

DELPHINE PALAU

ZORAN, GUERRIER LOCHEVIM

- Le défi de Tzelkar -



Chroniques de Téhila



ZORAN, GUERRIER LOCHEVIM

– Le défi de Tzelkar –

de

Delphine Palau

AVERTISSEMENT

Cette aventure se déroule dans un univers cruel et sadique. De ce fait, certains passages pourraient heurter la sensibilité des publics non avertis.

– AOUH AOUH AOUH ! scande la foule tout en faisant trembler l'arène.

Leurs pieds frappent les gradins au rythme des tambours des Metofens, cette caste d'esclaves-musiciens, que l'on oblige à jouer jusqu'à la mort lors des grandes batailles de la cité de Téhila.

Nag'al Tzelkar règne sur cette cité depuis 100 ans. Son goût pour le sang et la violence quotidienne lui ont permis de maintenir ses ennemis loin de lui, et le peuple dans sa main, en leur faisant craindre ses jeux cruels d'automutilations et de sacrifices divers.

Vous attendez votre tour dans l'une des cellules du couloir des Méritants. Cinq faisceaux pourpres servent de porte. Aujourd'hui, vous avez l'honneur de pouvoir prouver votre valeur, et changer de caste. Aujourd'hui, l'un des vingt Lochevim, en compétition, deviendra Baalim. Il sera affecté à la garde rapprochée de Tzelkar et lorsque viendra son heure, c'est parmi les Baalim que sera désigné le nouveau Nag'al. Si vous gagnez, vous n'attendrez pas qu'Ashéra, la déesse de ce monde, rappelle Tzelkar, non, vous convoquerez un duel, ce jour même, pour le tuer, vengeant ainsi votre fille, Azélia.

Lors de son Vekinyan, son union avec Naftor, un puissant Baalim, elle a pleuré. Les lois de Téhila sont ainsi. Chaque jeune fille en âge d'être mariée peut être choisie par n'importe quel homme d'une classe supérieure. Si personne ne l'a demandé à ses 16 ans, elle peut épouser quelqu'un de sa caste. Azélia n'avait aucune intention de s'unir à Naftor. Elle vous a supplié de l'aider, de la tuer, mais vous n'avez pas pris la mesure de sa peine. Nerith, votre femme, vous a quitté lors de la naissance de votre fils Novem. Azélia n'avait personne d'autre que vous vers qui se tourner, mais vous n'avez rien pu faire. Les traditions sont ainsi faites. Alors, vous avez conduit votre fille à son mariage. Lorsque Naftor l'a embrassée, elle n'a pas pu s'empêcher de crier et de pleurer, brisant aux yeux de tous la confiance envers son époux, pilier de l'union dans la société Téhilienne. Cet affront lui a valu de devoir se brûler les yeux tandis que Naftor consommait violemment leur union, devant une foule de Baalim rassemblés dans les appartements de Tzelkar. En tant que père, vous avez dû assister à ce spectacle infâme, debout, sans bouger, ni détourner le regard, car la cruauté de Tzelkar ne s'arrête pas là. Usant de sa technologie, il vous avait lié au destin de votre jeune fils. Si vous interveniez pour aider votre fille, le collier vissé au cou de Novem aurait détaché sa tête de son corps. Les cris de votre fille sous les à-coups de Naftor. Les ricanements de la foule. Sa main tremblante approchant la lame brûlante de son visage. La main de son mari plaquant son visage sur la lame. Rien ne pourra effacer la haine qui est née en vous ce jour-là. Rien ne pourra vous arrêter de votre but.

Vous caressez machinalement le collier de pierre rose autour de votre cou, c'est tout ce qu'il vous reste d'Azélia, quand trois mois plus tard on vous a indiqué qu'elle était morte. Vous aviez craint qu'elle ne se soit suicidée, car Novem aurait dû faire de même, une autre loi de Tzelkar, mais c'est une énième colère de Naftor qui a eu raison d'elle. Vous pensez qu'elle l'a sûrement provoqué volontairement pour en finir sans risquer la vie de son frère. Son corps a été jeté dans une fosse commune, sans honneur. Vous avez mis deux nuits à chercher parmi les cadavres, celui de votre fille. Ce collier, c'est lui qui vous donne votre détermination, qui vous force à ne pas oublier, à ne pas baisser les droits. Pour Azélia, aujourd'hui, vous vaincrez !

L'épreuve des guerriers semble tout à fait innocente face aux traditions de Téhila : c'est une course. Il suffit d'arriver premier. Mais vous le savez, la rapidité ne sera pas clé. Vous comptez sur Tzelkar pour avoir mis des pièges sadiques tout au long du parcours. Il y a quatre départs lors de cette épreuve. À chaque manche, cinq guerriers sont sur la ligne de départ. Quand vous vous élançerez, vous pourrez voir le tableau d'affichage des scores, et le nombre de participants encore vivants. L'épreuve a lieu tous les dix ans. Si vous échouez, vous n'aurez pas de seconde chance, pour peu que vous finissiez en vie !

Vous avez pris votre assignation au dernier groupe comme une opportunité de pouvoir vous fixer un objectif concret en connaissant le score à battre. Voilà six mois que votre fille est morte et que vous préparez votre plan. C'est un temps très court, vous en avez conscience et n'en avez parlé à personne. Par conséquent, vous n'avez eu que votre propre mémoire pour vous souvenir des différentes épreuves des deux dernières compétitions auxquelles vous avez assisté. Celle de vos 12 ans, et de vos 22 ans. En tant que premier fils d'un Dalim, la caste des plus pauvres, votre destin était de devenir un guerrier Lochevim. Vous aviez donc assisté à votre premier Darakh, comme tous les apprentis guerriers ont le devoir de le faire. Tout ce dont vous vous rappelez, ce sont les hurlements effroyables et les corps en lambeau qui revenaient par charrette. La seconde, ce fut à votre tour d'y emmener la nouvelle génération de guerriers. Vous avez passé votre temps à éviter que l'un d'entre eux ne soit surpris en train de vomir, ou de s'uriner dessus devant ce spectacle, ce qui leur aurait valu une semaine de supplices. Vous vous souvenez des départs par téléporteur, des écrans montrant les sévices infligés aux joueurs, du gain de temps pour chaque adversaire tué et aussi que chaque participant avait dû se mutiler ou sacrifier un de ses proches. Vous vous êtes donc entraîné à ne plus vous servir de votre main gauche, pour vous en débarrasser le cas échéant. Cela fait maintenant quatre heures que vous attendez, vous finirez sûrement l'épreuve de nuit.

Une trompette retentit, les tambours s'accélérent, des pas approchent. Vous entendez quatre faisceaux se désactiver. Vous faites une prière à Ashéra. Vous n'êtes pas très croyant mais, dans ces moments-là, ça ne peut que vous aider. Contre toute attente, une voix résonne dans votre cœur.

« Vaillant Zoran, ton combat est juste et le sacrifice de ta fille pour me rejoindre ne doit pas être vain. Aussi vais-je t'offrir une chance supplémentaire de parvenir à tes fins. Je te dote de 5 Points de Volonté, ils te permettront d'avoir plus de ténacité dans ces épreuves. Je t'accorde une seule faveur, mais uniquement ce jour. Cette faveur peut avoir plusieurs formes. Soit, lorsque tu devras perdre de l'Endurance, je pourrai annuler pour une fois seulement la totalité des Points qui devaient t'être infligés, soit je pourrai te sortir vainqueur d'un combat ou exaucer un vœu. Bonne chance »

On vient vous chercher, le halo pourpre qui sert de porte est désactivé et vous marchez derrière vos quatre adversaires. Machinalement, vous vérifiez les nœuds aux manches de votre chemise en toile, pour ne pas être gêné. Vous faites de même avec la ceinture en tendon de chèvre qui maintient votre pantalon. Vos pieds nus apprécient la fraîcheur des souterrains de l'arène avant de devoir affronter le sol brûlant des terres arides qui entourent Téhila.

La lumière des trois soleils descendants qui embrasent la cité vous éblouit, tandis que le brouhaha de la foule assourdit vos sens. Vous jetez un coup d'œil au tableau des scores, seulement huit noms sont au classement. Huit noms sur quinze. Devant le tableau, les survivants sont assis dans leur ordre d'arrivée. Les trois derniers semblent agonisants, baignant dans leur sang. Vous n'êtes même pas sûr de les revoir à la fin de votre course. Les quatre suivants présentent également quelques blessures, mais aussi un regard de défi et de rage. Quant au premier, c'est l'abject époux de votre fille : Naftor. Une balafre sur le visage, un pectoral déchiqueté, et un sourire de satisfaction. Un rictus le traverse quand vos regards se croisent. Dans votre rage, vous aviez oublié qu'il serait là. Il a été rétrogradé de caste pour avoir tué sa femme avant qu'elle n'ait procréé. La honte que cela lui a infligée a décuplé sa puissance. Du troisième groupe, il est le seul survivant et au vu du sang sur ses habits, il a obtenu du gain de temps grâce au meurtre de ces adversaires. Définitivement, vous ne pouvez pas perdre ! 1 heure et 15 minutes, c'est cinq minutes de moins que lui, c'est ce chronomètre que vous devez atteindre, ou même moins, mais faites attention de ne pas vous faire distancer par vos quatre adversaires.

Un à un, vous montez sur l'estrade principale. Chacun s'installe à l'emplacement qui lui est désigné. Le nom et les fonctions vitales du candidat sont affichés dans les écrans géants de part et d'autre de l'arène. Eitan, Barak, Tavor et Dovran se succèdent. Puis, c'est votre tour. La foule applaudit au rythme des tambours. Lorsque tous les cinq, vous avez pris place, l'estrade s'élève alors de quelques mètres.

La joyeuse voix artificielle, Shema, créée par Tzelkar, résonne dans l'arène : « Et en 5e place, position dont aucun candidat n'est revenu aujourd'hui : Zoran ! »

La foule applaudit, les trompettes résonnent. Vous jetez un coup d'œil à Tzelkar, assis confortablement en haut des Marches de la Gloire. Caché sous sa grande cape violette, les mains croisées, personne n'a revu son visage depuis 40 ans, date de la purge d'Oron Kel, où il a été brûlé lors de l'incendie de son vaisseau. Survivant de ce drame. Il est considéré comme un messager divin, un héros envoyé de la déesse Ashéra et son pouvoir ne s'en est trouvé que décuplé !

Shema vous demande de tendre votre bras, paume ouverte. Un bracelet autour de votre poignet droit, avec un néon rouge et un outil que vous ne connaissez pas au creux de votre main, apparaissent, comme pour les autres participants.

« Comme à chaque manche, les participants reçoivent leur bracelet, permettant de suivre leur progression en temps réel et un analyseur. Pour rappel, cet outil peut être utilisé entre 1 à 5 fois suivant le nombre de diodes allumées dessus, nombre différent pour chaque joueur. » Vous jetez un coup d'œil à votre appareil, c'est une sorte de petit bâton de métal noir. Il possède un capteur au bout et sur le manche, un bouton d'activation et cinq diodes, dont une seule est allumée. Évidemment. Vous ne pourrez l'utiliser donc qu'une seule fois. Tavor se met en rage et regarde autour de lui, il doit être dans le même cas que vous. Vous l'ignorez. En revanche, Eitan ne peut cacher son sourire, il n'a surement pas ce problème. Ne vous formalisant pas sur ce détail, vous restez concentré sur votre objectif : gagner !

« Les règles sont simples. Revenir ici le plus rapidement possible, puis prononcer le mot de passe qui ouvrira les portes de l'arène. Vous trouverez des indices en franchissant les bonnes portes. Si vous le faites en moins d'une heure et 20 minutes, vous aurez alors battu Naftor et vous deviendrez le nouveau Baalim ! Tous les coups sont permis et tuer un autre participant enlève 5 minutes à votre chronomètre. »

Quels indices ? Quelles portes ? Peu importe. Vous glissez l'analyseur dans une de vos poches et vous serrez un lacet pour la maintenir fermée, vous tenant prêt à être téléporté. Dans votre poche, vous trouvez un bout de papier recto verso rappelant les règles que vous pouvez consulter à la page 27.

« Messieurs, que le meilleur gagne ! »

« 10, 9, 8, 7, 6, 5 », scande la foule. Vous vous concentrez, pour Azélia, répétez-vous. « 4 », je ne peux pas perdre. « 3 », un cercle blanchâtre de la même matière que le halo commence à se former autour de vous. « 2 », le cercle vous enveloppe. « 1 », vous êtes téléporté devant l'entrée de l'arène, fermée par un écran géant. Vous vous élancez à toute vitesse, le sol est plus ardent que vous le pensiez. Vous vous concentrez sur votre vitesse, vous êtes tous les cinq au coude à coude. Des écrans flottent au loin indiquant des directions. Vous vous en rapprochez sans vous laisser distancer. Dans votre course, vous traversez un nuage de mouches amassé autour du cadavre d'un homme, un bracelet dont le néon est éteint au poignet. Surement un joueur des sessions précédentes. Un frisson vous parcourt. Il a dû être tué avant même d'avoir franchi une porte. Est-ce qu'un de vos comparses pourrait faire de même ? Vous accélérez et entendez un cri de peur derrière vous. Pas le temps de regarder, une première fourche arrive ! Trois écrans indiquent les différentes options en affichant des flèches. Il va falloir choisir très vite. Pour tourner à droite, c'est au [\(34\)](#), droit devant au [\(3\)](#) et à gauche au [\(27\)](#).

(1)

Vous priez la déesse de tout votre être.

– S’il vous plaît prêtresse des âmes, accordez-moi la venue à vos côtés, que je puisse tenir mes proches dans mes bras.

Promptement, vous entendez à nouveau sa voix résonner dans votre poitrine :

– Sage Zoran, je ne peux accéder à cette demande, car ta fille Azélia a fait le vœu que tu libères ce monde avant de se donner la mort. C’est grâce à cela que tu as été si fort aujourd’hui. Prends patience et courage, demain un long et dur voyage t’attend, mais lorsque tu reviendras ici, ta victoire sera assurée.

« ESCLAVAGE ! » la roue s’arrête, une partie du public hue, d’autres applaudissent. On vient vous chercher. Vous êtes ligoté, et emmené en dehors de la ville. On vous jette dans une cage parmi tant d’autres, au milieu d’hommes et de femmes sans espoir. Vous ne savez pas où vous pourrez puiser de l’énergie, si ce n’est dans le souvenir de ceux qui vous sont chers. Vous vous jurez ne pas bafouer le vœu d’Azélia : vous reviendrez vous venger et défaire Tzelkar !

FIN

(2)

Vous promettez à votre fils de revenir, et courez vers le fond du couloir. Une porte est fermée et au vu du sang qu’il y a dessus, et du poignard qui traîne à côté, vous comprenez ce qu’il va falloir faire. Vous vous entaillez la main gauche et faites couler votre sang sur la porte. Vous perdez 2 Points d’Endurance.

La porte s’ouvre. Vous continuez votre course et découvrez trois halos. Un noir, un orange et un gris. Pour passer à travers le gris — qui n’est pas détecté par l’analyseur — allez au [\(45\)](#), pour l’orange allez au [\(30\)](#), pour utiliser l’analyseur sur celui-ci, allez au [\(7\)](#). Enfin, pour prendre la porte noire, c’est au [\(36\)](#), et pour l’analyser, c’est au [\(23\)](#).

(3)

Vous continuez tout droit. Le sol est parsemé de fines pointes rocheuses aiguisées qui vous entaillent les pieds. Vous perdez 2 Points d’Endurance.

Vous arrivez face à une colline faite de sommets tranchants qu’il n’est pas possible d’escalader. Partez-vous à gauche au [\(27\)](#) ou à droite au [\(48\)](#) ?

(4)

Sans réfléchir davantage, vous franchissez ce portail bleu. Une sensation de froid vous traverse. Vous tournoyez pendant plusieurs secondes. Vous entendez le bruit de quelque chose ou quelqu’un qui tombe dans l’eau et à votre tour, vous atterrissez dans un bassin puant : les égouts de Téhila. Si vous avez déjà été blessé précédemment, vous perdez 2 nouveaux Points

d'Endurance, car vos plaies vont s'infecter. Vous êtes dans une canalisation où tout s'amasse et macère. Il n'y a pas de sortie en dehors d'une porte pourvue de barreaux. Au moins, vous avez pied.

Soudain, quelqu'un vous agrippe la cheville et essaie de vous attirer sous la surface. Poussant un cri de surprise, vous avalez un liquide immonde et ce qui va avec. Vous perdez 1 Point de Volonté et 2 Points d'Endurance. Donnant un coup de pied à votre agresseur, vous éclaboussez les murs de déjections. Eitan, le joueur numéro 1, sort alors de l'eau, se jette sur vous pour vous noyer. Vous reprenez votre souffle autant que possible. Vous attrapez des excréments puis, dans un geste vigoureux, vous vous servez du sol pour vous soulever d'un bond et plaquer votre main puante dans la bouche d'Eitan. Il se débat, tente de vomir, mais vous maintenez votre pression, et il meurt étouffé.

« Joueur 5 : adversaire tué. Déduction de 5 minutes à votre chronomètre ». Vous vomissez à votre tour, l'odeur est infecte. Décomptez un paragraphe.

Un bip retentit. Vous regardez autour de vous. Une trappe s'ouvre depuis le plafond vous déversant plein d'immondices, que vous manquez d'ingérer. Vous avez le temps d'apercevoir un bocal au milieu de toutes ses eaux sales. Dedans, vous jureriez avoir vu un petit objet qui pourrait bien être une clé.

Un second bip retentit et le plafond se met à descendre. Dessus, vous voyez ceci :



TA

Vous n'avez plus que quelques minutes avant d'être noyé dans les toilettes de la ville.

Cherchez-vous le bocal dans l'eau au [\(24\)](#), ou bien vous précipitez-vous à la porte au [\(47\)](#) ?

(5)

Vous activez l'analyseur en appuyant sur le bouton. « Porte Marron : lien du sang. Sacrifice et direction ». Effacez une diode et repartez d'où vous venez.

(6)

– Je souhaite utiliser ma carte, dites-vous à voix haute.

Vous entendez la voix de Shema dans votre tête.

« Très bien. Le prix du prisonnier est doublé. L'indice sur le mot de passe est : leurs formes sont identiques, mais leur voix est différente. Assemble-les dans l'ordre où tu les auras traversées. La carte peut t'aider. »

Il vous faudra désormais mettre 3 kg de chair, pour ouvrir la cellule de votre fils. Souhaitez-vous le libérer au [\(28\)](#) ou partir sans lui au [\(2\)](#) ? Vous pouvez également aller voir l'homme au [\(38\)](#).

(7)

Vous activez l'analyseur en appuyant sur le bouton. « Porte Orange : choix du gardien. Réflexion et direction ». Effacez une diode et repartez d'où vous venez.

(8)

Vous plongez. Impossible de garder les yeux ouverts là-dedans, vous perdez 1 Point de Volonté. Vous cherchez le bocal ou autre chose qui pourrait vous aider. Vous croyez plusieurs fois tenir quelque chose, mais en serrant la matière s'effrite dans vos mains. Vous remontez à la surface, essayant de retenir toute envie de vomir. Vous vous cognez dans le plafond. Vite, vous prenez une dernière inspiration et repartez en quête. Vous trouvez une chaîne au sol que vous tirez de toutes vos forces. Dans un bruit d'aspiration, toute l'eau s'écoule et vous avec. Vous plongez dans un autre bassin, un peu moins sale. Vous profitez de respirer une odeur moins fétide, pour reprendre votre souffle.

De part et d'autre de la cuve se trouvent une porte marron et une autre noire. La première se traverse au [\(46\)](#) et s'analyse au [\(5\)](#). La seconde, quant à elle, vous conduit au [\(36\)](#) et vous pouvez l'analyser au [\(23\)](#).

(9)

Un cliquetis se fait entendre quand vous posez vos deux pieds près du corps du joueur. La brume se dissipe et les trois statues se retournent. « Le Guerrier aime l'obscurité », avec le soleil qui se couche, vous espérez que cette affirmation pourra également s'appliquer au guerrier que vous êtes, dans l'heure qui vient.

Pour passer la porte verte, allez au [\(32\)](#), pour utiliser l'analyseur sur elle c'est au [\(21\)](#). Pour traverser la porte noire c'est au [\(36\)](#) et pour l'analyser au [\(23\)](#).

(10)

Vous êtes vainqueur ! La foule vous acclame, après toutes ces épreuves. Vous allez pouvoir passer à la phase deux de votre plan défier Tzelkar et devenir vous-même le leader suprême.

On vous fait avancer jusqu'à l'estrade, mais alors Naftor est pris d'une colère folle, et se jette sur vous.

Avez-vous un couteau avec vous ? Foncez au [\(42\)](#). Si vous voulez utiliser la faveur de la déesse (dans le cas où vous ne l'auriez pas déjà utilisée), rendez-vous au [\(14\)](#). Autrement, allez au [\(39\)](#).

(11)

Vous avancez au pied de l'arène. L'écran principal s'allume et vous filme, tandis que la foule vous applaudit. Un chronomètre s'affiche à côté de votre image. Qu'affiche-t-il ? Inscrivez votre temps d'arrivée en additionnant le nombre de chronomètres pour chaque paragraphe que vous avez traversé. N'oubliez pas de déduire les éventuelles minutes qu'on vous aurait accordées. **Ne comptez plus de paragraphes à partir de maintenant.**

La voix de Shema se fait à nouveau entendre : « Joueur numéro 5 : donnez le mot de passe pour pouvoir rentrer dans l'arène. Seules trois portes comptaient. Si vous connaissez le bon ordre, vous pourrez pénétrer, sinon vous périrez. Un seul mot accepté ».

Une équation apparaît à l'écran :

$$(1^{\text{re}} \text{ syllabe} \times 7) + (2^{\text{e}} \text{ syllabe} \times 5) - (3^{\text{e}} \text{ syllabe} \times 3) = ?$$

$$TA = 2$$

$$RA = 7$$

$$SHA = 3$$

$$KA = 5$$

$$NA = 11$$

Résolvez le calcul grâce au tableau qui est en dessous. Vous découvrirez alors le numéro du paragraphe où vous rendre. S'il ne vous indique pas que les portes s'ouvrent, ou que vous ne savez pas résoudre l'équation, alors, allez au [\(15\)](#).

(12)

Vous avancez sur la dalle devant le Mendiant. Un déclic se fait entendre, et les yeux de la statue s'illuminent en orange. La main tendue du Mendiant se penche vers vous. La brume orange vous ressert la gorge. Vous ne pouvez plus respirer. Vous perdez 1 Point de Volonté par seconde, puis quand vous n'en avez plus 1 Point d'Endurance. Le Mendiant maintient sa prise pendant 10 secondes.

Les yeux du Mendiant s'éteignent. Vous reprenez votre souffle. La voix se fait à nouveau entendre « Le soleil donne la bonne position. Le Mendiant est le premier à se lever, le Mage est toujours le plus haut, le Guerrier aime l'obscurité. Placez-vous sur la bonne dalle pour continuer. »

La brume recommence à se serrer autour de votre gorge. Faites le bon choix : le Guerrier au [\(9\)](#) ? Ou le Mage au [\(43\)](#) ?

(13)

« Égalité. En attente du joueur numéro 3 avant de départager les participants ».

En effet, vous voyez qu'Eitan, Barak et Dovran sont notés comme mort au tableau des scores. Tavor arrive quelques minutes plus tard.

« Joueur numéro 3 : course achevée ! »

Vous espérez qu'il n'a pas eu beaucoup de bonus de temps. Le score s'affiche, unité par unité.

1 heure 25 minutes.

Vous respirez, et votre regard se tourne vers Naftor, qui se lève pour venir dans l'arène. Tavor se couvre la tête de ses mains et se met à pleurer, déçu d'avoir raté la première marche de si peu de temps.

« C'est donc l'heure du grand final ! Pour départager nos deux candidats qui sont arrivés à égalité, ils vont devoir se battre à mort. Naftor et Zoran. Que le meilleur devienne Baalim ! »

Naftor vient se placer devant vous. Sa haute carrure vous impressionne, mais vous êtes déterminé à le tuer.

Avez-vous un couteau avec vous ? Poursuivez au [\(42\)](#). Si vous voulez utiliser la faveur de la déesse (dans le cas où vous ne l'auriez pas déjà utilisée), rendez-vous au [\(14\)](#). Autrement, allez au [\(39\)](#).

(14)

« Je vais te sortir de ce mauvais pas en rappelant Naftor auprès de moi », dit la voix d'Ashéra au fond de vous.

Votre adversaire s'écroule en se tenant la poitrine. La foule stupéfaite murmure et finit par vous applaudir pendant que vous vous dirigez vers le [\(50\)](#).

(15)

Vous prononcez le mot clé dans l'espoir d'ouvrir les portes, mais celles-ci restées fermées. Un cercle blanchâtre vient alors vous entourer, et vous ne pouvez pas vous en sortir sans vous électrocuter grièvement.

« Joueur 5 : échec. Voici la roue des gages. »

Le public se met à crier de joie. Sur l'écran ; un énorme cercle composé de huit cases, dont trois avec une tête de mort et quatre avec le sceau des esclaves, s'affiche.

« À mort ! À mort ! À mort ! » crie la foule.

Votre bracelet se met à vous brûler et vous voyez des rayons laser pointés sur vous. Vous le savez, les tireurs de Téhila ne vous manqueront pas. Vous espérez de toute votre âme la mort plutôt que l'esclavage. Vous préférez en finir tout de suite que de vivre une lente agonie. Avez-vous encore la faveur de la déesse ? Si c'est le cas, allez au [\(1\)](#), sinon au [\(26\)](#).

(16)

– Tue-moi, je t'en prie, dit-il avec difficulté. Je ne peux pas le faire moi-même, sans que Tzelkar oblige mon plus jeune fils à se tuer. Si tu le fais, tu obtiendras le bonus de 5 minutes. Je vais

crever ici de toute façon. Je n'ai plus mon analyseur, mais je l'ai utilisé sur cette porte. « Porte Verte : Mieux vaut ne pas voir. Perception et direction ». Si ça t'aide, c'est tant mieux.

Il agrippe vos mains autour de son cou et commence à les serrer, vous continuez le geste jusqu'à ce qu'il succombe. Ce geste vous coûte 1 Point de Volonté.

« Joueur 5 : adversaire tué. Déduction de 5 minutes au chronomètre ». La voix vous a fait sursauter. Décomptez un paragraphe.

Qu'allez-vous faire ? Traverser la porte verte au [\(32\)](#) ou l'analyser au [\(21\)](#) — au cas où l'homme vous aurait menti. Vous pouvez également vous diriger du côté de la lumière verte au [\(20\)](#). Si vous en venez et que vous connaissez une autre issue, vous pouvez y aller par le paragraphe qui vous a été indiqué.

(17)

Vous montez les marches, interminablement jusqu'à un halo gris entre les roches. Cette porte n'est pas détectée par l'analyseur. N'ayant pas d'autres endroits où aller, vous la traversez jusqu'au [\(45\)](#).

(18)

Vous grimpez la volée de marches, au milieu de la jungle, jusqu'à une étrange statue en forme de grenouille géante. Lorsque vous êtes devant, ses yeux deviennent jaunes, et elle pivote sur elle-même, dévoilant la suite de l'escalier qui s'engouffre dans une paroi rocheuse.

C'est alors que Barak, le joueur numéro 2, surgit derrière vous. La tête en sang, et armé d'un bâton.

– Donne-moi ton analyseur et fais demi-tour ! vous dit-il d'un ton ferme.

– Hors de question, laisse-moi passer, nous perdons du temps.

– J'ai fumé Dovran, j'ai 5 minutes à tuer justement.

Un sourire satisfait s'affiche sur son visage. Vous décidez de ne pas attendre et de vous jeter sur lui. Il rate son coup de bâton. D'un coup de pied, vous le faites tomber en bas des marches. Ce geste vous coûte 1 Point de Volonté.

« Joueur 5 : adversaire tué. Déduction de 5 minutes au chronomètre », dit la voix heureuse de Shema. Décomptez un paragraphe.

Si vous voulez descendre récupérer les deux analyseurs que Barak doit avoir sur lui, allez au [\(35\)](#). Sinon, continuez de monter les escaliers jusqu'au [\(17\)](#).

(19)

Vos forces vous lâchent et vous vous écroulez. Vous n'irez pas plus loin dans cette aventure et tous vos espoirs sont vains.

« Zoran, tu as été courageux. Je consens à t'aider une fois de plus. Je vais te ramener dans le passé pour que tu aies une seconde chance. Ne la gâche pas. »

La voix d'Ashéra s'évanouit aussitôt qu'elle était apparue.

« 10, 9, 8, 7, 6, 5 », scande la foule. Vous êtes de retour au départ. « 4 », vous avez récupéré toute votre endurance. « 3 », mais vous avez 1 Point de Volonté en moins que votre départ précédent. « 2 », vous avez un analyseur à une diode. « 1 », vous êtes téléporté devant les portes de l'arène. Vous vous élancez à toute vitesse, le sol est plus ardent que vous le pensiez. Vous vous concentrez sur votre vitesse, vous êtes tous les cinq au coude à coude. Des écrans flottent au loin indiquant des directions. Vous vous en rapprochez sans vous laisser distancer. Une première fourche arrive ! Il va falloir choisir très vite. Prenez à droite au [\(34\)](#), à gauche au [\(27\)](#) ou tout droit au [\(3\)](#).

(20)

Plus vous vous approchez, plus cette lumière verte grossit : sa source ne doit pas être loin.

« Papa ». Vous frémissez, c'est la voix d'Azélia que vous venez d'entendre. Est-ce elle qui active cette lumière ? « Papa, aide-moi ». Vous accélérez le pas.

« Azélia, où es-tu ? » criez-vous. Pas de réponse. Vous poursuivez.

« Papa, ne m'abandonne pas ! » Vous faites un bon ! Quelque chose vous a frôlé ! La lumière s'éteint. Vous entendez un souffle. La lumière s'allume juste devant vous ! Vous sentez une présence.

« Azélia, je suis désolé ! » Elle s'éteint à nouveau et, lorsqu'elle se ravive, vous découvrez avec horreur un vers géant, couvert d'écailles rayonnantes, et aux mille dents longues comme des couteaux qui vous observe. À la place de ses yeux, il y a une grande barre verte brillante qui s'éclipse quand il ferme ses paupières.

Que vous avez été stupide ! C'est un Léthazir ! Un vers qui vit dans l'obscurité et attire ses proies en jouant avec leurs souvenirs et leurs émotions.

Il entame le combat en se jetant sur vous. Vous parvenez à éviter sa tête, mais sa queue vient taper derrière vos genoux et vous tombez sur une de ses écailles qui vous entaille la chair. Vous perdez 4 Points d'Endurance. La bête réattaque, nouvelle esquive de votre part, mais cette fois, le ver se précipite dans une crevasse. Vous vous étonnez qu'il se soit laissé berner si facilement, mais vous vous félicitez d'en être débarrassé.

Le monstre cachait une porte Marron. Vous pouvez l'emprunter au [\(46\)](#) et l'analyser au [\(5\)](#), ou bien allez voir ce qu'il y a vers la lumière rouge au [\(33\)](#). Si vous en venez et que vous connaissez une autre issue, vous pouvez y aller par le paragraphe qui vous a été indiqué.

(21)

Vous activez l'analyseur en appuyant sur le bouton. « Porte Verte : Mieux vaut ne pas voir. Perception et direction ». Effacez une diode et repartez d'où vous venez.

(22)

Vous avancez dans l'épaisse forêt en essayant d'éviter les crânes qui jonchent le sol. Un bruissement vous fait sursauter. Un oiseau s'envole. Vous vous retournez : rien. Vous reprenez votre route et devant vous, surgit un homme encapuchonné de noir.

– Qui ose entrer dans la jungle du nécromancien ? vous demande une voix rauque.

Il manquait plus que ça ! Vous n'avez pas le temps de réagir qu'il tend sa main décharnée vers vous, et commence à aspirer votre souffle de vie. Vous perdez 4 Points d'Endurance. Vous tentez de vous sauver, avant qu'il ne soit trop tard, en attrapant un crâne et par une chance insolente, vous réussissez à le lui projeter dans la figure. Il chancelle, et vous en profitez pour courir à toute jambe. Vous arrivez devant une unique porte faite d'un halo noir. Le Nécromancien est en train d'avancer vers vous. Vous passez la porte en vitesse sans prendre le temps de l'analyser et vous arrivez au [\(36\)](#).

(23)

Vous activez l'analyseur en appuyant sur le bouton. « Porte Noire : balade dans les ténèbres. Esprit et orientation ». Effacez une diode et repartez d'où vous venez.

(24)

Le plafond est descendu à la moitié de la pièce. Allez-vous chercher en plongeant dans l'eau [\(8\)](#) ou en tâtonnant à la surface [\(31\)](#) ?

(25)

« SHARAKA ! »

Criez-vous avec aplomb à l'attention de la porte. Vous êtes sûr de vous. « Sharaka », le cri de gloire des champs de bataille. Ça ne peut être que la bonne réponse. Des confettis apparaissent à l'écran et les anneaux du téléporteur vous ramènent à l'intérieur. Vous souriez, avez-vous été assez rapide ? Vous courez jusqu'à l'estrade d'arrivée.

« Joueur numéro 5 : course achevée ! »

Les Metofens jouent un rythme entraînant, la foule vous applaudit.

En combien de temps avez-vous terminé la course ? Avez-vous réussi en moins de 1 heure et 20 minutes ?

Dans ce cas, courez au [\(10\)](#). Si vous avez mis plus de temps, rendez-vous au [\(41\)](#), mais si vous êtes à égalité, allez au [\(13\)](#).

(26)

« MORT ! ».

La foule exulte. Vous levez les yeux au ciel presque soulagé d'être libéré du destin que vous aviez envisagé, vous allez pouvoir revoir votre fille dans les eaux du Vélunor sous la protection d'Ashéra. On vous fait rentrer dans l'arène, le public vous acclame. Tzelkar lève une coupe à votre attention.

Des tentacules de sang et de chair sortent du sol, vous agrippe chacun de vos membres jusqu'à ce que vos articulations se déboitent et que votre chair se rompe. Sous la douleur, vous vous évanouissez, votre sang s'écoule et votre vie s'arrête.

FIN

(27)

Vous prenez à gauche, sans vous retourner. Rapidement, vous arrivez devant une porte dont le contour est fait de roches et le centre d'un halo bleu. Ça serait donc cela l'une des portes ? Allez-vous passer dans ce halo au [\(4\)](#) ? Attendre que quelqu'un arrive au [\(29\)](#) ? Ou utiliser l'analyseur au [\(40\)](#).

(28)

Devant chaque cellule, une trappe est installée à mi-hauteur. Au-dessus, un bouton permet de déclencher un laser, qui coupera tout ce qui est mis dans la boîte et y appliquera une brûlure, permettant de cautériser les plaies.

— Papa, ça ne sert à rien ! Tu vas t'affaiblir pour rien !

Vous ne l'écoutez pas. Vous vous étiez préparé à cela. Vous plongez votre bras gauche et appuyez sur le bouton. Lentement, le laser découpe votre chair, vous faisant ressentir une déchirure aiguë. Vous perdez la vision, vous vomissez. Le laser arrive dans l'os, vous hurlez, par réflexe vous voulez retirer votre bras, mais il est comme collé au fond de trappe. De nouveau, vos muscles sont entaillés et votre main tombe. Vous sortez votre bras, essayant à tout prix de bouger des doigts que vous n'avez plus. Aucun saignement, la plaie est propre comme si vous n'aviez jamais eu de main. La porte de la cellule de Novem s'ouvre.

Vous perdez 4 Points d'endurance pour une main (1,5 kg) et 6 pour un avant-bras (3 kg).

Vous courez vers le fond du couloir avec votre fils à vos côtés. Vous y découvrez une porte fermée et au vu du sang qu'il y a dessus, et du poignard qui traîne à côté, vous comprenez ce qu'il va falloir faire. Vous vous entaillez la main gauche et faites couler votre sang sur la porte. Vous perdez 2 Points d'Endurance.

La porte s'ouvre. Vous continuez votre course et découvrez trois halos. Un noir, un orange et un gris. Pour passer à travers le gris — qui n'est pas détecté par l'analyseur — allez au (45). Pour l'orange c'est au (30), pour utiliser l'analyseur sur celui-ci, partez au (7). Enfin, pour prendre la porte noire c'est au (36) et pour l'analyser au (23).

Alors que vous réfléchissez, un téléporteur se met autour de Novem. Les anneaux l'enveloppent et le sortent de cet endroit. Vous espérez qu'il sera ramené chez vous sain et sauf.

(29)

Eitan arrive et saute dans le halo sans hésiter. Vous le suivez pour ne pas perdre plus de temps en passant à votre tour au (4).

(30)

Alors que vous vous demandez s'il est raisonnable de franchir cette porte, une violente tempête de sable sortie de nulle part se déclenche, vous entraînant à travers le portail. Vous planez dans un tourbillon orangé dans une texture gélatineuse très froide. Quelques secondes plus tard, vous voyez une lumière aveuglante. Puis vous êtes projeté en dehors du portail. Vous arrivez dans un lieu qui ressemble aux abords de l'arène, mais avec des kilos de sable en plus, et surtout un seul soleil au lieu de trois. Des crêtes acérées tentent de s'en extraire. Une brume orangée enveloppe tout le décor.

Sur le sol, vous voyez ceci :



RA

Une bourrasque vient pousser les grains de sable, balayant ce dessin. Vous relevez les yeux et apercevez des silhouettes en haut d'une dune devant vous. Vous montez en sueur et les mollets en feu, en slalomant entre les pointes saillantes jusqu'au sommet. Un cadavre d'un ancien participant vous y attend. Il git à gauche d'une place où s'élèvent trois statues, toutes face à vous. Un Guerrier, un Mage, et un Mendiant. Devant les statues, il y a trois dalles. Le cadavre est sur celle de gauche. Deux portes, une verte et une noire encadrent la place.

La voix de Shema retentit : « Le soleil donne la bonne position. Le Mendiant est le premier à se lever, le Mage est toujours le plus haut, le Guerrier aime l'obscurité. Placez-vous sur la bonne dalle pour continuer. »

Un nuage de brume vient entourer votre visage. L'air devient irrespirable, vous suffoquez comme si l'on vous avait mis la tête dans un sac. Choisissez bien et vite. Allez-vous sur la dalle devant le Guerrier (9) ? Le Mage (43) ? Ou le Mendiant (12) ?

(31)

Vous passez vos mains dans tous les sens pour chercher le bocal ou quoi que ce soit d'utile. Vous entendez le plafond qui descend, et essayez vainement de l'ignorer. Lorsque le plafond arrive à la moitié de la pièce, vous trouvez avec joie le bocal. Dedans : une clé ! Vous vous précipitez vers la porte. Vous glissez, avalez de l'eau sale, perdez 1 Point de Volonté, mais réussissez à garder la clé en main. Vous l'atteignez, et tentez de la mettre dans la serrure. Elle est trop petite et rien ne se passe ! Vous abandonnez cette idée et vous plongez au [\(8\)](#) à la recherche d'une autre clé ou d'une solution alternative.

(32)

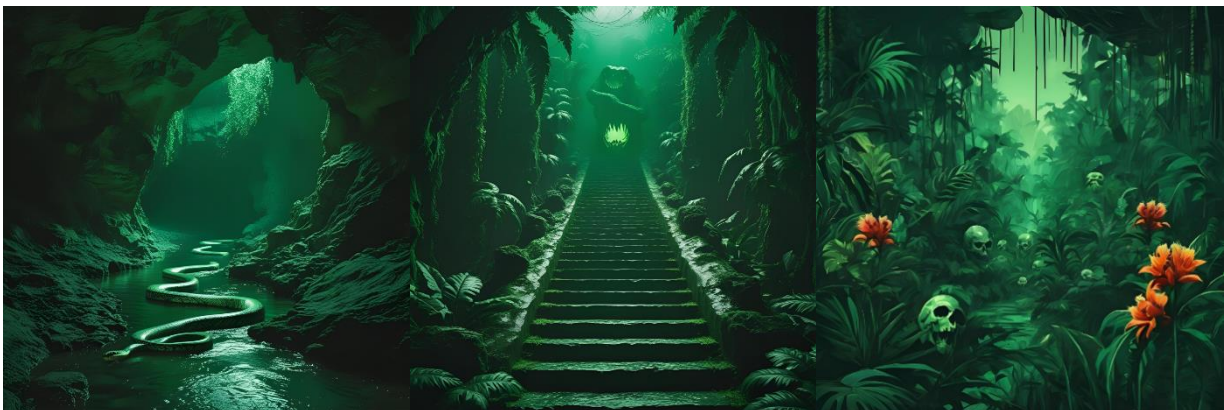
Vous arrivez dans une jungle luxuriante. Vous n'avez jamais vu autant de plantes et de fleurs. Des odeurs fruitées, des chants d'oiseaux. Cela ne ressemble ni à Téhila, ni à ce dont Tzelkar vous a habitué. Vous avancez avec prudence, tendant l'oreille pour détecter tout danger éventuel. Vous vous faufilez entre les arbres, et les lianes, jusqu'à l'entrée de trois chemins. Dessiné dans les herbes devant vous, vous observez ceci :



KA

Vous relevez les yeux vers les trois options qui s'offrent à vous. Alors que vous essayez de vous repérer, une très jolie fleur orangée se dresse derrière vous, s'ouvre et crache son pollen. Vous inspirez la douce odeur et tout se brouille devant vos yeux. La jungle devient alors sombre, dangereuse, les émanations nauséabondes, les chants des hurlements. Une branche craque. Un cri retentit.

Vous regardez à nouveau les trois chemins. Voici ce que vous voyez :



Celui de gauche, s'engage au [\(37\)](#). Le sentier du milieu mène au [\(18\)](#) et celui de droite au [\(22\)](#).

(33)

À mesure que vous vous approchez, vous entendez un souffle court, une plainte, des pleurs. Au sol, vous découvrez un ancien joueur d'une des manches précédentes, blessé, une large tache de sang se déversant de son ventre. La lumière rouge est celle de son bracelet.

— Aidez-moi, vous dit-il le regard suppliant.

À côté de lui, il y a une porte verte.

Allez-vous : voir comment vous pouvez l'aider au (16), le fouiller pour prendre son analyseur en espérant qu'il ne l'ait pas utilisé au (49), l'ignorer en passant la porte au (32) ou analyser la porte au (21).

(34)

Vous tournez à droite, loin derrière vous, Barak et Dovran font de même. Ici, la terre rouge est recouverte d'une pellicule de sable qui vous brûle davantage et vous fait ralentir dans votre course. Est-ce un cri qui vous parvient ? Peu importe. Pas le temps de vous arrêter. Une bourrasque soulève des grains de sable qui atterrissent dans vos yeux. Sans savoir si vous prenez la bonne direction, vous avancez le bras sur le visage. Soudain, une détonation retentit et, devant vous, une ondulation orangée se dessine entre des pics rocheux. Vous vous en approchez prudemment. Est-ce par ici qu'il faut aller ? Est-ce cela l'une des portes à franchir ? Vous regardez l'analyseur, à la différence de quand vous l'aviez vu dans l'arène, il clignote de la même lumière que la porte. Allez-vous appuyer sur le bouton au (7) ou passer la porte au (30) ?

(35)

Il ne vous faut pas longtemps pour récupérer les deux analyseurs qu'il avait sur lui. L'un des deux est vide, le second a deux diodes allumées. Ajoutez-les à votre compteur puis retournez à la statue. Vous vous engouffrez derrière elle au (17).

(36)

Vous arrivez dans un lieu complètement noir. Vous ne voyez absolument rien. N'entendez que le bruit sourd de votre respiration. Vous vous accroupissez pour toucher le sol : une dalle lisse comme du granit poli. Excepté que vous pouvez deviner ceci, taillé dans la roche :



NA

Vous avancez en tâtant le sol avec votre pied avant de le poser.

Au bout d'une dizaine de mètres que vous parcourez très lentement, vos yeux s'habituent à l'obscurité et vous distinguez maintenant deux points lumineux. Devant vous, un rectangle vert dont la lueur sautille de manière irrégulière. À votre gauche, une lumière rouge fixe. Vers où vous dirigez-vous ? La lumière verte au [\(20\)](#) ou la lumière rouge au [\(33\)](#) ?

(37)

Vous suivez un sentier qui serpente, le long d'un petit cours d'eau jusqu'à l'entrée d'une grotte. Vous y pénétrez et vous avancez sans encombre. Tout au bout, vous n'avez comme seule issue qu'une porte bleue.

Vous vous arrêtez pour boire quelques gorgées qui vous redonnent 2 Points d'Endurance. Vous remarquez au fond de l'eau quelque chose de brillant. Vous l'attrapez et en sortez un couteau, assez long pour pouvoir tuer quelqu'un. Ça pourra toujours vous être utile. Vous l'emportez et vous vous mettez face au halo bleu.

Vous passerez cette porte au [\(4\)](#), mais si vous voulez l'analyser d'abord, allez au [\(40\)](#).

(38)

Vous vous approchez de l'homme. Il est mort.

Acceptez-vous sa requête, prendre sa chair pour libérer votre fils ? Dans ce cas, allez au [\(44\)](#). Vous avez le choix de vous rendre dans le couloir sans Novem [\(2\)](#), de le délivrer vous-même [\(28\)](#) ou d'utiliser votre carte [\(6\)](#).

(39)

Naftor n'hésite pas et vous étrangle en trop peu de secondes pour que vous puissiez réagir. Il vous relâche, votre corps sans vie s'écroule au sol.

« Joueur numéro 5 éliminé, Naftor gagne 5 minutes et passe premier ! ».

Vous rejoignez le royaume du Vélunor pour naviguer auprès de vos proches, sous la protection d'Ashéra.

FIN

(40)

Vous activez l'analyseur en appuyant sur le bouton. « Porte Bleue : plongée parfumée. Recherche et Volonté ». Effacez une diode et repartez d'où vous venez.

(41)

Malheureusement, vous n'êtes pas premier. Naftor est acclamé et devient Baalim. Vous recevez une prime suivant votre classement. Votre vengeance devra attendre. Il vous faudra retenter de devenir Baalim dans 10 ans. À moins qu'un coup d'État n'éclate et que vous puissiez y prendre

part ? Votre haine n'a été que décuplée par votre défaite. Vous vous jurez de tout faire pour avoir l'occasion d'assouvir votre colère !

FIN

(42)

Vous sortez le couteau trouvé dans la grotte et le plantez dans la gorge de Naftor. Le sang vous gicle au visage. La foule pousse un cri de surprise et vous applaudit. Allez au [\(50\)](#).

(43)

Un cliquetis se fait entendre quand vous mettez vos deux pieds sur la dalle. Les yeux du Mage s'allument en orange, et il abaisse son bâton pour vous frapper violemment à la tête. Vous perdez 2 Points d'Endurance.

Les yeux du mage s'éteignent. La voix se fait à nouveau entendre « Le soleil donne la bonne position. Le Mendiant est le premier à se lever, le Mage est toujours le plus haut, le Guerrier aime l'obscurité. Placez-vous sur la bonne dalle pour continuer. »

La brume vous étouffe davantage, vous perdez 1 Point de Volonté. Faites le bon choix : le Guerrier au [\(9\)](#) ? Ou le Mendiant au [\(12\)](#) ?

(44)

Si vous avez un couteau, vous pouvez couper ce qu'il vous faut de chair dans le corps de l'homme et vous perdrez 1 Point de Volonté. Sinon, réalisant que vous n'arracherez rien à mains nues, vous attrapez le corps du nourrisson et le mettez dans la trappe, ce geste vous coûte 3 Points de Volonté. La porte de la cellule de Novem s'ouvre. Vous le prenez dans votre bras et courez vers le couloir.

Au bout, une porte est fermée et au vu du sang qu'il y a dessus, et du poignard qui traîne à côté, vous comprenez ce qu'il va falloir faire. Vous vous entaillez la main gauche et faites couler votre sang sur la porte. Vous perdez 2 Points d'Endurance.

La porte s'ouvre. Vous continuez votre course et découvrez trois halos. Un noir, un orange et un gris. Pour passer à travers le gris — qui n'est pas détecté par l'analyseur — allez au [\(38\)](#). Pour l'orange, direction le [\(30\)](#), pour utiliser l'analyseur sur celui-ci, allez au [\(7\)](#). Enfin, pour prendre la porte noire c'est au [\(36\)](#) et pour l'analyser au [\(23\)](#).

Alors que vous réfléchissez par où sortir, un téléporteur se met autour de Novem. Les anneaux l'enveloppent et le sortent de cet endroit. Vous espérez qu'il sera ramené chez vous sain et sauf.

(45)

En atterrissant de l'autre côté, vous êtes aveuglé par la luminosité de l'endroit. Il vous faudra quelques minutes pour arriver à ouvrir les yeux. Vous êtes devant l'arène de Téhila. Le

bourdonnement de la foule vous assourdit. Si vous pensez connaître le mot de passe, rendez-vous au (11) pour pénétrer dans l'arène. Sinon, vous courez vers les trois chemins que vous aviez vus au départ. Vous retrouvez la première fourche. Où allez-vous ? Côté droit au (34), côté gauche au (27) ou bien tout droit au (3) ?

(46)

Vous êtes téléporté dans une pièce aux murs de pierre, d'où part un interminable couloir encadré de cellules fermées par des faisceaux. Pour la première fois, vous savez où vous êtes : les cachots de Téhila ! Vous avez déjà dû y conduire des prisonniers, qui ont fini en chair à spectacle pour Tzelkar. L'endroit est une fournaise, comme à son habitude. Les lasers servant de porte dégagent une chaleur difficilement supportable. D'autres joueurs sont ici. Les joueurs 3 et 4 qui ont commencé avec vous, et un autre, agenouillé devant une cellule, discutant avec une détenue. Tous les deux ont l'air paniqués. Des cris et des larmes se font entendre dans tout le couloir.

Une jarre a été installée sur un piédestal, avec un halo argenté autour. Au pied de celui-ci, ce symbole est gravé :



SHA

Dovran est à l'intérieur du halo, la tête baignée de sang. Il a du mal à se tenir debout. Tavor attend devant.

« Bienvenue joueur numéro 5 ! » dit la voix robotique de Shema à votre arrivée. Seul Tavor réagit à votre présence par un rictus. « Vous êtes maintenant prisonnier, aucun meurtre autorisé ici. À votre tour, veuillez tirer une carte dans la jarre. »

Vous obéissez et patientez derrière Tavor. Vous vous mettez à bonne distance au cas où il ne suivrait pas les consignes et tenterait quelque chose.

« Joueur numéro 3 : moins 5 minutes retirées de votre chronomètre. »

Dovran esquisse un sourire, un tenant une carte dans sa main. Il descend du piédestal, ses yeux rivés dessus, manque de tomber puis réalise « comment je sors d'ici ? ». Personne ne lui répond. Tavor s'avance à son tour et tire sa carte.

« Joueur numéro 4 : épreuve réussie automatiquement, vous pouvez sortir d'ici. »

– Hein ? Donne-moi ça ! ordonne Dovran en essayant de lui voler sa carte.

Il se déséquilibre lui-même et tombe violemment au sol, la tête contre le piédestal.

« Joueur numéro 3 : éliminé. Bonus annulé. »

– Tavor, non ! Tu ne peux pas partir ! Non ! Regarde dans les cellules ! crie une voix féminine.

Tavor assène un coup de pied dans le corps de Dovran, ignore la personne qui lui parle, et passe une porte que lui seul peut voir. Il disparaît. La femme hurle, cogne, supplie.

Un autre cri retentit. Il provient du cachot devant laquelle un joueur est accroupi.

– On ne peut pas attendre plus longtemps, il faut que tu sortes. Je vais donner ma jambe entière, et tu seras libre, dit l'homme.

– Non ! Tu ne pourras plus travailler ... On n'aura plus d'argent ... Je vais devoir accoucher ici.

– Il y a du sang partout, il faut qu'on aille voir les Orhens pour qu'elles t'aident à le mettre au monde.

La femme repousse un hurlement.

– J'ai une idée, dit l'homme. Je vais me mettre dans les faisceaux. Ça me brûlera juste un peu le dos, et toi, tu pourras sortir.

Cette idée résonne comme très mauvaise dans votre esprit, mais vous n'avez pas le temps de les en avertir. L'homme traverse les lasers qui obstruent la cellule de sa compagne, coupant ainsi le contact de part et d'autre. Il hurle de douleur, une odeur de cochon carbonisé aux relents métalliques embaume la prison. La femme, un ventre prêt à exploser, du sang plein les cuisses, sort dans le couloir. À peine a-t-elle posé le pied en dehors qu'une corde, semblable à un serpent, sort de plafond et lui entoure le cou avant de la soulever. L'homme s'écroule en dehors du faisceau, inconscient.

« Joueur numéro 2, manche 3. Tricherie. Mort du prisonnier ».

– Non, non, je n'ai pas triché, c'est vous qui avez triché ! crie la femme, paniquée.

Elle se débat, tente d'agripper la peau visqueuse qui se resserre autour de sa gorge, mais rien n'y fait. Elle meurt pendue. Un silence lourd s'installe, personne n'ose intervenir, pas même vous.

– Lénia, murmure l'homme en la cherchant à tâtons.

Un bruit gélatineux vous fait lever les yeux. Une masse glisse hors corps de la mère, tenu par le cordon ombilical. Les pleurs du nouveau-né résonnent dans la pièce. L'homme s'en aperçoit, tente de se mettre en dessus. Il rampe douloureusement, son dos meurtri le ralentit. Vous réalisez alors que, par une magie que vous ne connaissez pas, vous êtes incapable de bouger. Un déchirement se fait entendre. Le petit corps se détache du cordon. En une fraction de seconde, il s'écrase au sol, à quelques centimètres des mains tendues de son père. Ce dernier pousse un hurlement déchirant. Une gerbe de sang vient l'arroser lorsque le placenta s'écroule sur sa tête.

« Joueur numéro 5, veuillez tirer une carte ».

Vous avez du mal à réagir à l'invitation de la voix de Shema. Votre corps engourdi répond à vos ordres lentement et robotiquement, vous avancez dans le halo. Un frisson vous parcourt lorsque vous le traversez. Vous mettez votre main dans la jarre, quelque chose de visqueux vous touche.

Vous ignorez ce qui peut être dedans, et fouillez à la recherche d'une carte. La vasque vous semble vide, et lorsque vous vous faites la réflexion, une carte apparaît dans votre main.



« Joueur numéro 5 : indice sur le mot de passe, mais le prix du prisonnier est doublé si la carte est utilisée ».

Quel prisonnier ? vous demandez-vous.

– Papa !

Le cri provient des cellules et la voix est sans aucun doute celle de votre fils Novem. Vous courez vers lui. Dépassant l'homme recroquevillé autour du corps de son enfant. Vous suivez la voix de Novem, très peu de cellules sont ouvertes, mais pour celles qui le sont, une marre de sang est présente devant. Quelques mètres et vous découvrez que votre fils est bel et bien enfermé.

– Ne perds pas de temps ici. Les prochaines portes sont au bout du couloir. Fonce ! vous dit votre petit de huit ans.

Vous êtes encore secoué par la scène précédente.

– Dépêche-toi !

– Je dois d'abord te libérer, dites-vous. Comment les autres ont-ils fait pour ouvrir les cellules ?

La femme qui a hurlé après Tavor, vous répond du cachot adjacent.

– Il faut offrir cinq centièmes du poids du prisonnier, en chair, dit-elle en pleurant. Une trappe avec une hache est devant chaque cellule pour récupérer ce que le joueur consent à donner.

Elle s'avance vers les barreaux de la sienne et se met sur une balance. De votre côté, un écran indique 3 kg.

– Il ne s'est pas arrêté... mon propre frère... Il aurait pu au moins venir me voir...

Elle se recule alors, et vous l'entendez pleurer au fond de sa cellule.

– Non, il ne le pouvait pas, dit Novem. Papa, ne reste pas là, tu perds du temps !

– Prenez ma chair pour sauver votre fils.

Cette fois, c'est l'homme qui vous a parlé. Ses paupières se ferment et ses forces le lâchent.

– Papa ne l'écoute pas, des gens qui n'ont pas été libérés par les joueurs sont sortis quand même ce matin.

Il s'avance vers vous en disant cela, et se met machinalement sur la balance. Elle affiche 1,5 kg.

« Joueur numéro 5, voulez-vous utiliser votre carte ? »

Qu'allez-vous faire ? Pour aller voir l'homme, allez au (38) ; pour libérer votre fils, au (28) ; pour partir vers le bout du couloir, au (2) ; pour utiliser la carte, au (6).

(47)

Vous secouez la porte, elle est bien sûr fermée de l'extérieur. Si vous aviez la clé, avec quelques contorsions à travers les barreaux, vous pourriez l'ouvrir. Peut-être serait-elle dans le bocal que vous avez vu ? Le plafond est déjà à la moitié de la hauteur de la pièce, vous n'avez pas d'autres choix que de retourner dans l'eau. Préférez-vous plonger à la recherche d'une solution au (8) ou tâtonner à la surface pour retrouver le bocal (31) ?

(48)

Vous vous élancez en courant aussi vite que possible, mais la terre devient sablonneuse, et vous avez du mal à avancer sur ce sol brûlant. Le vent se lève et vous envoie plein de grains dans les yeux. Vous vous tournez d'eau au vent en tentant de les essuyer, puis vous poursuivez. Quelques pas de plus et vous découvrez un immense halo orangé entre de longs pics s'élevant de la roche. Vous regardez l'analyseur, à la différence de quand vous l'aviez vu dans l'arène, il clignote de la même lumière que la porte. Allez-vous appuyer sur le bouton au (7) ou passer la porte au (30).

(49)

Vous commencez à fouiller l'homme. Dans un geste violent, il vous frappe d'une pierre qu'il gardait contre lui. Vous perdez 4 Points d'Endurance. Affaibli, il lâche la pierre au sol. Vous attrapez la pierre, et à votre tour, le frappez violemment. Il s'écroule contre la roche, inerte. Ce geste vous coûte 1 Point de Volonté. Vous poursuivez votre fouille et récupérez son analyseur. Malheureusement, il est vide.

« Joueur 5 : adversaire tué. Déduction de 5 minutes au chronomètre ». Vous êtes surpris à l'entente de la voix. Décomptez un paragraphe.

Qu'allez-vous faire ? Passer la porte verte au (32) ou l'analyser au (21). Vous pouvez aussi aller voir ce qu'il y a du côté de la lumière verte au (20). Si vous en venez et que vous connaissez une autre issue, vous pouvez y aller par le paragraphe qui vous a été indiqué.

(50)

Vous vous présentez au pied des Marches de la Gloire. Vous ôtez votre chemise pour que l'on vous marque au fer du sceau des Baalim. La lame brûlante s'approche, et fait fondre votre peau. Vous avez la sensation que votre cœur va implorer, mais vous ne bougez pas, ne criez pas. L'euphorie de votre victoire et l'adrénaline que vous en retirez vous aident à tenir. Une fois votre torse en sang, Tzelkar vous fait signe de monter.

Sa voix squelettique s'anime sous sa cape violette, et résonne dans toute l'arène :

– Zoran, tu es un véritable guerrier de Téhila. Ta fille t'avait déshonoré et te voici victorieux. Tu es le nouveau héros de Téhila. Tu es dès à présent un Baalim. Un jour viendra, tu pourras prétendre au titre de Nag'al, en attendant, je vais t'accorder une volonté. Parle !

– Je vais vous prouver à quel point je suis le héros de la cité, en convoquant dès aujourd'hui le Kha'Melek ! Dès à présent, j'ouvre les jeux pour votre succession !

Votre voix est elle aussi amplifiée et tout le public vous a entendu. La foule pousse un soupir de surprise, des chuchotements se font.

– Silence ! crie le Nag'al. Tu te crois malin à faire cette sollicitation, mais ça pourrait te coûter ta langue.

– Vous ne vous êtes pas battu depuis 40 ans, 6 mois suffisent à pouvoir demander le Kha'Melek. Ma requête est légitime. Que tous les Baalim se rassemblent, nous combattons dans une heure. Celui qui vaincra aura l'honneur de vous affronter en duel.

Sans voir le visage de Tzelkar, vous sentez sa colère sous sa capuche. Il n'a pas le choix, il doit accepter.

– Soit, guerrier. Fais une dernière prière, car dans une heure tu seras mort et je serai encore en place !

On vous reconduit à l'intérieur. Les Orhens viennent soigner vos blessures, vous récupérez tous vos Points d'Endurance. Elles se mettent à chanter, comme à leur habitude. Puis l'une d'entre elles, profitant que les murmures couvrent sa voix, s'approche de vous :

– Puisse la déesse t'accorder la victoire. Nous, femmes de Téhila, savons qu'après ce qu'a vécu ta fille, tu ne laisseras plus le vice perdurer dans cette cité lorsque tu seras Nag'al. Vois ma poitrine, arrachée, car j'ai perdu un enfant. Vois notre sœur Yahma. Vois ses lèvres brûlées et soudées. Vois aussi ce trou dans sa joue que son époux lui a fait. Vois Lorem, qui ne peut plus parler à force de se faire étrangler jusqu'à l'évanouissement. Pour ta fille et pour nous, tu dois

gagner. Et rappelle-toi, qu'il y a plus de femmes déterminées à te soutenir, que d'hommes avides de pouvoir dans ce royaume. Si tu prends le commandement, nous éliminerons les vermines, sans peur de représailles, pour que tu puisses régner en paix.

Savoir cela vous rassure quelque peu. Si votre fille a été assez forte pour se faire frapper à mort et sauver la vie de son frère, vous savez que le reste des femmes de la cité le sera tout autant.

Il y a dix-huit guerriers Baalim. Avec vous, ça fait dix-neuf. Dix-neuf à combattre. Vous n'en connaissez aucun. Deux scénarios vous viennent en tête. Soit Tzelkar va vouloir faire durer le plaisir. Dans ce cas, vous devrez battre les dix-huit, un à un. Ça serait alors un pari sur votre fatigue, et un moyen pour votre chef de tester la ténacité de ses guerriers. Soit, il vous fera affronter les dix-huit d'un coup, misant sur l'effet de spectacle, et ne souhaitant prendre aucun risque. Cette seconde option, serait alors la preuve de la faiblesse de votre leader, apeuré que vous vainquiez, ils enverraient toute sa force en une fois, démontrant au peuple sa supériorité. Ça serait plus marquant dans les esprits.

Les infirmières sortent. Un garde rentre, vous pensez qu'il va vous escorter, mais il vous donne un violent coup sur la tête et vous vous évanouissez. Vous vous réveillez, sans notion du temps dans une cage en plein soleil ! Non ! Tzelkar n'aurait pas eu le courage de vous affronter et vous aurez fait mettre au fer ? Pourquoi ne pas vous tuer ?!

Vous découvrez un morceau de tissu plaqué contre votre torse. À l'aide de sang, sûrement le vôtre, on y a écrit : « Zoran, la précipitation n'a rien de vertueux. Il te faudra du temps pour le comprendre, mais lorsque tu reviendras ici, nous serons prêts à te guider pour que tu deviennes Nag'al. »

Vous pestez qu'on ne vous ait pas laissé votre chance, et mettez des mois à accepter qu'on vous ait probablement sauvé la vie. Vous le jurez, vous reviendrez vous venger et défaire Tzelkar !

FIN

RÈGLES

Notez qu'à partir de maintenant, vous devez compter le nombre de paragraphes traversé. Un paragraphe correspond à 5 minutes ajoutées à votre chronomètre.

ENDURANCE

Vous avez 10 Points d'Endurance. Vous en perdrez certainement, et peut-être que vous en gagnerez, tout au long de l'aventure. Lorsque vous atteignez zéro, considérez que vous êtes mort et allez au (19). C'est à vous de tenir le compte de votre Endurance, via votre Fiche de Personnage (page 28), et de vous rendre à ce paragraphe le cas échéant.

VOLONTÉ

Vous possédez également 5 Points de Volonté donnés par la déesse. Tant que vous avez au moins 1 Point de Volonté, vous divisez par 2 les Points d'Endurance subits. Si vous n'avez plus de Points de Volonté, et que vous devez en perdre, retirez un Point d'Endurance à la place.

N'oubliez pas que vous pouvez solliciter la déesse Ashéra **une fois**, soit pour :

- Ne pas subir une perte de Points d'Endurance. Dans ce cas, ne suivez pas les indications du texte, ne déduisez pas les Points d'Endurance.
- Survivre à un combat : si le texte vous indique que vous combattez un ennemi, vous ne subissez pas les effets négatifs.
- Exaucer un vœu : le texte vous indiquera cette possibilité, si vous en avez l'occasion.

ANALYSEUR

Concernant l'analyseur, le texte vous indiquera quand l'utiliser. Lorsque vous le fait, notez bien le paragraphe d'où vous venez, car vous devrez y retourner.

Vous ne pouvez analyser une porte que si vous avez au moins une diode allumée. Lorsqu'un paragraphe vous demande d'activer l'analyseur, vous devez vous rendre au paragraphe associé (ex. : 41) pour consulter les données. Cela compte comme un paragraphe lu : ajoutez +1 à votre total, comme d'habitude. Une fois les informations obtenues, vous revenez au paragraphe d'origine (ex. : 40) pour poursuivre l'action. Ce retour ne compte **pas** de paragraphe supplémentaire.

Exemple :

Vous êtes au paragraphe (40). On vous propose d'analyser une porte, ce qui vous renvoie au (41). Vous vous y rendez (votre total de paragraphes passe à +1), lisez le texte puis retournez au (40) pour suivre les consignes. Ce retour au (40) ne rajoute pas de paragraphes supplémentaires.

Coloriez votre diode dans la Fiche de Personnage. Si vous trouvez un autre analyseur, coloriez le nombre de diodes supplémentaires que vous possédez. Vous ne pouvez pas en avoir plus de cinq allumées en même temps.



FICHE DE PERSONNAGE



Points d'Endurance (à zéro rendez-vous au (19))

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Points de Volonté

1 2 3 4 5

Analyseur : nombre de diodes allumées



Nombre de paragraphes traversés :

1 paragraphe = 1 chronomètre de 5 minutes



Temps pour finir la course : _____