentez aucune peur, aucune inquiétude. Vous ne savez toujours pas qui vous êtes,

ni pourquoi vous étiez la seule personne à toujours revivre ce cycle, mais il ne s'agit plus que d'une curiosité passagère. Le grattement indistinct au fond de votre crâne semble se calmer, devenir encore plus imperceptible. Quant à vous, vous ressentez une sorte de bien-être, alors que le souffle semble augmenter. Pourtant... la sensation devient de plus en plus étrange : non seulement vous vous sentez tiré en arrière, mais dans plusieurs directions à la fois. On dirait que votre corps et votre esprit sont en train de se désintégrer, attirés par une force étrange – mais sans que vous ressentiez la moindre douleur, ni la moindre inquiétude.

Vous vous laissez tomber sur le sol. Une fatigue croît au fond de vous, alors que vos sens s'atténuent. Mais curieusement, alors que votre esprit s'estompe, il semble également grandir. S'étirer le long de l'infini. Vous perdez peu à peu les sensations de votre corps, mais vous gagnez progressivement d'autres sensations, inconnues et immenses.

Et vous sentez progressivement la compréhension vous gagner. Oh. Ce n'est pas tant des mémoires qui reviennent, qu'un point de vue qui change. Les mêmes choses, mais observées différemment, et prenant alors tout leur sens. Le paradoxe. La rupture de la Causalité. Une impossibilité, détruisant le flux du temps, et le faisant s'effondrer en une singularité, dans laquelle rien n'a plus de passé ni de futur, car le temps n'existe plus. Mais dans cette singularité, dans tous les présents, les passés et les futurs, se trouve la solution, la résistance inhérente. Tout le savoir de l'univers, tous les temps existants de l'univers, concentrés en un point : la possibilité de réinterpréter ce qui s'est passé, autant de fois qu'il le faudra, jusqu'à ce que le temps ait à nouveau un sens. La possibilité de se souvenir du paradoxe, pour pouvoir le faire disparaître.

Une incarnation de la Causalité, une réaction systémique, bénéficiant tout autant que subissant la singularité. N'existant que pour ramener l'ordre dans le chaos, la logique dans le paradoxe. N'apparaissant que lorsque le premier coup de bûche dans l'intégrité de l'univers est porté, car un Effet doit suivre une Cause. Et réintégrant l'univers une fois sa tâche accomplie, car elle n'a d'existence que de part ce qui n'existe plus.

Vous vous laissez porter par les vents intangibles qui vous désintègrent. Du néant vous êtes sorti, et dans le néant vous revenez.

## 146

Craignant à tout moment de déclencher un piège quelconque, vous vous penchez sur le coffre et l'observez attentivement, jetant un coup d'oeil nerveux à la statue qui le surplombe. Vous saisissez délicatement le couvercle par les parties ne donnant pas l'impression qu'elles puissent cacher une lame ou des fléchettes surgissant soudain, et vous le faites basculer en arrière. Aucun mécanisme vicieux ne vient vous troubler, mais un craquement sinistre au-dessus de votre tête et une sensation de mouvement vous font réaliser que le piège ne venait pas forcément du coffre lui-même.

Si votre **Finesse** est de 4 ou plus, rendez-vous au **89**, sinon rendez-vous au **117**.

## 147

Les soldats en poste ne vous accordent qu'un bref coup d'oeil lorsque vous avancez devant eux, votre air de celui qui sait où il va les convainquant probablement qu'il n'y a rien d'anormal à vous voir entrer sans caisse sur le dos. Vous récoltez bien un regard curieux ou deux de la part des autres porteurs, mais ils doivent penser que si vous n'avez pas été arrêté, c'est que vous avez le droit d'être là. Vous suivez le couloir sur une quinzaine de mètres de long, quand une sensation étrange, comme si votre esprit était soudain plongé dans de l'eau, vous fait presque trébucher. Mais vous camouflez votre inquiétude et continuez à avancer en serrant les dents, et rien d'autre ne se passe. Étrange...

Enfin, le couloir débouche dans un immense entrepôt, éclairé par des sphères lumineuses qui ressemblent à des lanternes, mais dont la lumière est bien trop stable et régulière pour être celle de flammes typiques. Des piles de marchandises s'accumulent dans tous les coins, le long des murs, sur plusieurs mètres de haut et en nombre considérable, tandis que plusieurs portes percent les murs, donnant probablement sur l'intérieur de l'Académie même. Vous vous faufilez derrière une des piles, vous dérobant à la vue des personnes allant et venant, et vous trottez sans un bruit jusqu'à la porte la plus proche, avec un petit sentiment de victoire pour avoir pu entrer jusqu'ici sans coup férir.

Ajouter la note « entrée » sur votre feuille d'aventure si elle n'existe pas déjà, et notez le numéro **26** à son côté (*remplacez* celui qui pourrait éventuellement y être déjà), et rendez-vous au **140**.

## 148

Les rondes des gardes sont fréquentes et vous ne voyez aucun moyen de tromper leur attention pour le moment. Allez-vous attendre quelques temps pour voir si une ouverture se présente (dans ce cas, *cochez une unité de temps sur la Ligne* et rendez-vous ensuite au **128**) ou bien allez-vous abandonner cette idée (retournez dans ce cas au **110**) ?

## 149

Vous secouez la tête, ne comprenant rien à cette absurdité, et vous regardez vos environs. À nouveau la même pièce. Quelqu'un semble vous y avoir ramené – peut-être celui qui a soigné vos blessures ? Vous baissez les yeux vers le sol : ou la magie du cercle, quelle qu'elle soit, qui vous a rappelé ? En tous cas vous êtes à nouveau nu, et à défaut de pouvoir répondre aux questions, vous allez commencer par vous rhabiller. Vous vous retournez vers la caisse contenant les vêtements que vous aviez sortis. Vous réalisez alors que les caisses susdites sont de nouveau dans l'état où vous les aviez trouvés la première fois. Ouvertes, fermées, semi-ouvertes. Plus aucune trace de la poussière que vous avez dérangée, des couvercles renversés, des affaires étalées. Un frisson vous parcourt l'échine. *Que se passe-t-il donc ?*

Vous vous rapprochez. Aussi sûr que vous vous y attendiez, les vêtements sont à nouveau là. À nouveau au même endroit, rangés de la même façon. Vous extrayez les mêmes habits que vous aviez pris la dernière fois. Vous vous dirigez ensuite immédiatement, mal à l'aise à l'idée d'avoir raison, vers la caisse qui contenait le poignard. Il est là également, comme s'il vous attendait (notez les habits et le poignard à nouveau sur votre Feuille d'Aventure). Mû par une curiosité sinistre, vous retournez vers la porte. Fermée à nouveau. Le pêne enclenché à nouveau. Vous glissez la lame encore, soulevez le mécanisme encore, tirez la porte encore. Cette fois vous vous attendiez à l'explosion silencieuse, vous pouvez mieux l'analyser. Comme si un sens supplémentaire avait perçu une stimulation que les sens normaux ne pouvaient pas recevoir. Vous regardez avec suspicion le sol s'étendant au-delà de la porte, tentant de repérer la dalle traîtresse – vous êtes peut-être plus rapide, mais vous n'avez pas l'intention de risquer un autre empalement en comptant juste sur votre vitesse. Le panneau venait de derrière vous, donc de l'embrasure de la porte. Vous vous glissez sur le côté, vous plaquant contre le mur, et tâtonnez doucement le centre du couloir du bout du pied. Vous n'attendez pas longtemps : le funeste dé clic se fait entendre, et surgissant du plafond comme un fauve, le piège claque dans un fracas à glacer le sang, fouettant l'air à l'endroit où vous vous seriez tenu si vous aviez marché le long du couloir.

Quelque-soit la raison pour laquelle vous avez ces souvenirs, ils sont des plus fiables en tous cas. Rendez-vous au **56**.

## 150

Vous n'avez pas de temps à perdre (du moins pas tout de suite) si vous voulez profiter de l'occasion, les sentinelles ne resteront pas éternellement à discuter de leur tour de garde. Vous avancez donc rapidement vers le muret, tournez à l'angle afin d'entrer dans la rue entourant la villa la moins fréquentée et afin que l'angle vous cache à la vue des soldats, et laissez passer brièvement les quelques passants qui étaient là. Dès que vous êtes relativement seul, vous prenez un bref élan et bondissez : heureusement le muret n'est guère haut, et vous arrivez à accrocher les tuiles de vos mains et vous hissez en serrant les dents. Vous passez la jambes et retombez de l'autre côté alors que vous entendez les pas de la prochaine ronde qui s'approchent : juste à temps ! Vous soufflez un instant, et regardez vos environs : c'est effectivement un jardin intérieur assez vaste, minutieusement entretenu et soigneusement décoré de statues le long de ses allées et d'une large fontaine en son centre. Si vous ne voyiez pas les autres construction de la cité par-dessus le périmètre, vous pourriez croire que vous êtes au milieu d'un domaine de riche propriétaire terrien. De l'autre côté du jardin est la villa elle-même, une résidence tout aussi luxueuse vu d'ici que de la rue et s'élevant sur deux niveaux avec un balcon faisant le tour de l'étage. Les multiples colonnes abondamment décorées de lierres rendraient l'escalade triviale, aussi vous pouvez facilement choisir d'entrer par une des larges portes vitrées soit au rez-de-chaussée (rendez-vous au **61**) soit à l'étage (rendez-vous au **109**).

## 151

Vous observez attentivement la statue alors que vous soulevez délicatement le couvercle, prêt à vous jeter en arrière au moindre mouvement. Cela ne traîne pas : à peine avez-vous ouvert le coffre à moitié, le craquement retentit alors que la statue s'éveille à la vie. Vous bondissez hors de portée et laissez le coup de poing s'écraser sur le sol. Rendez-vous au **82**.

## 152

Vous voilà enfin dans le bureau personnel de Merhon. Il ressemble exactement à ce que vous attendiez d'un bureau de mage : des étagères croulant sous les livres, un bureau (le meuble) massif avec des piles de dossiers et d'autres livres occupant la majorité de la surface, des tentures portant des runes étranges accrochées au mur, et des instruments étranges dont vous n'arrivez même pas à imaginer l'utilisation qui parsème les quelques endroits libres. Vous jetez un coup d'oeil rapide aux livres dans les étagères, mais ils semblent tous être des parutions diverses et non pas des créations personnelles. C'est donc probablement sur, ou dans, le bureau que Merhon a laissé les informations qui vous intéressent. En tous cas vous l'espérez, car l'idée de fouiller chaque livre sur chaque étagère demanderait une quantité de boucles que vous n'êtes clairement pas (encore, tout du moins) prêt à fournir. Vous vous approchez donc du bureau. Allez-vous commencer à fouiller dans les papiers qui le recouvre (rendez-vous au **121**), ou bien allez-vous prêter plutôt attention aux tiroirs et voir leur contenu (rendez-vous au **80**) ?

## 153

Prenant votre air le plus détaché et nonchalant, vous vous glissez au milieu des badauds, et approchez de la zone de déchargement. Vous repérez un groupe de porteurs, et sortant du flot des passants vous vous glissez derrière eux, comme si vous étiez des leurs. Vous les suivez jusqu'à une pile de caisses en attente, et dès que vous les voyez commencer à les prendre, vous vous tournez vers la plus proche de vous et l'attrapez de la même manière, avant de recommencer à les suivre quand ils se dirigent vers les portes de l'Académie. Vous sentez votre gorge se nouer un peu lorsque vous

prenez devant les gardes, mais ils n'enregistrent visiblement votre existence que comme une forme bipède portant des marchandises dans la bonne direction, car ils ne vous accordent même pas un regard. Vous passez donc sans encombre dans le couloir, laissant les autres porteurs prendre de la distance et vous confondant avec les autres groupes qui entrent et sortent.

Vous manquez soudain de laisser tomber votre fardeau quand, au milieu du couloir, une étrange et subite sensation d'*humide*, mais au niveau de votre esprit, vous donne l'impression d'avoir plongé vos pensées dans de l'eau. Mais rien d'autre ne se passe tandis que vous avancez, et le couloir débouche rapidement dans un immense entrepôt. Celui-ci est éclairé par des sphères lumineuses qui ressemblent à des lanternes, mais dont la lumière est bien trop stable et régulière pour être celle de flammes typiques. Des piles de marchandises s'accumulent dans tous les coins, le long des murs, sur plusieurs mètres de haut et en nombre considérable. Vous allez poser votre caisse dans les environs approximatifs du là où le reste de votre précédent groupe a posé les leurs, et vous en profitez pour noter les différentes portes intérieures qui percent les murs de l'entrepôt. Vous vous faufilez derrière une des piles, vous dérobant à la vue des personnes allant et venant, et vous trottez sans un bruit jusqu'à la porte la plus proche, tout en souriant à la facilité avec laquelle vous avez pu vous infiltrer dans l'Académie.

Ajouter la note « entrée » sur votre feuille d'aventure si elle n'existe pas déjà, et notez le numéro **19** à son côté (*remplacez* celui qui pourrait éventuellement y être déjà), et rendez-vous au **140**.

## 154

Sans demander votre reste vous foncez dans la direction opposée, espérant que le lourd équipement des deux gardes les ralentira suffisamment pour vous permettre de les distancer. La foule compacte sur laquelle vous vous précipitez semble hésiter un instant, avant de s'ouvrir légèrement pour vous laisser passer, peu désireuse de se retrouver mêlée à une histoire dont elle n'était que spectatrice. Avec un regain d'espoir devant cet obstacle s'effaçant sur votre chemin, vous vous jetez dans l'étroit espace entre les deux haies de badauds, quand un pied anonyme lancé en travers de votre route vous fait soudain trébûcher à toute volée sur les pavés. À demi assommé, vous n'êtes pas en état d'offrir la moindre résistance quand les gardes vous soulèvent du sol et vous réduisent rapidement et efficacement à l'impuissance, avant de vous emmener dans la caserne et de vous jeter sans ménagement dans un cachot. Rendez-vous au **213**.

## 155

Vous dégainez le poignard d'Arinis et tentez de porter un coup. Le mage ne fait d'abord pas un geste, plissant les yeux et préparant une contre-attaque, mais il glapit soudainement quand votre lame s'enfonce profondément dans son bras. Un éclair de peur et de surprise traverse son regard, et il devient soudain frénétique dans ses mouvements et ses incantations. Vous allez devoir en finir avec lui rapidement, avant qu'il ne puisse utiliser ses pouvoirs contre vous !

Si votre **Puissance** est de 4 ou plus, rendez-vous au **81**, sinon rendez-vous au **57**.

## 156

Vous observez la statue, essayant de deviner où elle va frapper ensuite. Sans finesse ni feinte, elle lève un poing de pierre massif pour vous écraser, et vous vous jetez en avant, vous glissant sous son coup, et en profitez pour la frapper du poignard de toutes vos forces. C'est pour le moins efficace : avec à peine plus de résistance que si vous la plantiez dans de la terre, il laboure la surface de la statue, créant un sillon et d'innombrables fissures, tandis que le membre que vous avez frappé

semble devenir plus raide et plus friable. Encouragé, vous frappez ici et là, aiguillonnant la statue dont les mouvements deviennent de plus en plus lents et qui fissurent dans tous les sens. Des morceaux entiers finissent par tomber suivant les lignes de fracture, et rapidement il ne reste plus qu'un tas de gravats. Arinis n'avait pas menti, son poignard est remarquablement utile contre tout ce qui est magique, et vous êtes à peine essouffé après avoir vaincu un adversaire aussi formidable...

Rendez-vous au **113**.

## 157

La voix acide du préfet résonne soudain de nouveau à vos oreilles.

« Et où croyez-vous aller comme ça, jeune homme ? »

Vous vous retournez, penaud, vers l'homme dont la couleur a viré à présent au rouge brique. Il n'a pas l'air d'humeur commode dans le meilleur des cas, mais il semble avoir pris votre réaction comme une moquerie de son autorité, aussi vous essayez de l'adoucir en agissant de la manière la plus docile qui soit. Vous lui dites donc que vous retournez vers vos quartiers pour vous mettre en uniforme.

« Vos quartiers ? Dans cette direction ? » dit-il en ponctuant sa phrase d'un hochement de tête vers l'endroit où vous vous rendiez. Son regard se fait mauvais.

« Vous n'êtes pas un étudiant. » Il dit cela comme une affirmation, non une question, et vous sentez votre sang se glacer, à la fois parce que vous vous sentez découvert, et par la quantité de venin qu'il réussit à faire passer dans son ton.

« Un curieux qui s'imagine qu'entrer dans l'Académie est un pari amusant ? Ou un espion à la solde de Yamatra ? Ou un idiot quelconque ? » persifle-t-il, avant d'ajouter « peut importe, si voir l'Académie de l'intérieur vous tient tant à coeur, vous allez être exaucé, oh oui ! »

Vous n'aimez vraiment pas la manière qu'il a de dire cela, et vous aimez encore moins quand vous le voyez porter sa main au symbole qu'il porte autour du cou et qu'il se met à briller doucement. Vous sentez soudain une poigne de fer vous enserrer les chevilles, et vous constatez avec horreur que des liannes viennent de surgir du sol à vos pieds et vous maintiennent solidement en place. Vous regardez l'homme avec un mélange de peur et de rage, mais il se contente de ricaner d'un air mauvais, et quelques instants plus tard un groupe de gardes menés par un mage en robe rouge arrive en courant, le visage sévère et inquiet. Il leur explique rapidement la situation, et ils vous mettent rapidement au fer avant de vous emmener vers le tunnel de l'entrée et vous enfermer dans un cachot, sous le regard amusé des gardes occupant la salle attenante. Rendez-vous au **36**.

## 158

En quelques pas, vous arrivez devant les deux immenses vantaux. Ils atteignent presque le plafond, ce qui leur donne quasiment deux fois votre taille. Considérant le reste de la pièce, tout cela semble être destiné à impressionner les visiteurs : la maison dans laquelle vous êtes est très probablement celle d'une personne riche et influente. Et également très sûre d'elle, car malgré le silence total qui règne dans les lieux et semble indiquer l'absence de toute autre être vivant, les vantaux ne sont pas fermés à clef. Ils s'ouvrent dès que vous faites tourner la poignée, découvrant un palier descendant au milieu d'un jardin de grande taille et soigneusement entretenu, perché sur le sommet d'une petite colline. Une allée de gravier blanc s'étend de votre position jusqu'à un portail en fer forgé délimitant la propriété, et au-delà s'étend une ville immense, couvrant la vallée en contrebas. Malgré sa taille imposante, que vous savez en vous-même être le signe d'une cité majeure, vous n'avez pas le moindre souvenir d'elle, ni aucune idée de son nom ou de son emplacement. Vous ne pouvez qu'admirer les bâtiments s'étendant à perte de vue, se clairsemant le long des pentes des

quelques collines qui émergent de l'océan de bâtiments, et se resserrant en contrebas suivant un fleuve qui court en ondulant entre les hauteurs. Ici et là, d'énormes constructions saillent, signes de richesse ou de pouvoir, et plusieurs parcs sont visibles, comme des tranchées vertes au milieu du moutonnement de bâtisses en pierres de couleur crème, reflétant la lumière du soleil montant dans le ciel. La température est relativement chaude, mais une légère brise agite agréablement l'air. Vous pourriez presque vous allonger là et vous laisser aller à somnoler, si vous n'aviez encore les nerfs agités et cette idée fixe égrenant « temps... » dans votre tête.

Comme il ne semble toujours pas y avoir âme qui vive dans les environs, vous marchez en direction du portail. Vous franchissez rapidement la distance qui vous sépare de lui, et l'ouvrez sans plus de peine que la porte d'entrée de la maison. Vous jetez un coup d'oeil en arrière, et l'observez : c'est un manoir de grande taille et signalant richesse et importance, le jardin s'étendant sur plusieurs dizaines de mètres de chaque côté. Vous n'avez toujours aucune idée de comment vous avez pu vous retrouver au fond de sa cave, ni pourquoi, mais vous essayez de marquer ses détails dans votre mémoire vierge, en espérant que ces souvenirs seront plus résilients que les précédents. Puis vous vous détournez, sortez du jardin et entrez dans la rue.

Rendez-vous au **46**.

## 159

Vous retournez vers les grands vantaux ouverts, et repartez une fois encore le long du chemin de gravier blanc, profitant pour un temps du silence et de la douceur des environs.

Choisissez votre prochaine destination sur la Carte.

## 160

Vous montez la volée de marches qui vous sépare du palier, et vous admirez encore une fois la magnifique porte d'ébène. Les ornures et filigranes vous donnent rapidement le tourni, néanmoins. Il est évident que quelque-chose de précieux se trouve soigneusement protégé derrière cette porte, mais elle est fermement verrouillée. Allez-vous tenter de la forcer en désespoir de cause (rendez-vous au **51**) ou bien retourner dans le vestibule (retournez au **127**) ?

## 161

Gardant un air calme et assuré, vous expliquez au sergent que vous avez été envoyé ici pour porter des nouvelles personnelles au mage Damores (tout en espérant de tout coeur que ce nom inventé à la volée soit crédible, et qu'il ne vous demande pas d'attendre pendant qu'il va le chercher), et que malheureusement venant de la part d'un ami commun et non pas en mission pour la Cité, vous n'avez pas pu obtenir un certificat quelconque.

Si votre *Discours* est de 4 ou plus, rendez-vous au **99**. Sinon, rendez-vous au **219**.

## 162

La route sortant de la cité est très large et bien entretenue, aussi pouvez-vous la parcourir d'un bon pas. Mais vos jambes sont douloureuses après tous les kilomètres qu'elles ont avalé durant l'après-midi, et vous êtes plus que fatigué. Le soleil est à présent en train de se coucher et le ciel s'illumine de rouge. Un coup d'oeil vous montre que les environs sont plutôt déserts, des fermes s'étendant sur une grande partie de la surface visible mais avec assez d'espacement pour que de nombreuses zones boisées, voir des forêts entières par moment, gardent au paysage un aspect encore sauvage. Dans

tous les cas, vous n'avez guère de refuge en vue, mais la nuit va bientôt tomber et vous n'allez pas pouvoir continuer à marcher ainsi. Il serait imprudent en plus d'inconfortable de dormir sur le bord de la route : vous décidez donc de profiter de la lumière encore présente pour vous enfoncer dans un des bois que vous longez en ce moment. Vous trouvez rapidement un groupe de buissons laissant une surface d'herbe suffisante pour vous allonger, tout en vous cachant de la vue de quiconque passant dans les environs. Avec une grimace devant l'inconfort de cette nuit qui s'annonce, vous vous étendez et soufflez un moment, attendant que le sommeil vienne. Rendez-vous au **215**.

## 163

Malgré la place qu'elles occupent, les caisses ne sont finalement pas si nombreuses. Certaines vermoulues, d'autres presque neuves, elles semblent entreposées là sans beaucoup d'ordre ni de soin - à moins qu'elles n'aient simplement été poussées en vrac pour faire de la place au cercle, perdant leur rangement préalable au passage. La plupart sont fermement clouées, et vous n'avez aucune intention de vous briser doigts et ongles à essayer de les ouvrir à la main, mais d'autres sont ouvertes, entièrement ou à moitié. Malgré la semi-obscurité vous fouillez sans vergogne dans ces dernières, et votre curiosité est finalement récompensée quand vous en trouvez une pleine de vêtements. Enfin une bonne nouvelle ! Vous la videz avidement de son contenu, qui s'avère être des habits divers et variés pour un homme de votre taille, faits avec soin, qualité et bon goût. Rien d'extravagant, mais de quoi passer pour une personne de bonne société. Vous vous habillez sans attendre et soupirant d'aise en sentant le tissu confortable vous isoler enfin de l'air aigre qui règne dans les lieux.

Encouragé par votre trouvaille, vous continuez l'inventaire des caisses, trouvant bibelots, mobilier démonté, tableaux et ustensiles divers. Vous finissez par dénicher une lame solide et de bonne taille, plus proche de la dague que du couteau de cuisine pour tout dire. Vous l'empochez rapidement - cela peut toujours servir. Inscrivez les habits et le poignard dans l'inventaire de votre Feuille d'Aventure, et prenez note que si vous vous retrouvez bloqué devant un obstacle dans cette pièce, vous pourrez décider d'ajouter **10** au numéro de la section en question pour le surmonter.

Après une dernière passe pour vérifier que vous n'avez rien oublié, vous vous retournez avec confiance vers vos prochaines options : allez-vous observer de plus près le cercle au milieu de la pièce (rendez-vous au **210**) ou vous tourner vers la porte (rendez-vous au **20**).

## 164

Vous finissez par atteindre ce qui semble être le point d'arrivée des gens entrant dans l'Académie, avec un chemin partant droit de la porte principale et arrivant ici. Un immense panneau de bois couvert par d'innombrables papiers que l'on a épinglé dessus et ce qui ressemble à un bureau d'accueil en face du panneau, ouvert sur l'intérieur de la galerie et avec un homme affairé assis de l'autre côté, sont disposés face à face. La tour s'élève, toujours aussi écrasante, au-dessus du toit de la galerie, et vous pouvez voir sa porte, immense et fermée, en face de vous. Encore une fois, vous êtes à la recherche d'informations, et vous réfléchissez à vos possibilités.

Vous pourriez tenter de trouver par vous-même quelque-chose d'intéressant. Vous n'êtes pas très optimiste là-dessus, considérant la taille démesurée de tout ce qui concerne l'Académie, mais on ne sait jamais. Si vous voulez tenter cela, rendez-vous au **43**.

Vous pourriez entrer sous la galerie et observer les environs de l'accueil, histoire de voir si le réceptionniste pourrait vous guider ou si le panneau contiendrait des informations intéressantes. De plus, c'est à côté. Si c'est votre choix, rendez-vous au **50**.

Vous pourriez essayer de poser des questions directement à un apprenti mage. Après tout, ils étudient ici, ils devraient avoir des informations. Qu'ils les partagent avec vous, ensuite, c'est une autre histoire, mais... Si c'est ce que vous voulez faire, rendez-vous au 16.

Enfin, si vous en avez assez de tout cela, vous pouvez décider de sortir en vous rendant au 178.

## 165

De manière spectaculaire, sa colère semble retomber d'un coup quand le sujet arrive sur la demoiselle en question. Une lueur tendre éclaire ses yeux, tandis que ses mains se croisent et se décroisent. L'effet est à la fois surprenant et quelque-peu dérangent, son visage n'étant visiblement pas habitué à exprimer ce genre d'émotions.

« Oh, Mademoiselle Lisra ? (vous arrivez à sentir les majuscules à travers l'intonation) C'est notre archiviste en chef. Une lumière de savoir-faire, de connaissance et de compétence bienvenue au milieu de tout ce chaos ! Elle s'occupe de tout ce qui touche, de près ou de loin, à l'administratif et aux informations qui concernent l'Académie. »

Et avec une soudaineté tout aussi perturbante, l'aspect irrité revient alors qu'il vous jette un coup d'oeil assassin :

« Et ce qui explique pourquoi *elle* serait tout à fait justifiée de m'envoyer quelqu'un pour obtenir ce genre d'informations, contrairement à *vous*. Et au cas où vous voudriez continuer à poser des questions indiscret et obtenir des informations qui ne vous regardent pas, laissez-moi vous préciser qu'il est inutile d'aller essayer de la déranger : les Archives sont strictement réservées aux *Mages* confirmés, ou à ceux qui travaillent directement sous les ordres de cette jeune femme ! »

Il vous observe d'un air à nouveau furieux, et aussi fasciné que vous soyez par ses changements d'humeur et sa capacité à les afficher de manière aussi expressive, vous êtes tout aussi intéressé par les détails que vous venez d'obtenir : ainsi, quelqu'un venant de la part de Mademoiselle Lisra serait dans son droit de demander l'adresse des deux mages ? Voilà qui n'est pas tombé dans l'oreille d'un sourd. Certes, tenter de prétendre *maintenant* que vous venez de la part de cette Lisra serait ridicule, mais la prochaine fois que vous le voyez « pour la première fois »... (prenez note que dorénavant, vous serez autorisé à *soustraire* 64 du numéro de la section correspondante lorsque vous verrez le réceptionniste pour la première fois de la journée et qu'il vous demandera qui vous êtes).

Satisfait de ce que vous avez pu obtenir, vous décidez d'en rester là et de partir : rendez-vous au 18.

## 166

Pour autant que vous puissiez en juger, vous êtes dans une situation étrange qui prendra du temps à démêler, aussi être un peu prévoyant et commencer dès maintenant à chercher où pouvoir dormir et manger est probablement une bonne idée. En tous cas c'est ce dont vous essayez de vous convaincre alors que vous cherchez une auberge propice. Au moins, il s'agit d'une question que vous pouvez facilement poser sans passer pour un étrange énergumène, contrairement à « dans quelle cité sommes-nous ? » où « avez-vous entendu parler d'une magie étrange qui pourrait m'avoir affecté ? ». Aussi, après quelques recherches rapides et quelques demandes d'informations, vous obtenez le chemin d'un établissement que l'on vous a conseillé, *La Sirène*, donnant sur les quais. Vous vous y rendez en marchant d'un pas vif, même si vous avez besoin de demander une ou deux fois confirmation de la route à suivre quand les détours des rues vous font perdre quelque-peu le sens de l'orientation. Vous finissez par déboucher sur le fleuve, une odeur d'eau fraîche et de poisson moins frais se répandant dans l'air tandis que vous observez de nombreuses barges à quai entourées d'un

fourmillement d'hommes chargeant ou déchargeant diverses marchandises : la ville est visiblement au coeur d'un commerce florissant. N'ayant plus qu'à suivre le sens du courant comme on vous l'a expliqué, vous apercevez rapidement la pancarte peinte d'une sirène bleue, buvant avec un sourire avide une chope et l'autre main posée sur un oreiller, signalant l'auberge en question.

C'est alors que l'évidence vous frappe : manger et dormir vous coûtera de l'argent. Et vous n'avez pas le moindre sou en poche – vous ne savez même pas quelle monnaie est utilisée, ni quelle valeur elle représente. Vous doutez que l'aubergiste acceptera de vous loger et nourrir par bonté d'âme, aussi devez-vous trouver un moyen d'obtenir de l'argent rapidement.

Allez-vous entrer et lui proposer vos services en échange du gîte et du couvert (rendez-vous au 107) ?

Ou nécessité faisant loi, allez-vous tenter de dévaliser un passant quelconque pour obtenir sa bourse (rendez-vous au 188) ?

## 167

Au fur et à mesure de votre marche, les bâtiments perdent de leur aspect reluisant, même si la pierre beige dorée qui forment l'essentiel de la ville continue de leur donner un aspect lumineux. Vous voyez défiler des ruelles plus étroites et le caniveau devient plus encombré, mais dans l'ensemble la foule semble plus ou moins la même. Rien d'autre de spécial n'attire votre attention, et au bout d'un certain temps, vous estimez que vous avez consacré assez de temps et vous faites demi-tour.

*Cochez une unité de temps sur la Ligne et retournez au 108.*

## 168

Le garde hoche la tête d'un air que vous trouvez légèrement inquiet. Visiblement, il est au moins vaguement au courant de ce qu'il se passe entre les deux mages. Il entre dans la maison afin de transmettre votre requête, et vous n'avez à attendre qu'une poignée de minutes avant qu'il ne ressorte, vous gratifie d'un salut et vous fasse signe d'entrer.

« Mon Maître va vous recevoir. Suivez-moi. »

Rendez-vous au 53.

## 169

Quand vous lui dites que vous travaillez aux archives et que vous venez de la part de Mademoiselle Lisra, toute agressivité disparaît de son visage et un sourire radieux l'éclaire à la place. Vous clignez un instant des yeux tellement cette transformation est à la fois complète et aussi contradictoire avec toute l'aspect de sa figure, mais il ne semble même pas le remarquer et s'exclame avec effusion :

« Oh, bien entendu, pardon, pardon, que puis-je faire pour vous ? »

Vous lui rendez son sourire, et inventez rapidement une histoire disant qu'elle est en train de vérifier les adresses des mages officiant à l'Académie, mais qu'elle a des doutes sur celles de Merhon et Arinis et qu'elle aimerait comparer avec celles dont il dispose. Il hoche la tête d'un air compréhensif, se lève, tire un escabot et commence à fouiller sur les étagères disposées derrière lui en approuvant.

« Ah, oui, je comprend bien, avec tout ce qui se passe bien entendu, très bonne initiative ! Il vaut mieux ne pas avoir de doutes effectivement, un faux pas pourrait empirer encore les choses. Quelle conscience professionnelle ! »

Il revient vers vous, et vous montre la feuille comprenant les noms, adresses et autres détails. Un air dépité se mélange au sourire benoît :

« Je ne vais pouvoir vous transmettre les originaux néanmoins. Mademoiselle Lisra sait bien que les documents ne peuvent quitter cet endroit. Je vais vous copier les informations nécessaires cependant ! »

Il ajoute cette dernière phrase de manière presque comiquement pleine d'espoir, comme un homme risquant la noyade qui saisit une branche apparaissant au-dessus de l'eau. Vous l'assurez avec tout ce que vous pouvez de conviction que cela sera tout à fait suffisant, et que vous transmettez sa diligence à votre maîtresse. Cela le rend radieux, et il griffonne rapidement sur un bout de papier qu'il vous tend. Vous le prenez, le remerciez, et repartez en lui faisant un signe de la main, qu'il vous rend avec espoir. Vous riez intérieurement de la différence de réaction qu'une simple introduction adaptée peut faire, avant de regarder le papier en revenant sur vos pas. Non seulement il a fourni les adresses, mais il a même fait un croquis rapide de leur position dans la ville, afin qu'il n'y ait pas de confusion avec de possibles noms de rues en doublon, et...

Un coup au coeur vous fait chanceler, de surprise puis de triomphe. Si l'adresse d'Arinis ne vous parle en rien, et est situé simplement à bonne distance au nord-est de l'Académie (vous connaissez à présent l'emplacement de la maison d'Arinis : notez le numéro **110** au niveau de la case **B4** de la Carte), celle de Merhon n'est que par trop familière : il s'agit du Manoir, dans lequel vous vous réveillez à chaque nouvelle boucle temporelle... Vous n'avez plus le moindre doute qu'il est intrinsèquement lié à votre situation, et vous revenez au **50** débordant d'énergie.

## 170

Heureusement pour vous, si l'alcool rend votre victime féroce, il la rend également désordonnée et incohérente, ce qui vous permet de la jeter à terre et de lui donner un violent coup de pommeau sur le crâne avant que ses hurlements ne réveillent tout le voisinage. Vous ne préférez cependant pas perdre de temps, et lui faites rapidement les poches, en serrant les dents de peur que tout cela n'ait été pour rien. Mais le tintement de quelques pièces de métal dans la bourse que vous extirpez des vêtements de l'homme vous rassure quelque-peu. Vous le laissez ronfler sur le sol, et vous vous éclipez discrètement, vous retenant de ne pas courir. Après avoir fait quelques détours pour être sûr de ne pas être suivi, vous vous arrêtez dans un recoin sombre et vous ouvrez votre larcin. Les pièces (qui semblent en argent ou en tous cas un métal argenté) ne sont pas très nombreuses mais un rapide calcul prenant en compte les prix qui étaient affichés dans *La Sirène* vous indique que vous avez au moins de quoi tenir quelques jours en serrant la ceinture. C'est un début.

Vous finissez de souffler, réalisant à quel point la situation avait tendu vos nerfs, et vous vous remettez en route vers l'auberge. Cette fois, la salle est pleine à craquer et le brouahah est presque assourdissant. Le patron vous regarde d'un air soupçonneux, et vous réalisez un peu tard qu'il aurait probablement été plus prudent de vous rendre à une autre auberge, plutôt que d'afficher une soudaine rentrée d'argent le soir même où un homme se fait attaquer et dévaliser... Il est trop tard néanmoins pour un changement de plan, et il y a peu de chances de toutes façons que l'on retrouve et l'homme et vous dans la même soirée. Vous aurez donc à changer de lieu de villégiature demain, mais pour le moment présent vous demandez un repas, vous vous installez confortablement et vous attendez qu'on vous serve, laissant courir votre esprit.

Rendez-vous au **215**.

## 171

Les deux index posés sur le menton, Arinis réfléchit un moment avant de finir par prendre la parole :

« L'histoire que vous m'avez racontée est très intéressante. Elle est même une passionnante étude sur les risques potentiels que j'ai décrié et qui nous ont valu cette malheureuse dispute dont vous avez entendu parler. Mais, et je suis sûr que vous me pardonnerez, elle me semble néanmoins difficile à croire. Pas impossible, non, rien ou presque n'est réellement *impossible* quand on parle de magie et de personnages aussi talentueux que Merhon. Mais difficile à croire néanmoins. Je prendrais un certain nombre de risques d'accepter votre parole pour argent comptant et si, d'après vos dires, vous pouvez agir à votre guise et reprendre tout à zéro la fois suivante, je crains de ne pas avoir encore ce genre de latitude. » il balaye la pièce d'un geste, comme pour démontrer que sa présence ici et non pas à l'Académie en est un exemple. Il se lève et vous tapote l'épaule d'un air légèrement paternaliste.

« Mais je ne doute pas que, *si* votre histoire est vraie, vous allez pouvoir finir trouver dans vos multiples boucles, une manière de me convaincre et revenir me voir à ce moment-là, n'est-ce pas ? »

Vous ne savez pas s'il se moque de vous ou s'il se contente d'être prudent, mais il est difficile d'argumenter contre cette utilisation de vos propres dires. Forcé de le suivre, vous vous levez à votre tour, et il vous raccompagne poliment jusqu'à la porte. Vous l'entendez dire à ses gardes de ne pas vous laisser revenir aujourd'hui, et il vous fait un dernier clin d'oeil avant de rentrer :

« Si ce que vous dites est vrai... Vous n'aurez qu'à revenir 'demain', n'est-ce pas ? »

Vous êtes partagé entre l'envie de rire et l'irritation, mais vous haussez les épaules et vous descendez des marches, ne pouvant totalement lui en vouloir. Notez que vous n'avez plus la possibilité d'entrer par la porte principale de la villa aujourd'hui, et choisissez une nouvelle destination sur la Carte.

## 172

Le garde hoche la tête d'un air respectueux, et entre dans la maison afin de transmettre votre message. Rapidement, il ressort et vous gratifie d'un salut avant de vous faire signe d'entrer.

« Mon Maître va vous recevoir. Veuillez me suivre. »

Rendez-vous au **53**.

## 173

Dans une ultime tentative, vous saisissez le poignard et vous visez la silhouette du mage qui s'apprête à passer le palier de la rupture du temps, en espérant que les vertues anti-magique de l'arme lui permettront de traverser la barrière frémissante et les probables sorts de protection de l'Archimage. Et également que vous aurez l'habileté nécessaire pour l'atteindre de là où vous êtes...

Si votre **Finesse** est d'au moins 5, rendez-vous au **145**, sinon rendez-vous au **222**.

## 174

Vous tentez désespérément de détruire le colosse de granit, mais sa surface semble insensible aux coups, tandis que ses attaques, malgré sa démarche lente et mesurée, ont une vitesse surprenante. Vous arrivez à esquiver les premières, et frappez aussi fort que vous pouvez là où vous pouvez, mais

vous n'arrivez pas à infliger de dégât notable et soudain une douleur déchirante explose dans votre crâne alors qu'un des poings de pierre massif réussit à vous toucher. Vous êtes envoyé rouler sur le sol, du sang coulant sur le visage et à la fois aveuglé et sonné par l'impact. Mais votre calvaire est court : la statue s'approche, lève un pied massif et l'abat de tout son poids sur vous. Rendez-vous au **13**.

## 175

Quand vous lui dites que vous êtes à la recherche d'informations sur le Journal qui paraît et est placardé dans la ville, il hoche la tête et vous indique le côté gauche de la salle.

« Vous trouverez tout ce que vous cherchez là-dessus dans les Archives, premier escalier dans ce couloir, deuxième étage. Les consultations sont libres, mais vous devez les effectuer sur place, aucun prêt d'exemplaire n'est autorisé. » un sourire narquois se dessine brièvement sur ses lèvres, et il ajoute : « et je suppose qu'il est inutile de préciser que toute tentative de vol ou de détérioration sera immédiatement détectée et punie de manière appropriée. »

La calme certitude avec laquelle il dit cela, et le fait qu'il le traite comme une évidence qui n'a pas besoin d'être expliquée, vous fait soupçonner qu'il existe un élément garantissant l'application de ce qu'il affirme et que cet élément est connu de tous. Vous maudissez intérieurement, encore une fois, cette amnésie sélective, et vous vous contentez de lui répondre un « bien entendu ! » souriant, avant de le remercier et de laisser la place à la personne suivante. Puis vous retournez vers le centre de la pièce, d'où vous pourrez soit sortir de l'hôtel de ville, soit suivre le couloir qu'il vous a indiqué, pour réfléchir brièvement. Une telle certitude vous fait supposer qu'il pourrait s'agir d'une force magique, ce qui vous rend nerveux. D'un autre côté, si les archives sont en lecture libre, c'est que si force magique il y a, elle doit être soigneusement contrôlée et bénigne. De toutes façons, vous n'aviez pas – du moins pas encore – d'intention de vandalisme, et voler un bout de papier qui disparaîtrait d'ici la fin de la journée serait relativement inutile. Vous n'avez donc normalement pas grand-chose à craindre.

Si vous souhaitez tenter votre chance avec les archives, rendez-vous au **26**. Si vous préférez ne pas risquer quoi que ce soit, sortez du bâtiment et choisissez une nouvelle destination sur la Carte.

## 176

Vous trouvez le temps long à observer les gardes, et le soir commence à approcher, quand vous les voyez arrêter de patrouiller et se diriger vers un nouveau groupe qui est sorti de la villa. Ils discutent un instant en riant : visiblement il s'agit de la relève, et vous avez une ouverture de quelques instant pendant qu'ils échangent des banalités pour agir. Vous n'avez plus le temps d'attendre : si vous êtes déjà à la limite de celui que vous avez à disposition. Allez-vous profiter de ce moment pour bondir et tenter d'escalader le muret alors qu'ils regardent ailleurs (rendez-vous au **150**), ou bien allez-vous abandonner cette idée (retournez dans ce cas au **110**) ?

## 177

Un sourire narquois se dessine sur ses lèvres à votre réponse.

« Oh. Donc votre réaction, si quelqu'un réussit à briser le cours du temps et déstabilise l'univers entier, est de juste l'aider à poursuivre dans cette voie ? C'est une décision admirablement ouverte d'esprit mais qui, je le crains, aura du mal à me convaincre. »

Il secoue la tête.

« Si votre histoire n'est qu'une histoire... Et bien cela aura été une distraction amusante. Si elle ne l'est pas... je pense que vous bénéficieriez de vivre un certain nombre de vos 'boucles' supplémentaires afin de vous aider à prendre conscience de l'énormité des enjeux. Après tout, *vous* êtes le seul qui semble en subir les désagréments cumulés. Je ne me sens pas différent d'hier, même si d'après vous j'ai vécu 'aujourd'hui' un certain nombre de fois. »

Il se lève et vous raccompagne poliment à travers sa maison jusqu'à l'entrée, où il glisse à ses gardes de ne pas vous laisser entrer de nouveau pour aujourd'hui avant de vous faire un dernier clin d'oeil et de dire :

« Si ce que vous dites est vrai... vous n'aurez qu'à revenir 'demain', n'est-ce pas ? »

Vous êtes partagé entre l'envie de rire et l'irritation, mais vous haussez les épaules et vous descendez des marches, ne pouvant totalement lui en vouloir. Notez que vous n'avez plus la possibilité d'entrer par la porte principale de la villa aujourd'hui, et choisissez une nouvelle destination sur la Carte.

## 178

Vous avez fait tout ce que vous aviez à faire ici. Il est temps de sortir.

Ajoutez la valeur de votre note « entrée » au numéro de cette section.

## 179

« La causalité. » finissez-vous par dire.

« Une rupture de la causalité. Le sort que vous vous apprêtez à lancer, le retour dans le temps que vous allez effectuer... Tout cela va provoquer un paradoxe, un événement dont les conséquences arrivent *avant* la cause. C'est une impossibilité, et qui sera rendu possible. Une déchirure du temps qui va entraîner son effondrement. »

Merhon hausse un sourcil, peu impressionné.

« La causalité, hein ? C'est effectivement un argument intéressant. Il est dommage qu'il ne parvienne pas à justifier votre histoire. »

Vous le regardez d'un air surpris.

« Oui, l'ami, imaginiez-vous qu'il sera aussi facile de me tromper ? Certes, la rupture de la causalité est une grande inconnue – LA grande inconnue, le but même de toutes mes recherches. Je ne sais pas ce qui va se passer, mais si elle causait l'effondrement que vous décrivez... *comment votre histoire pourrait-elle être vraie ?* »

Il affiche un sourire méchant, satisfait de vous prendre à contre-pied.

« D'après vos propres dires, vos boucles temporelles n'existent que parce que j'ai lancé ce sort. Mais dans ce cas, comment vos propres *actions* n'ont-elles pas elles aussi entraînées un effondrement du temps ? Comment pouvez-vous vous souvenir de vos actions passées si le temps revient à zéro ? Comment se souvenir le matin même d'une action effectuée le soir du même jour, sans que cela ne soit déjà une rupture de la Causalité ? »

Il s'avance plus près de vous et vous regarde d'un air pénétrant.

« Et si vous m'arrêtiez là ? Ne serait-ce pas une nouvelle violation, tout aussi importante, de la causalité ? Toutes vos actions prétendues n'existent que parce que vous auriez fait ces retours constants dans le temps, qui eux-mêmes ne seraient causés que par mon rituel ? Mais si je ne lance pas mon rituel, quelle serait la cause de ces actions ? Le fait de lancer le rituel entraînerait le fait de ne pas le lancer ? »

Vous restez interdit, ne sachant pas quoi répondre.

« Et plus absurde encore, l'ami... Si vous n'êtes pas un larbin d'Arinis, si votre histoire rocambolesque est vraie, comment expliquer votre amnésie bien commode ? Comment expliquer que vous êtes le seul affecté par ces boucles temporelles ? QUI seriez-vous ? Mon moi plus jeune ? Ah, je ne prévois qu'un retour dans le temps d'une journée, pas de trente ans ! Et je n'avais guère ce visage en étant jeune, et je n'aurais pas de raison d'avoir oublié mon passé ! »

Il fini sur une note dédaigneuse.

« Non, jeune homme. Votre histoire est amusante, mais elle ne tient pas debout. Vos tentatives sont vaines. Vous ne me convaincrez pas d'arrêter l'oeuvre de ma vie avec des sornettes transparentes dans ce genre. Quand vous le reverrez, dites à Arinis qu'il ferait bien d'améliorer la logique de ses arguments. » un nouveau sourire narquois se peint sur ses lèvres.

« À moins, bien entendu, que je n'aille le lui dire avant qu'il ne vous envoie. Ce serait amusant. Et une nouvelle destruction du temps d'après lui c'est bien cela ? »

Vous serrez les dents. Ses questions sonnent justes, les contradictions qu'il pointe également. Vous ne savez pas qui vous êtes. Ce que vous êtes. Plus étrange, quelque-part au fond de vous, vous n'en avez pas vraiment cure. Vous n'avez qu'une certitude, un grattement au fond de votre esprit, qui vous poursuit depuis si longtemps que vous en avez oublié son existence : « le Temps... le Temps... »

Vous ne savez pas pourquoi, mais vous SAVEZ que la clef est ici, et que vous devez à tout pris empêcher Merhon de briser le cours du temps. Vous rassemblez encore une fois vos esprits pour essayer d'argumenter.

Rendez-vous au **22**.

## 180

Les patrouilles sont là et font leur ronde. Vous savez qu'il y a la relève toutes les trois heures, si vous comptez l'attendre, *cochez autant d'unités de temps qu'il le faut pour atteindre la case 3, 6 ou 9 selon le cas*, et rendez-vous ensuite au **122**. Sinon, vous pouvez retourner sur la Carte et choisir une autre destination.

## 181

L'air relativement affable du mage se fige légèrement quand vous lui annoncez que vous souhaitez obtenir des informations sur sa dispute avec son rival. Il penche légèrement la tête en avant.

« Vous êtes donc en train de me dire que vous êtes venu chez moi et m'interrogez sur une affaire importante afin de *satisfaire la curiosité d'un parfait inconnu*, c'est cela ? »

La douceur exagérée de la question vous fait comprendre que ce n'est clairement pas le genre de dérangement qu'il apprécie, et quelques instants à peine après avoir confirmé d'un hochement de tête, vous êtes saisi manu militari par deux serviteurs qui vous traînent dans les couloirs avant de vous jeter dehors, manquant de vous fracasser le crâne sur les marches. Les deux sentinelles, ainsi que quelques passants, haussent les sourcils devant cette éviction musclée, mais se contentent d'étouffer un sourire (notez que vous ne pourrez plus entrer par la porte principale d'Arinis aujourd'hui). Vous vous époussetez tant bien que mal, tentant de garder contenance face à votre dignité meurtrie, et vous choisissez votre nouvelle destination sur la Carte.

## 182

Vous prenez la sentinelle complètement par surprise, et arrivez à lui décocher un coup de pommeau violent sur la tempe. Malheureusement, sa coiffe de mailles absorbe l'impact, et vous n'arrivez guère à l'assommer pour le compte. En piaulant de douleur, il tente de saisir son arme à tâtons et de répondre à votre assaut, alors que vous vous voyez contraint de passer à des techniques plus létales si vous ne voulez pas être celui qui finira embroché.

Si votre **Puissance** est de 3 ou plus, rendez-vous au **137**, sinon allez au **111**.

## 183

Vous regardez prestement les panneaux disposés au-dessus des guichets, et vous vous glissez au bout de la file la plus courte d'un de ceux qui affiche « Accueil », ce qui semble le plus adapté. Fort heureusement, les personnes devant vous n'ont pas de points particulièrement difficiles à traiter, et votre tour vient assez rapidement. Levant le nez de ses papiers, le guichetier, un homme rond au regard sévère et au visage ridé et orné d'une moustache blanchie, vous demande ce que vous voulez d'une voix lasse. Vous réfléchissez un instant aux questions particulières que vous pourriez lui poser, si vous en avez des spécifiques.

Après cette brève attente, et devant l'irritation rapide qui se dessine sur le visage de l'homme qui se dit visiblement que vous lui faites perdre son temps, vous demandez candidement des renseignements sur la ville. Il plisse les yeux avec énervement et vous dit sèchement qu'il est là pour donner des indications précises servant au bon fonctionnement de la cité, et pas servir de guide pour des personnes qui n'ont rien à faire ici. Il finit par vous dire que si vous n'avez rien de plus adapté à demander, il vous serait reconnaissant de laisser la place aux gens qui ont une raison réelle d'attendre.

Penaud, vous faites demi-tour et laissez la personne suivante prendre votre place. Une occasion ratée semble-t-il, car vous êtes sûr que vous aviez des informations à trouver ici. Vous secouez la tête en sortant du bâtiment, et vous retournez à la Carte pour choisir une nouvelle destination.

## 184

Vous tentez d'engager la conversation avec plusieurs personnes, essayant de vous montrer sous votre meilleur jour, mais vous ne récoltez que regards inquiets ou menaçants. Quand vous finissez par voir votre dernier interlocuteur se faufiler vers un groupe de gardes tout en vous jetant des regards empoisonnés, vous décidez qu'il est temps de laisser tomber la récolte d'information et d'aller ailleurs voir si l'air est meilleur. Retournez à la Carte pour choisir votre prochaine destination.

## 185

Inutile de chercher midi à quatorze heures : vous êtes entré par la grande porte, autant sortir de la même façon. Vous vous dirigez avec confiance vers le sud et entrez dans le tunnel. Une sensation étrange, comme si votre esprit surgissait de l'eau, vous étreint à mi-chemin, mais vous émergez du tunnel sans encombre, et avec à peine un regard de la part des gardes. Choisissez votre prochaine destination sur la Carte.

## 186

Les lettres dansent devant vos yeux à plusieurs reprises, et il vous semble bien que ce n'est pas juste le grattement permanent et régulier habituel dans votre crâne : vous *avez* une migraine, et vous vous arrêtez de plus en plus souvent pour appuyez sur vos yeux dans une tentative futile de faire

passer la lassitude, ou pour secouer votre tête afin de clarifier vos pensées. À force de les voir défiler, les mots finissent par n'avoir plus aucune signification, et vous luttez pour les rendre cohérents à nouveau entre deux soupirs.

Rien d'intéressant ne surgit de tout cela pendant un bon moment (*cochez une unité de temps sur la Ligne*). Allez-vous poursuivre quand même (rendez-vous au **212**) ou bien vous avouer vaincu, vous lever et sortir (rendez-vous au **101**) ?

## 187

Afin de conserver une pointe d'intérêt pour les histoires et informations que vous voyez passer les unes à la suite des autres, vous essayez de vous représenter ce qu'elles impliquent pour la vie des gens dans la ville et pour son fonctionnement. Les histoires concernant les mages, si elles ne sont pas vraiment fréquentes, ne sont néanmoins pas rares, et indiquent que la politique et les affaires internes de l'Académie sont considérées comme au moins modérément importantes pour l'ensemble de la population (ou du moins l'ensemble de la population qui lit ce journal). Il arrive même parfois que de féroces oppositions entre mages soient rapportées, comme des potins de haut vol. C'est l'une de ces histoires, brève et ne prenant qu'une poignée de ligne dans un coin de la page d'un journal datant de plus d'un an, qui attire soudain votre attention. L'anecdote en elle-même est brève et minimale, mais ce qui cause votre soudaine poussée d'adrénaline est le sujet de la dispute rapportée : un mage éminent (« Archimage Arinis, Grand Lecteur de l'Académie ») se serait violemment opposé aux dernières recherches du « fameux Archimage Merhon, Haut Professeur de l'Académie, dont les dernières publications sur les altérations temporelles ont fait grand bruit dans les cercles de la recherche ». Rien de plus n'est cité, et vous ne vous rappelez guère avoir vu d'articles parlant des recherches durant vos heures de lecture ici, ce qui laisse à penser que ces dernières ne sont pas publiées dans le journal que vous épluchez. Mais vous notez soigneusement dans votre esprit les noms de ces deux personnages, qui pourraient s'avérer utile par la suite (notez que vous avez connaissance des deux mages et que si jamais vous avez des questions à poser à des personnes dans l'Académie, vous pourrez tenter d'*ajouter 22* au numéro de la section où vous vous trouverez à ce moment-là pour poser des questions à propos de ces mages).

Vous parcourez rapidement les quelques jours précédents et suivant cet article, afin de voir si vous avez raté une colonne reparlant de cette dispute, mais vous ne notez rien ayant un rapport quelconque. Vous vous mordez la lèvre : peut-être pourriez-vous directement demander à la dame s'occupant des archives des informations plus directes sur ces deux mages, plutôt que de fouiller à l'aveuglette dans des journaux alors que vous ne savez même pas s'il y a quelque-chose d'autre à y récupérer (pour cela, rendez-vous au **41**). Mais vous pouvez également considérer qu'il vaut mieux ne pas attirer l'attention, et recommencer à lire les journaux, même vous en êtes à un haut degré de saturation et que l'idée vous fait loucher (rendez-vous au **212**). Enfin, vous pouvez tout simplement vous dire que vous avez récupéré assez d'information ici, et que vous avez à présent bien besoin de grand air, et partir (rendez-vous au **101**).

## 188

Vous frémissez à l'idée de ce que vous allez faire, mais vous ne voyez pas d'autres choix. Vous pensez brièvement qu'il est possible que vous soyez un riche bourgeois dont la maison, regorgeant d'or et d'argent, se trouve à trois pas d'ici et que vous allez ruiner inutilement la journée d'un pauvre hère. Mais vous secouez la tête et tentez d'oublier cette possibilité : votre problème actuel est justement que vous n'en savez rien. Et vous avez besoin d'argent pour survivre jusqu'à ce que vous puissiez en découvrir plus.

Vous n'avez pas l'intention d'attaquer qui que ce soit tant que vous n'avez pas mis toutes les chances de votre côté, aussi vous prenez votre temps à repérer un endroit qui serait propice une fois le soir tombé, et vous palpez nerveusement la poignée de votre dague de temps en temps, comme pour vous rassurer qu'elle est encore là. Vous attendez une éternité, voyant le soleil poursuivre sa course dans le ciel jusqu'à ce que la lumière baisse progressivement, les ombres s'allongent et la journée arrive à son terme. Tentant de masquer votre nervosité, vous arpentez d'un air faussement assuré les quelques ruelles détournées que vous avez sélectionnées, cherchant une victime du regard. Le ciel est encore bien éclairé quand vous finissez par voir un homme titubant, mais la rue semble autrement déserte. Il ne semble pas riche, mais ses habits ne sont pas assez misérables pour qu'il n'ait pas quelque monnaie sur lui, aussi vous décidez de tenter votre chance. Les nerfs en pelote, les oreilles à l'affût pour savoir si quelqu'un d'autre vient, et les yeux volant d'une fenêtre à l'autre au cas où un habitant se pencherait au même instant et vous surprendrait, vous approchez l'homme ivre à pas de loup. Finalement vous le rattrapez, et le saisissez soudain en le plaquant contre le mur, votre poignard le long de la gorge et murmurant un sinistre « la bourse ou la vie ? » à l'oreille.

Vous comptiez l'intimider, mais l'alcool lui donne le courage (ou l'inconscience) nécessaire pour ignorer le danger, et il se met à glapir tout en s'agitant comme un forcené. En serrant les dents, vous vous retenez de l'égorger réellement, et il réussit à vous faire lâcher prise avant de commencer à tenter de vous rouer de coups tout en vous abreuvant d'injures. Son vacarme va attirer l'attention, aussi vous bondissez pour l'assommer à coups de pommeau. Si votre *Puissance* est de 3 ou plus, rendez-vous au **170**, sinon au **102**.

## 189

Après ces rudes réflexions, vous finissez par vous relever. Vous êtes vraiment dans une situation des plus étranges, et ce n'est pas en restant ici que vous allez trouver la réponse à vos questions : autant vous y mettre dès maintenant. Vous grimacez un sourire en regardant autour de vous encore une fois : au moins vous savez où trouver des vêtements et une arme. Vous fouillez rapidement les caisses en question (ajoutez les vêtements et la dague à vos possessions), et vous vous dirigez vers la porte, que vous ouvrez à nouveau avec circonspection. Encore cette sensation d'explosion et de souffle à un niveau sensoriel différent. Est-ce un signe du déclenchement de la malédiction vous forçant à revenir ici ? Vous n'avez pas vraiment d'autre possibilité de sortir de toutes manières... Vous faites à nouveau le tour du piège avec circonspection, mais cette fois vous marchez ensuite d'un pas rapide, sachant qu'il n'y en a pas d'autre dans le couloir. Sans surprise, vous débouchez dans le vestibule, étincelant dans la même lumière de début de matinée. La magnifique porte ouvragée est toujours là, et vous laissez votre regard courir dessus, admirant à nouveau la beauté de l'ouvrage. Puis vous vous dirigez vers les vantaux, que vous ouvrez. Le même jardin soigneusement entretenu, la même allée de gravier blanc, et la ville s'étendant au-dehors. Ville qui, vous l'espérez, contient les réponses et solutions à votre situation singulière.

Remplacez la note concernant la section commençant par deux astérisques (\*\*): à présent, lorsque vous la rencontrerez, vous devrez *ajouter 20* au numéro de la section et vous rendre au numéro obtenu. Rendez-vous ensuite au **39**.

## 190

Prenant votre courage et votre patience à deux mains, vous attrapez le premier ensemble relié des journaux et vous commencez la tâche sysiphienne de lire page par page. La vaste majorité du contenu n'a aucun intérêt pour vous et probablement pour quiconque n'est pas directement concerné par les annonces de travaux, de régulations, de changement d'impôts, d'actions ou de paroles de

personnages probablement éminents et autres changements dans la vie quotidienne de la ville, mais vous lisez néanmoins minutieusement chaque article et chaque paragraphe, craignant de laisser glisser les quelques miettes de savoir à ne pas manquer en parcourant en diagonale. Vous essayez de trouver des éléments sortant de l'ordinaire ou concernant des points surnaturels, mais dans l'ensemble les informations sont très terre à terre. Un article évoquant une régulation provenant de « l'Académie de Magie » attire cependant soudain votre attention. Le reste n'est que charabia légal, mais le sujet principal apparaissant dans le journal vous donne un soudain espoir et une direction pour trouver de l'information, et vous vous relancez avec un intérêt redoublé dans la lecture, essayant de suivre ce fil conducteur.

Vous passez un certain temps à éplucher les pages (*cochez une unité de temps sur la Ligne*), mais vous réussissez à grapiller des informations à droite et à gauche : de ce que vous avez pu voir, la cité possède une académie dédiée à la magie (et considérant qu'elle est toujours nommée « L'Académie » sans autre dénomination, il s'agit certainement de la seule de la cité, et peut-être un cas particulier dans le monde) et elle exerce une influence considérable sur la vie politique, semblant pouvoir dicter l'application et le changement de divers lois, régulations et événements publics. De plus, vous avez croisé un certain nombre d'articles parlant d'un mage ou d'un autre, évoquant leurs études magiques ou leurs opinions sur des sujets plus généraux. Il n'est pas vraiment clair s'il s'agit d'une autorité limitée à un certain nombre de domaines ou d'une domination de la cité dans son entier, mais l'importance générale accordée aux mages vous ferait pencher vers la seconde possibilité. Influence conséquente plus magie... la combinaison est pour le moins des plus intéressante. Vous réussissez même à trouver l'emplacement de l'Académie sur une carte imprimée dans un article – même si ce n'était pas le sujet de la carte en question, elle ne servait que de point de référence. Vous mémorisez avec attention le plan (vous pouvez ajouter l'Académie dans les lieux de votre Carte : elle est située sur la case **B6**, et vous pouvez l'atteindre en vous rendant à la section **132**).

Vous voilà à présent partagé entre le désir d'aller voir de plus près de quoi il en retourne, et la curiosité de savoir si d'autres informations utiles se cacheraient dans les piles de journaux restant. Allez-vous arrêter là votre recherche et vous diriger vers la sortie (rendez-vous au **101**) ou bien vous replonger dans la lecture (rendez-vous au **206**) ?

## 191

Repartir par la porte par laquelle vous êtes entré vous semble risqué : des gens ont pu découvrir le cadavre depuis, et de plus vous êtes absolument incapable de vous souvenir du chemin pour la rejoindre, considérant les détours sans nombre que vous avez fait pour trouver le parc. D'un autre côté, l'entrée principale est grande ouverte, et vous soupçonnez que les gardes essaieraient d'arrêter une personne suspecte qui tente d'entrer, mais pas quelqu'un qui sort. Aussi vous vous dirigez avec confiance vers le sud et entrez dans le tunnel. Une sensation étrange, comme si votre esprit surgissait de l'eau, vous étreint à mi-chemin, mais vous émergez du tunnel sans encombre, et avec à peine un regard de la part des gardes. Choisissez votre prochaine destination sur la Carte.

## 192

Dégainant soudainement votre dague, vous vous jetez sur le garde le plus proche en poussant un hurlement. Pendant une fraction de seconde, il a un mouvement de recul et vous pensez que votre plan va marcher, mais rapidement il se remet, tandis que votre arme ricoche sans mal sur les mailles de fer de son haubert et que son compagnon le rejoint dans la mêlée. Quelque-soit votre talent au combat, affronter deux adversaires lourdement armés en même temps tout en étant équipé d'une lame de vingt centimètres et d'habits de lin ne vous mènera pas loin : en quelques instants, vous êtes

débordés, levant inutilement votre dague dans une futile tentative de bloquer le coup d'une masse d'armes arrivant à pleine vitesse. Vous sentez la douleur des impacts transperçant vos chairs et brisant vos os tandis que vous sombrez dans l'obscurité. Rendez-vous au **13**.

## 193

Vous pensiez que l'homme était déjà furieux, mais quand vous ignorez sa demande de déguerpir et que vous commencez à essayer d'extraire des informations qu'il ne veut visiblement pas donner, vous vous rendez compte qu'il dispose visiblement d'un tout autre niveau de rage supplémentaire. Ses yeux semblent sortir de ses orbites, tandis que sa couleur vire à un rouge encore plus vif que le précédent. Ses paroles deviennent presque incohérentes, même si vous arrivez à saisir le sens général, fort peu flatteur. Néanmoins, au milieu de gesticulations, il doit avoir fait *quelque-chose* de moins inefficace, car soudain vous voyez des gardes surgir de part et d'autres. La situation devient tout d'un coup beaucoup moins amusante, et quand il crie ses raisons de les avoir appelés, à base de « inconnu se croyant tout permis » et « mettez-le dans un endroit où il pourra réfléchir à sa conduite », les gardes ne semblent rien trouver de drôle. Ils vous saisissent sans ménagement, et vous emmènent sous le tunnel de l'entrée principale. Vous espérez un instant qu'ils vont se contenter de vous jeter dehors, mais malheureusement ils ouvrent une porte sur le côté du tunnel, donnant dans une salle de garde dont le fond contient un cachot, et vous jètent dedans. Rendez-vous au **36**.

## 194

Arinis n'a pas l'air convaincu par votre appel à la confiance. En tant qu'homme puissant, influent et savant, il est visiblement plus habitué à donner des ordres qu'à les recevoir, et à posséder le savoir qu'à le demander. Vous finissez par dire que vous n'avez pas le temps de tout lui expliquer, et sa réponse ne souffre d'aucune réplique : « Il va vous falloir le trouver. »

Allez-vous céder à ses demandes et lui expliquer tout depuis le début (rendez-vous au **135**) ou bien l'invectiver et lui ordonner de faire ce que vous demandez (rendez-vous au **228**) ?

## 195

Vous sortez la clef de votre poche et la regardez un instant. Effectivement, le style alambiquée des gravures qui la recouvrent, et même du panneton, ressemble fort à celui des ornements de la porte. Vous l'enfoncer dans la serrure, et la tournez nerveusement : il n'y a aucune résistance, au point que vous avez l'impression de tourner dans le vide. Mais vous sentez un léger changement, pratiquement imperceptible, à un niveau de perception différent. Comme une bruine dans votre esprit. Vous tournez la poignée doucement et poussez la porte sur ses gonds. Elle s'ouvre sans un bruit et vous entrez. Rendez-vous au **136**.

## 196

« La magie du temps ? » demande-t-il, quelque-peu étonné. Il se frotte la lèvre supérieure du doigt, réfléchissant brièvement, avant de poursuivre « il y en avait, bien entendu, il s'agit de l'Académie de Serath quand même. Mais il n'y en a plus depuis quelques temps. Provisoirement, d'après l'administration, mais je ne sais pas quand ils vont reprendre. Ni s'ils vont reprendre, d'ailleurs. »

Cette information excite votre curiosité. Des cours de magie du temps qui disparaissent dans les environs du moment où vous vous retrouvez pris dans une boucle temporelle ? Cela fait beaucoup

pour une coïncidence... Vous lui demandez de vous en dire plus sur cet arrêt des cours. Si votre **Discours** est de 4 ou plus, rendez-vous au **209**, sinon rendez-vous au **38**.

## 197

Vous repartiriez bien par l'entrepôt, d'autant que vous vous fondriez parfaitement parmi les porteurs sortant pour récupérer des marchandises à faire rentrer, mais vous êtes absolument incapable de vous souvenir du chemin pour le rejoindre, considérant les détours sans nombre que vous avez fait pour trouver le parc. D'un autre côté, l'entrée principale est grande ouverte, et vous soupçonnez que les gardes essaieraient d'arrêter une personne suspecte qui tente d'entrer, mais pas quelqu'un qui sort. Aussi vous vous dirigez avec confiance vers le sud et entrez dans le tunnel. Une sensation étrange, comme si votre esprit surgissait de l'eau, vous étreint à mi-chemin, mais vous émergez du tunnel sans encombre, et avec à peine un regard de la part des gardes.

Vous souriez intérieurement : vous avez trouvé comment entrer et sortir sans coup férir de l'Académie, et il ne vous reste qu'à répéter les mêmes actions chaque fois que vous voudrez revenir. Remplacez le numéro de la case **B6** par **126**.

Choisissez votre prochaine destination sur la Carte.

## 198

Vous demandez à l'homme ce qu'il peut vous dire sur l'Académie, ce qui lui fait lever un sourcil interrogateur.

« Que voulez-vous que je vous dise ? C'est là où se rassemblent et se forment les Mages, et donc la source originelle de l'Assemblée. Mais je ne vois pas en quoi je pourrais vous aider dans ce domaine : les Mages ont peut-être le pouvoir politique dans la ville, mais ils ne se mêlent pas de son fonctionnement au jour le jour. Contrairement à ce que nous faisons *ici*. »

L'accentuation qu'il met dans ce dernier mot vous fait bien comprendre l'opinion qu'il a et ce qu'il considère comme du « vrai travail ». Avant qu'il ait le temps de vous dire de partir et d'arrêter de lui faire perdre son temps cependant, vous glissez benoîtement que vous êtes un visiteur étranger et que vous êtes désolé d'être venu l'importuner, mais qu'il vous semblait que c'était l'endroit approprié pour savoir où l'Académie était situé, car vous ne voudriez pas passer par cette cité et manquer ce lieu mémorable. Votre manège innocent fait l'effet escompté, et il se radoucit, peut-être soulagé de pouvoir se débarrasser à bon compte, et vous indique rapidement, aidé d'un croquis rapidement dessiné, où vous pourrez la trouver (vous connaissez à présent l'emplacement de l'Académie : notez le numéro **132** au niveau de la case **B6** de la Carte).

« Ne comptez pas la visiter, cependant. Elle est strictement réservée aux Mages eux-mêmes. Seuls ceux doués de magie sont autorisés à y entrer. » Il hésite un instant avant d'ajouter en haussant les épaules « Et ceux qui travaillent pour l'Académie également, bien entendu, mais cela ne vous avancera pas, de toutes évidences. »

Vous l'assurez que vous souhaitez simplement admirer la construction elle-même, et estimant que vous avez poussé aussi loin qu'acceptable les questions, vous le laissez s'occuper des personnes qui vous suivent et sortez du bâtiment.

Choisissez votre prochaine destination sur la Carte.

## 199

Comme vous le craigniez, il est assez difficile d'entamer une conversation avec un étranger total en partant sur le sujet de la magie. Vous attirez des regards surpris, des ricanements, de la colère et une ou deux fois un air inquiet, mais fort peu d'informations. Ne sachant pas vraiment par quel bout commencer et manquant de l'aplomb nécessaire pour passer outre l'inconfort de se faire aborder par un inconnu, vous finissez par décider d'abandonner avant de vous attirer de possibles ennuis. Retournez au 46 pour faire un nouveau choix.

## 200

Les rondes des gardes sont fréquentes et vous ne voyez aucun moyen de tromper leur attention pour le moment. Allez-vous attendre quelques temps pour voir si une ouverture se présente (dans ce cas, cochez une unité de temps sur la Ligne et rendez-vous ensuite au 9) ou bien allez-vous abandonner cette idée (retournez dans ce cas au 110) ?

## 201

Vous suivez Arinis le long des couloirs et des pièces de sa villa, et vous finissez par monter à l'étage. Il s'ensuit encore quelques déplacements confus, et vous finissez par arriver devant une porte de bois blanc, richement décorée par des dorures si denses et si complexes que la porte entière semble couverte d'or. Le mage vous fait un clin d'oeil, et prononce un mot complexe devant la porte. Il vous regarde avec insistance, comme pour s'assurer que vous avez bien entendu, et tourne la poignée. La porte s'ouvre sur une pièce d'une richesse débordante, et remplie de tous côtés par d'innombrables objets de tous les genres possibles et imaginables, et éclairée par une série de globes pendus au plafond et éclaboussant les environs d'une lumière chaude et intense. Il vous fait signe de le suivre alors qu'il se dirige vers le fond de la pièce.

« Évitez de toucher à quoi que ce soit. Je suis d'un naturel plus méfiant que Merhon, et j'ai la fâcheuse habitude de mettre des... *surprises* dirons-nous, sur mes possessions, afin de *récompenser* comme il se doit tout cambrioleur indélicat. »

Il arrive finalement devant un coffre d'une construction exquise, trônant seul au bout de la pièce. Il se tourne vers vous, et vous fait signe d'observer, avant de se pencher et de commencer à effectuer une opération complexe sur les décorations, comme un rituel. Vous notez les mouvements effectués, et vous sentez bientôt comme un léger vent humide qui glisse sur votre esprit. Le coffre émet un déclic, et s'ouvre. Arinis plonge sa main dedans, et en ressort un poignard rutilant et flambant neuf. La lame scintille en reflétant la lumière, et pas la moindre rayure ou trace n'est visible dessus. Arinis vous le tend, et vous sentez une étrange sécheresse se répandre dans votre esprit lorsque vous saisissez. Vous le faites tourner dans vos mains, continuant à admirer le travail de maître qui a dû entrer en jeu dans sa construction, avant de lancer à Arinis un regard interrogateur. Il vous fait signe de le lui rendre, et le remet dans le coffre.

« Il s'agit de mon propre chef-d'oeuvre. Comme vous pouvez vous en douter, les plus grands rivaux que peut avoir un mage sont des mages eux-mêmes, et les rivalités ne sont pas forcément... réglées à l'amiable dirons-nous, même si le Conseil maintient l'ordre à Serath dans l'ensemble. Mais il convient d'être préparé, et ce poignard est ma réponse aux rivalités potentielles qui tourneraient mal. »

Il hoche la tête en direction du coffre.

« Un mage affrontant un autre mage se basera toujours sur sa magie. La magie permet des attaques et des défenses qui sont bien au-delà de ce que peut accomplir un soldat avec une épée. Mais une telle spécialisation devient une faiblesse critique si l'on réussit à l'ignorer ; et c'est

exactement le but de et la puissance de cette arme : elle n'est pas sujette à la magie, et la dissipe au contact. Inutile de dire à quel point elle est mortellement efficace sur quelqu'un dont toutes les protections et attaques seront magiques par essence. »

Il fronce les sourcils d'un air sérieux.

« Et bien entendu, il s'agit de mon secret le plus jalousement gardé. Je n'en aurais jamais parlé si vous ne m'aviez pas convaincu de l'importance capitale de la situation. Je vous recommande donc de ne pas m'en parler si jamais vous avez l'occasion de... me rendre visite à nouveau. Je peux vous garantir que ma première réaction serait de vous tuer d'abord, et de réfléchir ensuite. C'est un sujet qui me rend pour le moins méfiant. »

« Mais de la même façon, c'est une arme absolue contre quelqu'un comme Merhon. C'est un Archimage puissant, qui baigne dans tout ce qui est magique depuis aussi longtemps que je peux me souvenir. L'idée même de se passer de magie ne doit même plus pouvoir lui traverser l'esprit. Quelque-soient les défenses qu'il mettra au point, ou les pièges qu'il aura préparé, cette arme sera donc inestimable pour les surmonter. Je n'aime pas l'idée de m'en séparer, mais je ne vois pas ce qui pourrait vous donner une meilleure aide pour réussir à débloquent cette boucle... »

Il vous lance un regard amusé.

« Et vous connaissez dorénavant le code d'entrée de cette pièce, ainsi que la manipulation nécessaire pour ouvrir ce coffre. J'espère que vous en ferez bon usage. »

Vous hochez la tête. Notez que vous connaissez le mot de passe de la porte dorée, et que vous aurez le droit d'*ajouter 14* lorsque vous serez en position de tenter de l'ouvrir.

Arinis se penche ensuite vers le coffre, et le referme, puis se relève et vous signe de le suivre vers la sortie. Si vous souhaitez lui demander de récupérer le poignard dès à présent, rendez-vous au **142**. Si vous préférez le suivre sans rien dire, rendez-vous au **105**.

## 202

Vous vous présentez comme un visiteur extérieur effectuant sa première visite de l'Académie. Si cela ne semble pas empirer sa disposition envers vous, cela ne l'améliore pas non plus en tous cas. Il conserve son air neutre-mais-à-la-limite-du-désagréable et vous demande ce que vous voulez. Il n'est guère aimable, mais sa position en fait une personne ayant probablement accès à toutes sortes d'informations, aussi vous réfléchissez aux questions que vous pourriez lui poser.

Vous finissez par lui demander si l'Académie dispense des cours sur de la magie ayant trait au Temps : rendez-vous au **139**.

## 203

Plongeant sous les assauts de vos assaillants, vous lancez de féroces attaques sur l'un des gardes. Il est forcé de reculer et de se mettre sur la défensive pendant un instant, laissant une ouverture que vous vous empressez d'exploiter. Bondissant en-dehors de l'encerclement, vous courez à toutes jambes, agitant votre arme pour disperser la foule, puis la fendant et vous ruant dans la première ruelle venue. Les gardes vous poursuivent, mais leurs lourdes armures les ralentissent, et vous prenez progressivement de la distance, tournant au hasard dans les rues jusqu'à ce que les clameurs disparaissent derrière vous. Vous finissez par vous effondrer dans un recoin quelconque, soufflant à vous déchirer les poumons et sentant votre cœur battre à tout rompre. Vous en avez réchappé ! Inutile d'essayer de retourner dans les environs cependant (notez que vous ne pouvez plus approcher la porte des marchandises pour aujourd'hui). Vous attendez un moment que vous

reveniez à un état plus normal (*cochez une unité de temps sur la Ligne*), et vous retournez à votre Carte pour choisir une nouvelle destination.

## 204

Vous repartiriez bien par l'entrepôt, d'autant que vous vous fondriez parfaitement parmi les porteurs sortant pour récupérer des marchandises à faire rentrer, mais vous êtes absolument incapable de vous souvenir du chemin pour le rejoindre, considérant les détours sans nombre que vous avez fait pour trouver le parc. D'un autre côté, l'entrée principale est grande ouverte, et vous soupçonnez que les gardes essaieraient d'arrêter une personne suspecte qui tente d'entrer, mais pas quelqu'un qui sort. Aussi vous vous dirigez avec confiance vers le sud et entrez dans le tunnel. Une sensation étrange, comme si votre esprit surgissait de l'eau, vous étreint à mi-chemin, mais vous émergez du tunnel sans encombre, et avec à peine un regard de la part des gardes. Choisissez votre prochaine destination sur la Carte.

## 205

Vous reprenez votre route au milieu de la foule, suivant une avenue particulièrement large et peuplée. Vous marchez ainsi un bon moment (*cochez une unité de temps sur la Ligne*), tout en en profitant pour admirer l'architecture des bâtisses, et de noter la bonne qualité du pavement de la rue. Vous avez beau ne pas avoir de connaissances précises sur les villes existantes, une partie du savoir commun que vous partagez sans trop savoir comment vous indique que seules les cités les plus riches et les plus importantes disposent de rues aussi proprement construites.

Vous en êtes ici de vos observations, quand vous arrivez devant une place circulaire de taille franchement massive, et dont un bon quart de la périphérie est formée d'un bâtiment à l'apparence terriblement officielle. Si vous cherchiez une construction qui avait l'air importante, celle-ci répond de manière presque outrancière à la définition. La façade de pierres beiges, soigneusement taillées et assemblées, est ouverte sur toute sa longueur par d'immenses fenêtres vitrées et protégées par des barres de fer. Elles s'empilent sur quatre étages de hauteur, plus une série d'oeil-de-boeufs sur la pente du toit d'ardoise bleue. Une haute grille sépare la rue des jardins entourant le bâtiment, mais elle est grande ouverte en son milieu et un nombre significatif de personnes diverses y entre et en sort, ce qui indique qu'il s'agit d'un endroit ouvert au public. D'immenses bannières aux armoiries de la ville, tombant du haut du quatrième étage jusqu'au bas du premier, sont disposées à intervalle régulier et ajoutent à l'air gouvernemental de l'endroit. Enfin, s'il restait le moindre doute, les mots « hôtel de ville » gravés dans l'arche au-dessus de l'entrée du bâtiment, ainsi que dessinés par les formes de la grille l'entourant, finissent de les dissiper.

Allez-vous entrer et tenter d'obtenir des renseignements (rendez-vous au **29**) ou bien allez-vous déambuler dans les environs, dans l'espoir que la présence du cœur gouvernemental de la cité dans ces lieux signifie que d'autres offices résident non loin de là (rendez-vous au **103**) ?

## 206

Avec une vigueur renouvelée, vous faites défiler les pages les une après les autres, cherchant avidement le moindre morceau d'information. Vous sentez une poussée d'adrénaline lorsque vous trouvez des références à propos de l'Académie ou des citations de tel ou tel mage, mais même si cela est quelque-peu instructif du point de vue de l'insertion des mages dans la vie de la cité, cela ne vous avance pas beaucoup dans l'ensemble. Au bout d'un moment, même ces morceaux finissent par se

noyer dans la masse des « articles sans intérêt particulier » et vous commencez à sentir une certaine lassitude (*cochez une unité de temps sur la Ligne*).

Allez-vous vous acharner néanmoins, et continuer à fouiller (rendez-vous au **32**) ou bien ranger les exemplaires et retourner à l'air libre (rendez-vous au **101**) ?

## 207

Ce carnet est plus récent, le papier étant encore blanc et seule une partie des pages étant écrites. De ce que vous pouvez voir, les premières entrées datent de seulement quelques années. Vous redoublez d'attention et commencez à lire.

*« Un torrent, oui. Le temps est un torrent au courant immesurable. Le remonter est impossible, l'inverser impensable. Mais que se passe-t-il si on essaye de le **contourner** ? De l'ignorer ? Si l'on s'arrache au torrent, que l'on monte sur la berge, et que l'on marche d'un pas nonchalant à côté, pour replonger plus haut ? Si l'on trouve un moyen de désolidariser l'entrée et la sortie, de transformer un passage d'un point du temps à un autre, en deux passages séparés, chacun pointant en-dehors du temps ?*

*Certes, la mise en pratique sera loin d'être facile. Et peut-être ai-je omis une difficulté cruciale, une autre impossibilité qui sera évidente après-coup. Ou peut-être ai-je juste découvert La solution. »*

...

*« Le travail d'Ezabelle a été d'une aide inestimable. Elle est peut-être une vieille harpie désagréable, mais quelqu'un avec cette maîtrise de la téléportation peut se permettre d'être aussi indésirable qu'elle le veut. Son aide m'a fait économiser au bas mot des années de préparation, peut-être des décennies. Il reste encore un long chemin à parcourir pour réussir à percer le mur de la réalité et passer le bras à travers, mais la route est déjà pavée. »*

...

*« J'ai rapatrié mes travaux au manoir. Les multiples champs magiques de l'Académie sont incompatibles avec la délicatesse de l'opération requise. Quand on travaille sur un filigrane, on n'utilise pas un marteau de forge. »*

...

*« Réussite complète ! Peut-être même un peu trop complète. Le portail, d'après tous les signes que l'on peut avoir de ce côté-ci, donne bien sur une dimension totalement vide, hors du temps et de l'espace. Le problème évident est que la déconnexion rend tout voyage de l'autre côté impossible : est-ce que l'existence même est envisageable sans temps ni espace ? Mon but n'est pas de disparaître dans le néant, mon but est de m'en servir comme passerelle pour contourner le flot du Temps.*

*Ezabelle est formelle : il n'y a qu'un seul Univers, une dimension parallèle n'a donc aucune existence et est vide par nature. Et pourtant on peut ouvrir un portail qui y mène. Je suppose que, travaillant sur le Temps, je ne peux guère m'offrir le luxe de me moquer des paradoxes dans les autres disciplines ? »*

...

*« Je touche au but ! On ne peut pas lutter contre le Temps, mais on peut ruser contre lui... Ezabelle avait raison... presque ! Effectivement, les dimensions parallèles n'ont pas d'existence, à condition qu'elles soient totalement déconnectées. Mais le principe même de créer un portail, entraîne une connexion aussi infime soit-elle ! Et cette connexion les ancre à l'univers, leur donne une infime parcelle, une étincelle d'existence. L'existence est ténue de l'autre côté, mais pas totalement absente. La stabiliser demandera un doigté et une maîtrise certains, mais cela est possible. Et là est toute la différence entre l'expert et le maître : l'expert vise les limites de sa compétence, le maître vise les limites de l'impossible.*

*Je suis sur le point de faire une avancée révolutionnaire. Une avancée comme on en a jamais vu dans l'histoire de la magie du Temps. Je suppose qu'il serait de bon ton de publier au moins les bases de ma recherche, ne fut-ce que pour justifier mon pillage allègre des ressources de l'Académie. »*

...

*« J'aurais dû me douter que ces esprits chétifs et étroits seraient paniqués à l'idée de 'percer les murs de la réalité' et 'contourner le flot du Temps'. Arinis s'est laissé guider par sa peur de l'inconnu, et les autres ont été plus lâches encore et se sont contenté d'écarter les gêneurs sans même traiter le problème d'une manière ou d'une autre. Le seul résultat, au lieu d'une publication, est une mise à pied. Ah, je suppose que j'ai ma part de responsabilité et que j'aurais dû ne pas me laisser porter par mon lyrisme... Néanmoins, c'est sans importance. J'ai pu me laisser aller à la colère sur le moment, mais au final cela me laisse tout mon temps pour me concentrer sur mon travail. Une chance plus qu'une punition. »*

...

*« Le rituel vers la dimension vide est complet ! Les essais pour garantir la possibilité de retour ont pris un temps démesuré, mais ils étaient nécessaires, et le résultat est à la hauteur de mes espérances. Il m'est possible à présent d'aller dans cette dimension vide et d'en revenir. Le sort nécessaire était incroyablement complexe et sujet à de grands risques, mais j'ai réussi à résoudre ce problème en le précipitant en un rituel à focus. Cela a pris du temps et des ressources, mais je suppose que c'est un prix bien faible à payer pour avoir la garantie de ne pas disparaître dans le néant pour une syllabe écorchée ou un geste mal effectué.*

*Le plus difficile devra cependant être effectué sur place et sans focus. Si percer les murs de l'univers pour en sortir brièvement est difficile, faire le chemin du retour en un temps différent est au-delà des capacités des rituels à focus existants aujourd'hui, et je crains de ne pas avoir la patience d'attendre un autre âge pour voir si un nouveau Maître repoussera à son tour l'impossible dans ce domaine. Il s'agira simplement d'être prudent. »*

*Vous arrivez sur la dernière entrée, et vous avez un coup au coeur en notant qu'elle ne date que d'hier.*

*« Ne prendre aucun risque, où que ce soit. Le sort est déjà assez dangereux à lancer en lui-même sans avoir à se préoccuper des impondérables. Les servants ont été congédiés pour les trois prochains jours, et je leur ai fait comprendre de manière sans détour que **personne** ne devait mettre les pieds dans le manoir d'ici-là. Je doute qu'ils osent défier mes ordres, mais j'ai quand même ajouté un sort d'interdiction et un piège dans le couloir du sous-sol. Personne ne pourra entrer sans en subir les conséquences, et risquer de causer des interférences. J'aurais préféré utiliser le pentacle dans le laboratoire, mais trop de risques de perturbations avec les résidus magiques, surtout après les essais des derniers mois.*

*Le second focus a été soigneusement rangé dans le sous-sol de la maison secondaire. Si jamais un accident arrive, au moins il sera loin du laboratoire, je n'aimerais pas avoir à recommencer une précipitation de focus. Et il est à l'abri des regards indiscrets – je ne serais pas surpris qu'Arinis tente de saboter ma tentative, même si je doute qu'il sache à quel point je suis proche de réussir. Je n'aurais pas dû laisser la clef du laboratoire à l'Académie. Tant pis, demain soir tout sera conclu de toutes manières – ou demain matin ?*

*Le premier retour sera de seulement une demi-journée. Peut-être décevant après tant d'années, mais il vaut mieux limiter les risques. Le simple fait de réussir un Retour est plus important que la quantité de toutes manières. Un an, une semaine, même une seconde, c'est sans importance. Tout ce qui compte c'est d'avoir réussi à duper le Temps, à revenir avant d'être parti. J'aurais même probablement visé beaucoup plus bas qu'une demi-journée si je n'avais pas préféré éviter le risque de me croiser mes voyages d'aller et de retour. Duper le temps, oui, mais ne pas le prendre à la légère.*

*Il est temps à présent de descendre au sous-sol et de faire le premier voyage. Ce soir, j'écris une nouvelle page de l'Histoire. »*

*Vous basculez la tête en arrière. Difficile de voir dans tout cela une simple coïncidence. Merhon est effectivement le suspect de loin le plus probable pour les événements étranges qui se sont passés.*

Aussi passionnant soit son journal, au point que vous n'avez pas vu passer le temps en le lisant (*cochez une unité de temps sur la Ligne*), il est évident qu'il est au moins lié jusqu'aux yeux à votre situation et que vous vous devez de l'arrêter.

Vous vous penchez à nouveau sur les dernières pages. Il parle d'un « rituel à focus ». Cela ressemble fortement aux informations que vous a demandé Arinis, et considérant les papiers encombrant la table, il y a de fortes chances que ce soit dedans. Maintenant que vous savez ce que vous cherchez, vous devriez pouvoir en décoder assez pour le reconnaître. Allez-vous fouiller ces papiers pour en trouver plus sur ce rituel (rendez-vous au 66) ou bien en avez-vous assez des papiers et voulez-vous retourner dans le reste du laboratoire (rendez-vous au 90) ?

## 208

Vous vous démenez comme un diable, réussissant par un tour de force à éviter ou parer les tentatives frénétiques des gardes pour vous percer, et vous offrant même le luxe d'en blesser un. Comme effrayé par ce fou furieux qui réussit à les tenir en échec à trois contre un, ceux-ci finissent par reculer, l'air méfiant. Vous hésitez un instant entre fuir ou profiter de votre avantage pour revenir à la charge, quand vous apercevez du coin de l'oeil un homme grisonnant, portant ostensiblement ce qui ressemble à de typiques robes de mage, une lourde amulette argentée pesant autour du cou. Visiblement attiré par le bruit, il regarde la scène d'un air amusé avant de se mettre à psalmodier tout en faisant des gestes lents avec les bras. Un frisson glacial court le long de votre échine, quand soudain vous sentez comme une détonation humide et étouffée, et des flammes jaillissent de vos vêtements. Vous hurlez de douleur, roulant sur le sol, et à la sensation de brûlure s'ajoute soudain celle d'objets pointus perforant vos côtes et votre estomac : les gardes n'ont pas traîné pour profiter de l'ouverture. Au moins cela abrège-t-il vos souffrances indicibles – rendez-vous au 13.

## 209

Votre question semble le plonger dans l'embarras. Il se tortille un moment, essaye d'esquiver un peu votre demande, mais votre bagou finit par le convaincre de vous répondre franchement.

« Il y a eu une dispute entre deux mages éminents sur le développement des recherches dans la magie du Temps. Pour autant que je me souviens, l'Archimage Merhon, probablement le plus grand spécialiste dans le domaine et responsable de son enseignement, avait fait des avancées notables et s'est heurté avec l'Archimage Arinis, un des membres les plus influents du Conseil. violemment heurté. »

Il hausse les épaules.

« Des conflits aussi ouverts entre Archimages ne sont pas acceptables pour l'Académie. Pour autant que je sache, ils leur a été demandé de rester chez eux le temps que les choses se calment, et nous nous retrouvons sans le professeur attiré, et donc sans cours sur la magie du Temps. »

Intéressant ! Vous enregistrez soigneusement dans un coin de votre mémoire cette histoire de dispute et le nom des deux mages (notez que vous avez connaissance des deux mages et que si jamais vous voulez poser des questions sur ce sujet à des personnes dans l'Académie, vous pourrez tenter d'ajouter 22 au numéro de la section où vous vous trouverez à ce moment-là). Vous pointez le fait, étonné, qu'il doit y avoir d'autres mages ayant des connaissances dans ce domaine, et que l'absence d'un seul ne devrait pas bloquer tout l'enseignement, ce à quoi il sourit.

« Certes, il y en a d'autres, mais qui oserait essayer de remplacer Merhon ? Un mage a sa fierté, et il n'y a pas grand-monde qui pourrait reprendre des cours sur le Temps après lui sans paraître

dérisoire en comparaison. Si la situation persiste, peut-être que l'on en arrivera là, mais en attendant, personne n'a été désireux de se porter volontaire... »

Vous hôtez la tête et, profitant du filon, vous demandez des informations supplémentaire sur les deux Archimages.

Rendez-vous au **38**.

## 210

Le cercle est d'un tracé parfait, sans la moindre irrégularité visible. Il fait environ trois mètres de diamètre, et comprend une telle quantité de runes et signes cabalistiques que vous avez du mal à ne pas loucher. Vous êtes totalement incapable de comprendre les symboles, mais ils vous semblent néanmoins étrangement familiers, évoquant des pensées sans sens et des images sans forme tout en ravivant le murmure dans votre esprit et le ramenant à la limite de la conscience. Vous restez un long moment à observer, espérant qu'un soudain éclair de reconnaissance illuminera l'obscurité de votre mémoire, mais en vain. Vous laissez même à nouveau votre litanie intérieure résonner, au point qu'elle en devient presque assourdissante, mais vous n'y gagnez qu'un mal de tête et des oreilles qui semblent tinter. Ce cercle a certes une signification quelconque, mais vous êtes dans l'incapacité de la retrouver. Une chose semble sûre néanmoins : il ne s'agit pas juste d'un dessin, et il a définitivement un aspect magique ou surnaturel. Ce qui vous pousse à ne pas le toucher ni encore moins l'endommager.

Frustré par votre curiosité inassouvie, vous vous relevez et contemplez vos autres choix. Allez-vous vous intéresser aux caisses qui longent les murs (rendez-vous au **163**), ou jeter un oeil à la porte (rendez-vous au **20**) ?

## 211

La foule diminue nettement en densité alors que vous avancez d'un bon pas vers le sud, tandis que les habitations se font plus grandes, plus riches et plus espacées. L'industrie et le commerce laissent progressivement place à des jardins et des villas. Vous prenez un certain plaisir à marcher sur le trottoir éblouissant de soleil, alors que les véhicules tirés par des chevaux deviennent plus fréquents. Plaisante promenade certes, mais qui ne vous apporte pas grand-chose ; aussi vous commencez à penser à rebrousser chemin lorsqu'un large panneau de bois couvert de feuilles de papier au milieu d'une petite place attire votre attention. Vous vous approchez prestement et vous réalisez avec un sourire qu'il s'agit d'annonces officielles, exactement ce que vous cherchiez !

Vous dévorez rapidement des yeux les multiples affiches, certaines rendues illisibles par la pluie et d'autres qui n'ont visiblement été clouées que très récemment. Malheureusement, la plupart n'évoquent que des projets d'urbanisation, des changements d'heures de tours de garde et autres informations certes intéressantes pour les locaux, mais sans importance pour vous. Un feuillet récent attire cependant votre attention : il porte une date, qui doit être aujourd'hui même vu l'état encore impeccable du papier, et affiche « Le Journal » en en-tête. Il ne s'agit que d'une feuille unique, mais elle est de bonne taille et rassemble un grand nombre de nouvelles de la veille. Vous les parcourrez rapidement mais rien de spécial n'attire votre attention. Cependant, cela montre qu'il existe un journal publiant les derniers événements, et cela pourrait vous être très utile si ce qui vous a mené à votre situation actuelle prend sa source dans le passé proche et a laissé des marques. Vous notez cela dans un coin de votre esprit, si jamais l'occasion arrive de pouvoir en apprendre plus sur ce journal.

Dorénavant, si vous avez l'occasion de questionner une personne dans cette partie de la ville, vous pourrez en profiter pour lui demander des informations sur ce journal. Pour cela, il vous suffira de

*soustraire 8* du numéro de la section dans laquelle vous vous trouverez. Notez ces instruction dans la partie « Notes » de votre Feuille d'Aventure.

Rendu optimiste par cette découverte, vous revenez sur vos pas. *Cochez une unité de temps sur la Ligne*. Retournez au **108**.

## 212

Votre concentration est particulièrement émoussée après tant d'heures passées à faire l'équivalent scholastique de l'aiguille dans la botte de foin, et le prix à payer est que votre efficacité en pâtie grandement : vous devez de plus en plus souvent vous y reprendre à plusieurs fois pour comprendre ce que vous lisez dans une colonne, et l'ensemble se brouille régulièrement dans votre tête.

Vous passez un long moment à lutter ainsi, sans trouver quoi que ce soit de nouveau (*cochez une unité de temps sur la Ligne*), même si vous ne pouvez pas être totalement sûr qu'il n'y avait rien de valable et que ce n'est pas juste un moment d'inattention qui vous l'a fait rater.

Allez-vous finalement abandonner et sortir (rendez-vous au **101**) ou bien ne pas céder et poursuivre votre lecture (rendez-vous au **186**) ?

## 213

Le cachot est sombre et sinistre, ne disposant que d'une minuscule ouverture en hauteur laissant à peine filtrer assez de lumière pour voir une pièce nue, ne disposant que d'un banc de pierre et dans un coin des latrines rustiques. Vous êtes vaguement rassuré par le fait qu'il semble n'être qu'un lieu d'emprisonnement temporaire, peut-être en attendant qu'un officier quelconque se penchent sur votre cas, et non pas une oubliette dans laquelle on vous laisserait pourrir. Plissant les yeux pour observer les murs, vous ne pouvez vous empêcher de sourire à l'ironie de la situation : vous *vouliez* entrer dans la caserne après tout, d'une certaine manière vous avez réussi... L'humour ne fait pas très long feu cependant, et votre attente s'éternise. L'angle de la lumière se glissant par l'ouverture change, tandis que les heures et que vous rongez votre frein. La personne s'occupant des arrestations de la journée n'a pas l'air de vouloir intervenir pour le moment, à moins que le traitement ne soit repoussé au lendemain, ou que l'on vous ai oublié. Le temps passe, et passe, et passe... Rendez-vous au **88**.

## 214

Il acquiesce de la tête à votre réponse.

« Effectivement. Si les actions d'une personne en viennent à déstabiliser l'univers entier et briser le cours du temps, il me semble que la seule chose sensible est de l'arrêter, par tous les moyens. Je suis satisfait de voir que vous partagez cette opinion. » un sourire torve se dessine sur ses lèvres.

« Bien entendu, dans le cas où vous la partagez réellement. Si ce que vous dites est vrai, qui à part vous peut dire combien de fois vous êtes déjà venu et avez répondu à cette même question ? Peut-être que vous pensez différemment et que vous avez simplement décidé de choisir la réponse que vous savez être la bonne ? Est-ce la première fois que vous me donnez cette réponse, ou la deuxième, ou la dixième, ou la centième ? »

Il vous fixe pendant quelques instants, avec toujours ce sourire à moitié amusé et à moitié carnassier, mais vous ne préférez pas répondre. Il fini par se lever et croiser les bras.

« Bien entendu. Néanmoins, en ce qui me concerne, c'est bien la première fois que je vous vois et que j'entends votre histoire, et je crains qu'elle n'ait des chances d'être vraie, et de confirmer mes craintes sur les tentatives de Merhon de considérer les piliers de la réalité comme un jouet. »

Il crispe quelque-peu les lèvres.

« Merhon est un homme brillant, un génie » ajoute-t-il d'un ton neutre « Je m'oppose à sa manière désinvolte de toucher à ce qui ne doit pas l'être, mais c'est bien uniquement parce que je redoute qu'il ne soit assez compétent pour réellement pouvoir l'affecter. S'il n'était qu'un mage de second rang, je le laisserais se briser les dents et l'esprit sur des problèmes insurmontables. » il appuie cette dernière phrase en vous regardant de biais.

« Pour agir, nous devons savoir ce qu'il a fait. Et pour savoir ce qu'il a fait, nous devons obtenir des détails. »

Il s'assoie sur le dossier de son fauteuil, une jambe battant l'air et les yeux dans le vague tandis qu'il se frotte le menton d'un air pensif.

« S'il s'agit bien d'une action de Merhon qui cause cette boucle temporelle, c'est qu'il a dû affecter le flux du temps d'une manière ou d'une autre... Probablement un sortilège qui a mal tourné. Et un sortilège d'une puissance respectable, qui plus est, pour avoir un tel effet. » il fronce les sourcils « Il est surprenant, cependant, que cela se soit passé sans que personne ne le remarque. Un sortilège assez puissant pour affecter le temps dans son ensemble ? Ce ne peut être qu'un rituel, et un rituel qui aurait fait trembler le monde sur ses bases bien avant son accomplissement ! Tous les mages de la cité, voire du pays, aurait *senti* quelque-chose. »

Il vous regarde de biais encore une fois, et reprend sa réflexion.

« Il faut obtenir ses notes. Et pour cela il faut pouvoir entrer dans le laboratoire de son manoir, ou peut-être son bureau dans la tour de l'Académie. Je ne peux guère vous aider pour le premier, mais vous semblez avoir déjà un pied dans la place. Je peux cependant vous fournir le moyen d'entrer pour le second : la porte de la tour ne s'ouvre qu'avec l'utilisation d'un mot de passe, connu normalement des seuls magiciens autorisés. Comme vous le savez, je suis, de même que Merhon, interdit d'entrée 'le temps que les choses se calment', mais VOUS en revanche, n'êtes pas soumis à ces contraintes. Et, » son sourire redevient légèrement prédateur « il semblerait que VOUS ne risquez pas les mêmes conséquences que moi si vous êtes pris en flagrant délit d'intrusion dans la tour. Je ne peux guère me contenter d'attendre que la nuit tombe pour effacer toute existence de mes infractions. »

Il s'approche de vous et vous murmure un mot étrange à l'oreille. Il vous le fait ensuite répéter un certain nombre de fois, corrigeant votre prononciation jusqu'à ce que vous la maîtrisiez suffisamment pour satisfaire ses exigences (prenez note du mot de passe de la tour sur votre feuille d'aventure : vous serez autorisé à soustraire **11** lorsque vous serez devant la porte en question si vous souhaitez l'utiliser).

« Prononcez ce mot devant la porte de la tour, et elle s'ouvrira pour vous. Ensuite, rendez-vous à l'étage et cherchez le bureau de Merhon. Le chemin est complexe, mais je n'ai pas de plan sous la main, et de toutes façons vous ne manquez pas de temps pour le trouver. Une fois dedans, cherchez tout ce qui pourrait nous aider dans ce domaine, en particulier des notes récentes qui feraient références à un rituel puissant. Si je sais quel est le but et le fonctionnement de ce rituel, je pourrais peut-être avoir une idée de comment le contrer. Et si ce n'est pas un rituel qui cause le problème, peut-être que cela nous donnera des indications sur ce qui est en cause... »

Il tourne à nouveau les yeux vers vous, et vous regarde fixement.

« Vous donner ce mot de passe est déjà un risque important pour moi. Peut-être que vous avez dit la vérité, et de toutes façons cela n'aura pas d'importance car 'demain' n'arrivera jamais. Mais peut-

être que vous vous êtes moqué de moi et que vous m'avez berné avec une belle histoire en profitant de mes récentes frictions avec Merhon. Si cela est le cas... bien joué, l'histoire était réussie et fort intéressante. Mais... » il s'approche de vous et vous murmure à l'oreille, d'une voix glaciale et mortellement sérieuse qui vous fait courir des frissons dans le dos « ... n'oubliez pas que je suis un Archimage par talent, pas par politique. Si cela devait s'ébruiter, de quelque façon que ce soit, soyez sûr que je pourrais vous retrouver, et que vous regretteriez de ne pas être *réellement* coincé dans une boucle temporelle jusqu'à la fin des temps... »

Vous déglutissez péniblement, paralysé par la menace que dégage l'homme. Affable, mais certainement pas à prendre à la légère, et vous êtes totalement persuadé que sa menace n'est pas une parole en l'air. Vous hochez lentement la tête en signe d'assentiment. Il vous observe encore quelques instant d'un regard implacable, semblant hésiter une dernière fois entre vous croire ou vous réduire en petit tas de charbon, mais se relève finalement et vous fait un sourire moins cruel.

Puis, sans un mot, il vous raccompagne vers la porte, et s'arrête une dernière fois :

« Vous avez désormais une piste pour trouver plus d'informations. Ne revenez pas aujourd'hui : soit vous m'avez mené en bateau, et *aucun de nous deux* ne veut que vous me mêliez plus avant à vos histoire ; soit vous m'avez dit la vérité, et dans ce cas vous pouvez revenir 'demain' sans que cela ne pose de problème. »

Il vous ouvre ensuite la porte et vous laisse passer dedans, avant de glisser au garde de ne pas vous laisser rentrer à nouveau (notez que vous ne pourrez plus revenir dans la villa aujourd'hui).

Choisissez à présent une nouvelle destination sur la Carte.

## 215

Une soudaine sensation vous tire violemment de votre torpeur. Vous commencez à être définitivement ailleurs, perclu de fatigue, et vous clignez des yeux et essayez de récupérer votre focalisation. Rien n'a l'air d'avoir changé autour de vous, et pourtant le monde semble s'être arrêté d'un coup. Qu'est-ce qui...

Changez la note sur votre feuille d'aventure concernant la section qui commence avec deux astérisques (\*\*): la prochaine fois que vous la croiserez, vous devrez *soustraire 12* à son numéro et vous rendre à la section correspondante.

Rendez-vous au **88**.

## 216

Vous avancez aussi discrètement que possible vers la porte, et vous sentez votre coeur battre de plus en plus fort au fur et à mesure que vous sortez de l'acceptable pour entrer dans le soupçonneux. Vous finissez par arriver devant la porte, un solide mais sobre battant de bois épais, doté d'une poignée simple, et vous jetez un coup d'oeil soupçonneux à droite et à gauche avant de tenter de l'ouvrir. La poignée ne résiste pas, à votre soulagement, mais dans le même moment où vous la tournez, une brusque interpellation vous fait sursauter : deux gardes, situé à l'entrée voisine, viennent de vous hêler et s'approchent rapidement, tandis que les badauds aux alentours s'arrêtent et vous observent. Vous restez un instant interdit, le cerveau s'affolant, tentant de déterminer quoi faire, ce qui laisse le temps aux deux hommes d'arriver en face de vous, vous demandant d'un air dur qui vous êtes et ce que vous étiez en train de faire. Ils sont tous les deux grands et massifs, portant d'épaisses cottes de mailles et des petits boucliers de bras, ce qui vous rappelle de manière bien appuyée votre propre manque quasi total d'équipement comparable. L'un des deux a sa main sur la poignée de son épée, tandis que l'autre, plus direct, a déjà sa masse d'arme au poing. Un coup d'oeil

alentours montre un cercle de curieux se serrant à quelques mètres, attirés visiblement par un spectacle prometteur, et formant une masse compacte.

Les deux gardes n'ont guère de patience néanmoins, et ne vous laissent guère le temps de répondre à la demande d'identification précédente avant de vous lancer un ultimatum et demander que vous vous rendiez sans faire d'histoire. Vous n'avez plus le temps de réfléchir, il faut agir : allez-vous leur bondir dessus et essayer de les combattre, misant sur l'effet de surprise (rendez-vous au **192**), tourner les talons et vous enfuir à toutes jambes (rendez-vous au **154**) ou lever les bras et vous rendre (rendez-vous au **114**) ?

## 217

L'idée de recruter un parfait inconnu au pied levé ne semble pas emballer particulièrement l'aubergiste, et il refuse sèchement votre proposition.

« Monnaie sonnante et trébuchante, rien d'autre. » grogne-t-il avant de vous faire signe de repartir par où vous êtes venu. Vous vous retrouvez ainsi à la rue, la tête basse et la bourse toujours aussi vide. La matinée est à présent bien entamée, mais vous n'êtes toujours pas plus avancé.

Si vous comptez toujours obtenir de l'argent, sans lequel vous ne pourrez pas faire grand-chose de toutes façons, allez-vous vous rabattre sur la noire méthode et tenter de dévaliser quelqu'un (rendez-vous au **188**) ?

Sinon, allez-vous abandonner cette ville et aller voir ailleurs (rendez-vous au **15**) ?

## 218

Vous arrivez devant la villa d'Arinis, et vous jetez un coup d'oeil aux gardes. Si le nombre d'unités de temps cochées sur la *Ligne* est 3, 6 ou 9, rendez-vous au **122**. Sinon, rendez-vous au **180**.

## 219

Le sergent ne se laisse pas démonter, et vous voyez son regard devenir de plus en plus suspicieux au fur et à mesure que vous brodez. Il finit par sourire, plus un rictus de mauvais augure qu'autre chose, et déclare qu'il n'y a pas de problème, et qu'il se fera un plaisir de vous conduire *directement* chez votre ami. Vous déglutissez péniblement, cherchant un moyen de remonter la pente glissante, quand vous sentez les mains gantées de mailles des autres gardes vous saisir solidement les bras. Ils vous traînent dans une salle de garde située dans l'épaisseur des murs sous l'arche, et vous enferment dans un cachot sommaire qui y est logé, sous l'oeil narquois de leurs collègues en pause.

Rendez-vous au **36**.

## 220

Il lève un sourcil réprobateur et une légère lueur de colère s'allume dans son regard.

« Dans ce cas vous devriez être conscient que vous n'avez pas à vous présenter en vêtements civils, jeune homme. Retournez vous changer et nous verrons à ce moment-là ce que vous voulez. »

Il finit sa phrase aussi sèchement qu'une porte qui claque, et vous ignore ostensiblement en baissant de nouveau ses yeux vers son travail. Au moins il vous a indiqué très clairement pourquoi il refuse de vous parler. Revenez au **50**, et notez que vous ne pourrez plus lui adresser de nouveau la parole aujourd'hui.

## 221

Votre interlocuteur n'a pas l'air commode ni très ouvert à la discussion, mais il s'agit effectivement de Merhon et vous essayez de résumer le plus efficacement possible votre histoire afin de lui fournir matière à réflexion avant que sa patience ne l'abandonne et qu'il ne décide de faire une action regrettable. Il reste nerveux et irrité, mais au moins il vous écoute alors que vous lui expliquez votre situation de manière accélérée.

« Et vous prétendez que vous êtes apparu de nulle part, avez vécu le même jour en boucle pendant je ne sais combien de temps, et avez fait le lien avec le rituel que je suis en train de lancer et êtes venu pour m'arrêter, donc ? » conclu-t-il d'un air tout ce qu'il y a de plus dubitatif. Vous hochez la tête et vous lui dites que tout pointe vers le fait que son sort risque de causer quelque-chose qui va briser le flux du temps de l'univers.

« Rien que ça ? » ironise-t-il. Puis il fronce les sourcils.

« Jeune homme, votre histoire est très amusante et potentiellement intéressante, mais elle me semble surtout complètement fabriquée. J'ai passé des décennies à étudier la magie et le temps, et malgré le portrait qu'Aranis a fait de moi, je ne les utilise pas à la légère et j'ai soigneusement pris en compte les conséquences potentielles. Je vois peu de raisons pour lesquelles ce rituel » il désigne d'un geste distrait le pentacle et les multiples objets qui l'entourent « pourrait créer le genre de turbulence que vous décrivez, et encore moins de raisons pour croire que ce que vous prétendez est vrai. Je trouve beaucoup plus probable l'idée qu'Aranis a simplement agit dans mon dos pour me mettre des bâtons dans les roues et vous a envoyé ici après avoir enfreint toutes les règles de bienséance et avoir mis les mains dans mon bureau et mon laboratoire... »

Il plisse les yeux avec agressivité.

« Si vous avez une explication *réelle* à fournir, maintenant est l'occasion. Sinon, je vous conseille vivement de rester en-dehors de mon chemin si vous tenez à pouvoir retrouver votre maître un jour. Je n'ai pas l'âme d'un criminel, mais je ne laisserais certainement pas un laquais briser le rêve que je poursuis depuis si longtemps. »

Vous soupirez : son incrédulité était prévisible, mais n'en est pas moins irritante pour autant. Vous réfléchissez aux arguments que vous pourriez lui fournir, mais vous avez du mal à en trouver un qui puisse être bref et cru sur parole sans qu'il soit dépendant de ce que vous avez vécu – rien de ce que vous connaissez sur lui n'aurait pu être obtenu par l'alliance ou le support de son rival, après tout. Vous n'avez plus guère d'option, il ne vous reste plus qu'à l'attaquer : rendez-vous au 125.

## 222

Avec désespoir, vous voyez le poignard passer à quelques centimètres de sa cible. Merhon ne vous a même pas vu le lancer, obnubilé par la porte devant lui. Sans même réaliser votre attaque, il traverse l'ovale lumineux.

Rendez-vous au 88.

## 223

Il s'agit effectivement du règlement de l'école. Les règles sont nombreuses, et écrites plus en prose expliquant de manière répétée aux étudiants leur responsabilité en tant que nouvelle génération de mages, l'importance des mages dans la société – vous en déduisez qu'ils doivent avoir un poids politique dans la ville assez important, ce qui considérant l'aspect de l'Académie ne vous étonne guère – et le prestige de l'Académie dans le monde – ce qui vous fait penser qu'il s'agit d'une, sinon

la, plus importante connue, ce qui encore une fois ne vous étonne guère. Une bonne partie du règlement ne vous est d'aucune utilité, mais vous notez que l'utilisation de la magie en-dehors des cours est strictement interdite aux apprentis n'ayant pas encore atteint le rang de Mages, que cette règle est mis en application par un sort permanent bloquant la magie des personnes non autorisées, et que les étudiants ont le devoir de porter leur uniforme en tout temps tant qu'ils sont dans l'enceinte de l'Académie. Vous êtes donc très officiellement distingué comme un visiteur, ou un étudiant en pleine violation du règlement.

Bien qu'instructif, vous ne savez pas avec quelle sévérité la totalité du règlement s'applique, ni si certaines règles sont plus respectées que d'autres. Rien qui ne vous avance en tous cas, en-dehors d'un petit morceau de culture générale. Retournez au 50.

## 224

Ses yeux se rétrécissent et son air vire vers le méfiant quand il vous entend citer les noms des mages en question. Son ton de voix devient également plus circonspect, tandis qu'il vous demande ce que vous leur voulez et pourquoi. Vous grommellez intérieurement, vous demandant s'il va finir par répondre au lieu de toujours essayer d'éviter les questions.

Allez-vous lui dire que vous voulez simplement les voir (rendez-vous au 47) ou bien lui dire que vous avez entendu parler de leur dispute, et que vous voulez avoir des informations à ce sujet (rendez-vous au 62) ?

## 225

Vous faites un sourire penaud et répondez que vous ne cherchiez qu'à voir l'édifice de plus près, pour l'admirer, et tournez les talons en présentant aux excuses pour le dérangement. Le sergent fronce légèrement les sourcils, visiblement peu convaincu, mais ne semble pas vouloir insister sur un problème qui se résoud de lui-même. En tous cas, il vous a remarqué et il est très certainement inutile de retenter votre chance ici (notez que vous ne pouvez plus passer par la porte principale de l'Académie pour aujourd'hui). Allez-vous essayer de trouver une entrée annexe (rendez-vous au 77) ? Ou bien hausser les épaules et passer à autre chose (dans ce cas, choisissez une nouvelle destination sur la Carte) ?

## 226

Encore une information qu'il ne semble pas vouloir partager... Il ouvre grand les yeux quand vous lui demandez, et prend l'air scandalisé. Vous trouvez cependant que tout cela manque de naturel, et vous le soupçonnez d'en faire trop et de juste profiter du prétexte pour prétendre que la question est inadmissible.

« Leurs adresses ? *Monsieur*, je ne vois pas en quoi l'endroit où réside l'un de nos illustre professeur vous regarde de quelque façon que ce soit ! Ce genre d'informations personnelles ne se divulguent que pour une bonne raison, et que je sache vous n'êtes ni un de leurs proches, ni sous les ordres de Mademoiselle Lisra, aussi je ne vois aucune *raison valable* de vous les procurer ! »

Vous admirez presque la capacité du petit homme à injecter les émotions dans les mots. Vous avez clairement senti un venin et une agressivité palpables dans le « monsieur » et le « raison valable », ainsi qu'une soudaine et inattendue douceur lorsqu'il a dit « Mademoiselle Lisra ». Avec un peu plus de maîtrise et beaucoup plus de charisme, il pourrait faire un fabuleux harangueur. Mais en ce qui vous concerne, vous êtes plutôt curieux à propos de cette « Mademoiselle Lisra », et de pourquoi son ton a changé du tout au tout lorsqu'il l'a cité. Allez-vous lui demander qui elle est (rendez-vous au

165), bien préférez-vous continuer à le cuisiner sur les adresses, sentant qu'il se raccroche à ce qu'il peut et qu'il risque de bientôt craquer (rendez-vous au 62) ou bien préférez-vous ne pas risquer de le mettre encore plus en colère sur des sujets qui visiblement le porte à coeur, et prendre congé en vous excusant du dérangement (rendez-vous au 18) ?

## 227

Débordé par l'avalanche d'attaques vicieuses que vous portent les gardes, bousculé et encerclé, vous êtes rapidement lardé de toutes parts, hurlant de douleur alors que les lames transpercent votre chair, puis vous étranglant dans le sang qui remplit vos poumons. Vous vous effrondez par terre, et tout devient noir. Rendez-vous au 13.

## 228

Son visage vire au rouge quand il vous entend lui dire de faire ce que vous voulez, et il devient absolument furieux. Il n'est visiblement pas habitué, et n'accepte pas, qu'un étranger entre chez lui et commence à lui donner des ordres. Ses serviteurs débouchent dans la pièce et vous saisissent sans autre forme de procès, avant qu'il ne commence à lancer des sorts destructeurs à son invité malséant. Vous êtes jeté dehors de manière musclée, vous écrasant sur le sol et vous écorchant les coudes et les genoux. Vous vous relevez penaud, mais au moins l'action brutale des serviteurs vous a, à la réflexion, probablement sauvé la vie... Inutile de traîner dans les parages plus avant.

Notez que vous ne pouvez plus entrer par la porte principale d'Arinis pour aujourd'hui, et choisissez une destination sur la Carte.

## 229

Le combat est long, exténuant et terriblement violent. Vous dansez autour des coups aveugles de la statue, essayant de lui faire frapper les murs et le sol alors que vous esquivez et attaquez du plus fort que vous pouvez ses articulations. Votre lame rebondit plus d'une fois sans faire plus de mal que d'arracher un petit morceau de pierre, mais vous vous acharnez. Plusieurs fois, vous vous heurtez à un membre de la statue, plusieurs fois elle réussit à vous toucher, même si vous évitez le pire de l'attaque et ne prenez que des coups de biais, mais cela suffit à vous faire rouler sur le sol. Mais vous vous relevez sans cesse, frappant et frappant encore, jusqu'à ce que des fissures finissent par apparaître à force de coups reçus et donnés. Petit à petit, ces fissures grandissent, et vous finissez par réussir à briser l'aîne d'une de ses jambes d'un coup si violent qu'il fait sauter une partie de votre arme. La statue tombe en arrière, battant l'air de ses bras dans une tentative impassible de vous frapper une dernière fois, et son corps massif et fissuré s'écrase au sol, explosant pratiquement sous l'impact.

Vous vous effondrez vous aussi sur le sol, exténué et presque aussi brisé que la statue. Vous restez un temps indéterminé ainsi, couché à reprendre votre souffle, éreinté et perdant la notion du temps, attendant simplement que le tintement dans vos oreilles s'arrête et que l'épuisement de votre corps passe (*cochez deux unités de temps sur la Ligne*). Après un long moment, vous arrivez à rassembler assez de volonté pour vous forcer à vous relever. Des décharges de douleur courant le long de tous vos muscles vous informent que votre corps n'est pas d'accord, mais vous l'ignorez et vous vous redressez sur vos jambes. Vous êtes couvert de contusions, vos membres sont lourds comme du plomb et vous titubez légèrement. Vous vous approchez de votre épée, et vous constatez qu'elle est fendue, ébréchée et qu'une bonne partie de la lame est cassée en deux et a volé plus loin. La cuirasse n'est pas en meilleur état, déchirée en plusieurs endroits et ne servant plus à grand-chose – au moins

a-t-elle évité que les coups reçus ne soient mortels. Aucune des deux n'est encore utilisable, et vous n'êtes vous-mêmes plus au meilleur de votre forme, ayant considérablement souffert de ce combat titanesque : supprimez l'épée et la cuirasse de votre équipement (sans oublier d'enlever le bonus à la **Puissance** qu'ils vous offraient), et réduisez votre total de **Puissance** d'un point supplémentaire, reflétant votre condition physique détériorée.

Contusionné et épuisé, vous vous approchez du coffre, espérant que le jeu en valait la chandelle. Rendez-vous au **113**.

## 230

Vous marchez un moment, jusqu'à ce que les rues deviennent plus sales et plus tortueuses, tandis que la foule des gens qui vont et viennent se disperse quelque-peu. Vous n'avez pas croisé quoi que ce soit qui ressemble à ce que vous cherchiez, et vous soupçonnez qu'il y a peu de chances de le trouver dans cette zone de la ville. En haussant les épaules, vous faites demi-tour. *Cochez une unité de temps sur la Ligne*, et revenez au **108**.

## 231

Vous avancez comme si de rien n'était vers la grande arche, de l'air de celui qui a tous les droits d'être ici. Vous constatez qu'il s'agit d'un véritable tunnel, les murs de l'Académie faisant visiblement plus d'une vingtaine de mètres d'épaisseur, et qu'il débouche dans une cours immense qui pourrait être considérée comme un parc. S'il y a beaucoup de gens passant sous les murs et aux alentours, il n'y en a cependant que rarement qui traversent l'arche en question, et aucun en ce moment : vous n'avez aucune chance de passer inaperçu. En vous voyant arriver, les gardes froncent les sourcils, et vous observent de haut en bas d'un air indéci. Ils semblent hésiter entre le risque d'ennuyer une personne ayant tous les droits d'entrer, et le risque de laisser entrer quelqu'un n'en ayant pas le droit. Mais l'hésitation est brève, et leur chef, un sergent vous supposez, vous barre le passage.

« Seuls les mages et les envoyés officiels sont autorisés à entrer ici, et vous ne ressemblez ni à l'un ni à l'autre. Veuillez faire demi-tour. »

Le ton est poli, mais ferme. Peut-être que les gardes de l'Académie sont tenus d'avoir un comportement impeccable, ou peut-être qu'il préfère ne pas risquer d'impair si jamais vous étiez plus que ce que vous paraissez, mais il soutient votre regard sans faiblir néanmoins. Ils sont quatre en tout, revêtus de cottes de mailles étincelantes et portant des lances et des épées de l'air assuré de ceux qui savent s'en servir. Il serait probablement suicidaire de combattre, mais vous pourriez peut-être miser sur la chance et la surprise (si vous souhaitez attaquer sans crier gare, rendez-vous au **85**). Alternativement, vous pourriez essayer de bluffer, et tenter de faire croire que vous avez une raison valable de vous rendre dans l'Académie (rendez-vous au **161**). Enfin, si vous préférez éviter d'attirer des ennuis, vous pouvez tout simplement obéir et faire demi-tour (rendez-vous au **225**).

## 232

Son air neutre commence à se craqueler et montrer des signes de colère contenue : visiblement, il est lui aussi en train de contenir son énervement. Au moins vous avez réussi à lui infliger ça. Il siffle entre ses dents qu'il n'y a aucune raison de permettre à quelqu'un d'aller dans le bureau d'une personne absente, et que de toutes façons ces bureaux sont situés dans la tour, dont l'entrée est strictement limitée aux membres éminents de l'Académie – et il vous regarde avec insistance là-dessus, exprimant explicitement le fait que vous n'en fait de toutes évidence pas partie.

Allez-vous tenter de l'amadouer en disant que vous vouliez juste avoir la chance de pouvoir les rencontrer et que vous vous contenteriez de leurs adresses dans la ville (rendez-vous au **226**) ou bien insister pour qu'il vous dise où se situent leurs bureaux (rendez-vous au **193**) ?

## 233

Le réceptionniste lève la tête en vous entendant approcher. Son air est neutre, mais avec une touche définitivement reconnaissable d'irritation, qui semble être son mode de fonctionnement par défaut. Il est assis sur un grand tabouret, qui le maintient à la hauteur nécessaire pour pouvoir parler aux gens en face du guichet face à face. Derrière lui s'agencent toute une série d'armoires et d'étagères, dont tous les rayons sont recouverts de divers livres et papiers. Petit, légèrement rondouillard et arborant des moustaches broussailleuses qui cachent une bonne partie de sa bouche, il vous demande d'un ton tendu qui vous êtes. Allez-vous lui dire que vous êtes un apprenti mage (rendez-vous au **220**) ou que vous êtes un visiteur (rendez-vous au **202**) ?

## 234

L'air innocent, vous commencez à flâner dans les alentours, tentant de trouver assez de contenance pour avoir l'air occupé sans vous éloigner de la caserne et tout en continuant l'observer. Vous voyez avec frustration de nombreux moments où les mouvements des gardes semblent laisser une entrée sans surveillance, qui est rapidement comblée par l'arrivée d'un nouveau venu ou le retour de la sentinelle en question. Mais ces relâches ponctuelles vous font garder espoir, et vous vous obstinez à observer et attendre.

Le temps passe (*cochez deux unités de temps sur la Ligne*), mais finalement votre patience est récompensée : un garde à bout de souffle fini par courir vers une des sentinelle, gesticuler devant elle et repartir avec elle dans une rue avoisinante, probablement pour régler un problème ponctuel mais qui laisse l'entrée sans surveillance pour une précieuse poignée de minutes. Vous vous dirigez aussitôt vers la porte, déployant tous vos efforts pour vous forcer à ne pas marcher trop vite ni donner de signes que vous faites quoi que ce soit qui ne soit pas parfaitement normal et légal.

Si votre valeur de **Finesse** est de 3 ou plus, rendez-vous au **7** ; si elle est de 1 ou 2, allez au **216**.

## 235

Vous tendez la main, méfiant, et vous saisissez la poignée. Rien ne se passe. Vous poussez un soupir de soulagement, mais qui se transforme en grognement quand elle refuse obstinément de bouger. Ce n'est guère magique, mais c'est efficace : la porte est fermée à clef. Vous n'avez aucune idée de l'efficacité de la serrure, mais la porte ne semble pas particulièrement épaisse en tous cas. Vous pouvez tenter de la crocheter ou de l'enfoncer (rendez-vous au **86**), mais si cela vous semble par trop imprudent, vous pouvez également choisir d'aller plutôt chercher le bureau de Merhon (rendez-vous au **69**) ou, si vous en avez assez, sortir de la tour (rendez-vous au **75**).