

LA LÉGENDE DE NAMIN LE GNOME

Par Ronron

Préface

Il faut rendre à César ce qui est à César : cet aventure dont vous êtes le héros est une adaptation assez libre des *Camionneurs*, qui est le premier volume du grand livre des gnomes de Terry Pratchett. Les deux autres volumes sont les *Terrassiers* et les *Aéronautes*.

Beaucoup de choses sont identiques, comme l'intrigue générale, et des passages entiers ont été recopiés, mais beaucoup de choses sont également différentes, pour coller au format si particulier de l'AVH.

Plagiat ? Peut-être... Je préfère parler d'hommage.

Cette aventure permettra peut-être de faire découvrir cet univers si particulier, plein d'humour et de merveilleux, et de vous donner l'envie de lire les romans originaux de l'auteur.

Cette aventure dont vous êtes le héros est dédiée à mon fils, né au mois d'avril, et à mon père, décédé au mois d'octobre de cette même année 2010.

Règles de l'aventure

Cette aventure suit des règles spécifiques, inspirées de celles de la série Loup*Ardent. Vous n'y jouerez pas un barbare solitaire, un sorcier malfaisant ou un aventurier combattant des monstres, non. Vous êtes un gnome !

Tous les personnages, amis ou ennemis comme vous-même, sont définis par un série de caractéristiques :

- Force
- Habilité
- Vitesse
- Courage
- Intelligence
- Endurance
- Magnétisme
- Chance

Pour calculer vos totaux de départ, lancez un dé à 6 faces, et ajoutez 6 points.

Lorsque vous devrez tester votre courage, votre habileté ou votre chance, vous lancerez deux dés à 6 faces.

Si vous obtenez un résultat égal ou inférieur à votre total, vous réussissez l'épreuve.

Si vous obtenez un résultat supérieur, vous échouez.

A chaque fois que vous testerez votre chance, vous baisserez son total d'un point, que l'épreuve soit réussie ou non.

Pour calculer le total de vos points de vie, additionnez tout simplement tous les résultats que vous avez obtenus, chance comprise.

Lorsque le total de vos points de vie arrive à 0, votre personnage est mort. Il ne vous restera plus qu'à reprendre votre aventure depuis le départ, avec de nouvelles caractéristiques.

Combats

Les combats suivent une série d'étapes, dans cet ordre.

1. *Premier assaut*

Sauf indication contraire, vous commencez par déterminer qui frappe le premier.

Pour cela, lancez deux dés pour votre personnage, puis deux dés pour l'adversaire qu'il affronte. Additionnez à ses chiffres les totaux respectifs de courage, de vitesse et de chance.

Celui qui le score le plus élevé frappe le premier.

2. *Début du combat*

Une fois décidé qui frappe le premier, chacun des adversaires frappe à tour de rôle, jusqu'à ce que le combat prenne fin par la mort, la défaite, la fuite ou toute autre issue.

3. *Coup gagnant*

Pour chaque coup assené au cours du combat, lancez deux dés.

En pratique, un total de sept points signifie que le coup a atteint son but.

Mais ce score de sept points peut être modifié de la façon suivante :

- Si votre score d'habileté est supérieur ou égal à 10, retranchez un point, c'est à dire qu'il ne faut plus qu'un 6 pour toucher,
- Si votre score en chance est supérieur ou égal à 10, retranchez un autre point.
- Si la vitesse du défenseur est égale ou supérieur à 10, ajoutez un point.

Bien entendu, les deux sont cumulables, et ces règles s'appliquent également de même façon pour votre adversaire.

A l'inverse, si le score d'habileté est inférieur à 7, vous ajoutez un point, c'est à dire qu'il vous faut un 8 pour toucher. Même chose pour la vitesse et la chance.

Par exemple, si vous combattez un adversaire qui possède 5 en habileté et 2 en chance, alors il lui faut obtenir pour vous toucher : $7 + 1 + 1$, soit un neuf avec deux dés pour vous toucher. De plus, si vous possédez 11 en vitesse, alors il lui faut un 10.

4. *Blessures*

Si l'un des deux adversaires est touché, il reste à déterminer la gravité de la blessure.

Commencez par noter combien de points, vous avez obtenu avec les dés, pour le toucher, en plus du chiffre donné par les dés.

Si par exemple, il vous fallait obtenir un 5, grâce au score d'habileté et de chance, et que vous avez obtenu un 7, vous avez deux points de plus.

Ajoutez à ce score votre total de force, et vous obtenez la blessure théorique. Il faut encore ajouter le dommage supplémentaire attribué à l'arme utilisée.

Les dégâts supplémentaires des armes utilisées vous seront données dans le texte, avec les caractéristiques des adversaires.

En tant que chasseur, vous commencez le jeu avec votre fidèle épieu, qui a un bonus de blessure de +4.

Bien entendu, l'utilisation de protection réduit la blessure infligée. De même façon

que pour les armes, les protections utilisées par vos adversaires seront données dans le texte.

Vous possédez un pourpoint de cuir de chat, qui vous accorde une protection de -2.

Si vous décidez d'utiliser un bouclier, par exemple, en plus de votre pourpoint de cuir, les protections se cumulent.

Lorsque vous aurez calculer la blessure infligée, déduisez le chiffre obtenu des points de vie dont votre ennemi dispose à ce moment-là. Faites-en autant pour chaque blessure infligée à votre personnage. Comme nous l'avons déjà dit, lorsque le total des points de vie d'un des protagonistes tombent à 0, il est mort.

5. Utilisation de la chance dans les combats.

Il est possible d'utiliser la chance dans les combats, pour éviter la mort ou accélérer la défaite de votre adversaire.

Pour éviter une grave blessure, qui pourrait vous être fatale, par exemple, vous avez le droit de tenter votre chance. Si vous réussissez, la blessure qui normalement vous est infligée est réduite à 0.

Vous pouvez aussi utiliser votre chance pour doubler la blessure infligée à votre adversaire. Tentez votre chance de la même façon, et en cas de réussite multipliez par deux la blessure infligée.

N'oubliez pas de réduire votre score de chance d'un point à l'issue de ces épreuves.

6. Endurance

Le temps que vous pouvez continuer à rendre coup pour coup dépend de votre total d'endurance.

Il représente le nombre d'assauts que vous pouvez livrer sans prendre de repos.

Lorsque vous aurez atteints ce nombre d'assauts, Vous devrez vous reposer, ce qui signifie que votre adversaire aura une occasion de vous frapper une fois supplémentaire sans que vous puissiez riposter. Le score d'endurance de votre adversaire jouera de la même façon contre lui.

7. Combat contre plus d'un adversaire

Si vous combattez contre plus d'un adversaire, chacun des ennemis frappera à tour de rôle, ce qui signifie qu'à deux contre un, par exemple, vous ne pourrez frapper qu'une fois sur trois, en choisissant qui vous devrez frapper.

Règles additionnelles de combat

1. Échec et réussite critique

Lorsque dans un combat, vous lancerez les dés pour voir si le coup a porté ou non, si vous obtenez un deux (double un), cela entraîne une telle maladresse que l'adversaire pourra frapper deux fois de suite sans que vous puissiez riposter.

Pareillement, si vous obtenez un double six, la douleur infligée est telle que l'adversaire ne pourra riposter, ce qui vous permet de frapper immédiatement le coup d'après.

Évidemment, il faut appliquer cette règle également à votre adversaire.

2. Chance en combat

Vous ne pouvez utiliser qu'une seule fois votre chance par combat, que ce soit pour esquiver une blessure ou aggraver celle infligée à votre adversaire.

Expérience

A chaque adversaire vaincu, qu'il soit mort ou non, vous gagnez un point d'expérience. Lorsque vous atteindrez le score de dix points d'expérience, vous aurez le droit de convertir ces points en ajoutant un point à l'une de vos caractéristiques principales, excepté la chance (soit Force, Habileté, Vitesse, Courage, Intelligence, Endurance ou Magnétisme).

Par conséquent, vous augmenterez votre total de points de vie d'un point également. C'est la seule et unique façon d'augmenter la valeur de vos totaux de départ, et c'est uniquement utilisable par tranche de dix points.

En tant que Gnome chasseur, vous démarrez l'aventure avec 6 points d'expérience.

Comment récupérer des points de vie ?

A chaque fois que l'occasion se présentera, vous aurez la possibilité de récupérer des points de vie, en vous restaurant ou en vous reposant.

A chaque fois que vous prendrez un repas, vous pourrez lancer un dé, et ajouter le score obtenu à votre total de points de vie.

A chaque fois que vous dormirez ou prendrez du repos, vous lancerez deux dés, et ajouterez ce score à votre total de points de vie.

Les actions comme dormir ou manger seront indiqués dans le texte.

En tant que chasseur, vous disposez d'un pot d'onguent à la mélisse correspondant à deux doses. Vous pourrez l'utiliser pour soigner vos blessures, en lançant quatre dés et en l'ajoutant à votre total de points de vie. Vous pourrez effectuer cette action à tout moment, sauf pendant un combat.

Souvenez-vous que votre total de points de vie ne doit jamais excéder votre total de départ.

Capacité d'emport

Votre score de force détermine le nombre d'objets que vous pouvez emporter avec vous, en comptant les armes.

Par exemple, si votre force est de 8, cela signifie que vous ne pouvez emporter que 8 objets. Si vous dépassez ce chiffre, vous devrez vous séparer de l'un de vos objets.

Vous commencez l'aventure avec un petit pot d'onguent (correspondant à deux doses), de la ficelle, un petit couteau de verre, et votre arme (un pique en bois).

Par la suite, lorsque vous récupérerez le Truc, vous devrez à tout prix le conserver, et ne jamais vous en séparer, sauf indication contraire dans le texte.

Souvenez-vous également que vous pourrez ramasser les armes et protections de vos ennemis vaincus, par exemple si les vôtres se sont brisées.

Brève histoire du temps et des gnomes

Les gnomes sont des créatures de toute petite taille, qui en général vivent peu.

Mais peut-être vivent-elles vite.

Sur la Terre, l'éphémère adulte est un des êtres qui vivent le moins longtemps. Son existence ne dure qu'un seul jour.

Les créatures vivant le plus longtemps sont les pins Bristlecone. Ils vivent jusqu'à 4700 ans, et encore, l'affaire n'est pas bien entendue.

Dans l'histoire, les éphémères semblent ne pas avoir eu de chance. Mais l'envergure effective de votre vie compte moins que sa valeur subjective.

Et si du point de vue des éphémères, une heure semblait être 10 ans, ou un siècle ?

Peut-être les vieux éphémères ronchonnet-ils dans leur coin, en bougonnant que la vie à la minute actuelle n'arrive pas à la cheville des minutes d'antan, quand le monde était jeune et que les larves avaient encore du respect pour les anciens. Tandis que les arbres, dont les réflexes n'ont pas la réputation d'être foudroyants, ont peut-être juste le temps de remarquer que le ciel a une curieuse façon de clignoter avant de s'éteindre, envahis par les termites et la pourriture.

C'est la Relativité. Souvenez-vous de ça. Pour un gnome, 1 ans équivaut à 10 ans de vie humaine.

Mais ils ne sont pas au courant.

A présent, rendez-vous au 1 !

Au commencement était le Site.

Et l'esprit d'Arnold frères (fond. 1905) se déplaçait à la Surface du site et vit que celui-ci ne manquait point de Potentiel.

Car il se trouvait sur la Grande Rue.

Et aux Alentours les Arrêts de Bus ne faisaient point défaut.

Et Arnold frères (fond. 1905) dit : que le Grand Magasin soit, et qu'il soit fait en sorte que nul n'ait jamais vu son semblable.

Qu'il s'étende en longueur de La Rue Piétonne jusqu'aux bornes du Marché Couvert, et en largeur de la Grande Rue jusqu'aux bornes du Parc.

Qu'il s'élève sur une hauteur de cinq Étages, plus un Rez-de-Chaussée. Et qu'y resplendissent les Ascenseurs, que règnent éternellement en sous-sol les Feux de la Chaufferie et que, dominant tous les Autres Étages, trône un Service Clientèle d'où TOUT pourra être Commandé.

Que telle soit la volonté proclamée d'Arnold frères (fond. 1905) : NOUS AVONS TOUT SOUS UN SEUL TOIT. Et qu'on nomme désormais ce lieu le Grand Magasin d'Arnold frères (fond. 1905).

Et il en fut ainsi.

Et Arnold frères (fond. 1905) divisa le Grand Magasin en Rayons, celui de la Quincaillerie, celui de la Corsetterie, et celui des Modes, et ainsi de suite, chacun selon son Espèce ; et les Hommes furent créés pour les remplir de TOUT, afin que l'on puisse dire : certes, TOUT se trouve bien SOUS UN SEUL TOIT.

Et ainsi parla Arnold frères (fond. 1905) : que les Camions soient, qu'ils soient parés de Rouges et d'Ors, et qu'ils aillent et se répandent, pour que nul n'ignore qu'Arnold frères (fond. 1905) procure TOUT.

Que soient les Grottes du Père Noël, et la Quinzaine du Blanc, et les Soldes d'été, et la Semaine Rentrée des Classes, et qu'à chaque Denrée soit dévolue une saison.

Et en ce Grand Magasin vinrent les gnomes, afin d'y demeurer, pour toujours et à jamais.

La Gnomenclature, Premier étage

Du ciel, pleuvent la tristesse et l'ennui. Il pleut le genre de pluie qui est plus mouillée que la pluie ordinaire, celle qui tombe en grosses gouttes qui claquent, celle qui donne l'impression d'être une mer verticale percée de fentes.

L'averse tambourine contre les vieux emballages de hamburgers et de cornets de frites vides, dans la corbeille en grillage qui vous offre une cachette temporaire.

Vous êtes trempé. Vous avez froid. Vous êtes très inquiet. Vous mesurez 10 centimètres de haut, et vous vous appelez Namin, jeune gnome adulte de deux ans.

En temps ordinaire, la corbeille est un bon territoire de chasse. On y débusque souvent quelques frites froides pour le diner, et même parfois du pain, de la viande ou

un os de poulet. Quelque fois, il y avait même eu un rat, par dessus le marché, qui pouvait nourrir la tribu pendant une semaine.

Le problème du rat, c'était son goût. Il commençait à perdre son charme au bout de quelques bouchées.

Mais cette fois-ci, la poubelle n'est remplie que de papiers gras et de détritiques, avec rien à manger. Et pourtant, en tant qu'unique chasseur de la petite tribu, vous devez ramener de la nourriture. C'est votre but, et votre mission. Les autres gnomes comptent sur vous.

Oh bien sûr, ils ne sont pas nombreux, car au cours des hivers, le froid, les renards, les blaireaux, ont peu à peu décimé la petite tribu.

A présent, elle n'est plus composée que de quatre personnes. Mémé Morrit, Pépé Torrit, Nirma, et vous.

La situation est catastrophique. Quand on était plus nombreux, on pouvait apprendre aux renards et aux hiboux que quand on mangeait un gnome, on en mourrait, on se retrouvait piégé dans une sanglante embuscade et on se retrouvait lardé de coup d'épieux. Mais la nouvelle génération d'animaux de cette année n'avait rien appris de ces ancêtres, et les gnomes n'étaient plus assez nombreux pour le leur montrer.

Il y en avait eu un grand nombre, du temps où la pluie semblait moins fréquente. Vous vous souvenez, quand vous étiez petit, d'en avoir vu une quarantaine. Et puis la voie rapide est arrivée, on avait canalisé le ruisseau dans des tuyaux souterrains et arraché les haies voisines. Les gnomes avaient toujours trouvé refuge dans les coins de ce monde. Brusquement, les coins avaient disparus.

Une nuit, Pyrin, certainement le gnome le plus aventureux d'entre eux tous, avait lancé une expédition de la dernière chance vers l'autre côté de la voie rapide, pour explorer les bois d'en face. Personne n'en était jamais revenu. Pour certains, c'était la faute des buses. Pour d'autres, d'un camion. D'autres encore prétendaient même qu'ils étaient parvenus à mi-chemin et qu'ils étaient désormais prisonniers du terre-plein central, entre deux interminables files de bolides. Un jour, vous avez regardé autour de vous, et découvert qu'ils n'étaient plus que quatre, dont deux trop vieux pour se mouvoir aisément. Le vieux Torrit avait presque dix ans.

Par conséquent, les gnomes vivaient reclus dans un terrier, envoyant leur unique chasseur, c'est à dire vous, pour leur ramener à manger (Nirma, en tant que femme, devait s'occuper des tâches ménagères du foyer, quoique vous l'avez déjà vue une fois infliger une sévère déculottée à un chat trop curieux, à l'aide de son aiguille à coudre. Le chat, pépant, miaulant et feulant de douleur s'était enfui à toutes pattes. Nul ne l'avait jamais revu).

Vous chassez donc seul, mais c'est un peu mourir à chaque sortie. Le gibier, en général, vous considère aussi comme du gibier. Et même quand vous avez de la chance et que vous tuez quelque chose, vous avez toutes les peines du monde à le ramener à la maison.

Pour l'heure, caché derrière le grillage de la corbeille, vous scrutez le parking. Votre cachette est sûre. Vos habits, couleur boueux, vous offrent un bon camouflage.

De toutes façons, vos habits sont tous couleur boueux. Oh, bien sûr, il y a du boueux marron, du boueux plus noir, ou plus vert, mais la couleur est toujours boueux. Une autre couleur serait synonyme d'une énorme baisse de l'espérance de vie gnome, autant se promener avec un écriteau indiquant « repas » dans la langue des animaux de la forêt.

Dans votre poche, vous avez un petit morceau de verre dont une extrémité est entourée de fil, qui vous sert de couteau.

Dans votre dos est accroché votre fidèle épieu, d'au moins 6 centimètres, pointu et acéré, ainsi qu'un petit rouleau de fil et votre grappin dans votre besace.

Vous vous souvenez qu'il vous a fallu au moins une semaine pour le construire, avec du fil du fer, au temps jadis ou vous étiez encore un enfant, l'hiver dernier.

Vous attendez un camion. Car vous avez une idée, qui pour l'instant n'est que vague. Depuis toutes ces semaines, vous vous êtes forgé une conviction. Il faut partir. Ce territoire n'offre plus rien. Même les rats semblent avoir déserté les lieux. Votre plan, pour l'instant, est de repérer les heures d'arrivée et des départs des voitures. Le moment venu, il faudra ramener toute la petite tribu, la cacher et partir. De toute façon, où qu'on atterrisse, ce sera mieux qu'ici.

Après de longues heures d'attente, aucun camion ou aucune voiture ne pointe le bout de son nez. Il vous faut vous concentrer sur le premier objectif de votre mission, la nourriture. Car que diraient les autres si vous ne leur rameniez rien à manger ? De plus, il n'y a aucun humain dans les parages. Bien que ces sots d'animaux géants ne représentent pas une grande menace pour vous tant que vous ne vous faites pas voir, votre nature gnome vous commande de vous en défier. Ils ont beau être lents et stupides, ce monde semble avoir été construit pour eux. Cela constitue un grand mystère pour vous.

Vous pouvez tenter de vous rapprocher de la petite maison sur roulette, où les humains vont parfois chercher leur nourriture. Pour l'instant, elle semble fermée, mais peut-être découvrirez vous un moyen de pénétrer à l'intérieur ?

Pour cela, *rendez-vous au 23*.

Vous pouvez aussi traverser le parking tout entier, et aller un peu plus loin au niveau d'un petit bosquet qui se trouve derrière, dans l'espoir de découvrir quelque chose à manger ? Cela représente une longue marche en terrain découvert avant d'arriver au premier arbuste, et si d'aventure vous trouveriez de la nourriture, il se peut que ce soit elle qui vous mange.

Si tel est votre choix, *rendez-vous au 8*.

2

Or il y eut des gens pour dire : Nous avons vu les nouvelles Annonces d'Arnold frères (fond. 1905) dans le Grand Magasin, et nous en sommes troublés, car nous n'en comprenons point le Sens.

En cette saison devrait se tenir le Fêtons Noël, et pourtant les panneaux ne sont point ceux du Fêtons Noël.

Ce ne sont point non plus ceux de la Quinzaine du Blanc, ni ceux de la rentrée des classes, ni du Printemps des prix, et point non plus l'Été des Affaires, ni aucune Annonce que nous reconnaissons en son temps.

Car ces Annonces proclament : Liquidation. Et nos Cœurs en sont troublés.

La Gnomenculture, Réclamations

Laisant là le reste du groupe, vous suivez Gunther, qui, avec force courbettes et révérences, vous conduit plus profondément sur le territoire des Papeteri. Il flotte une odeur de moisi, et ça et là s'empile des choses que Gunther vous dit être des livres, et vous expliquent que les Papeteri les lisent, sans trop savoir souvent de quoi ils parlent.

Le truc vrombit. Vous le sortez de sa besace.

- *Les livres sont un dépôt de savoir ?*

- Oui, assure Gunther.

- *Il est vital que vous en obteniez.*

Par ici, fait Gunther en écartant une barrière de carton.

Vous pénétrez dans une pièce où quelqu'un vous attend, assis sur une pile de coussins.

- Ah Gunther. Parfait. Entre.

C'est l'Abbé !

- A quoi rime cette comédie ? dites-vous. La première entrevue a déjà été assez pénible !

- Gunther, apportez-nous de la nourriture !

- Bien, Monseigneur. Et ce dernier s'éclipse.

- J'ai presque quinze ans, dit l'Abbé. Je suis plus vieux que certains rayons du Grand Magasin lui-même, et j'ai vu beaucoup de choses merveilleuses. Je vais bientôt partir à la rencontre d'Arnold frères (fond. 1905). Je suis si vieux que certains gnomes me confondent avec le Grand Magasin lui-même, et redoutent de le voir disparaître quand je ne serai plus là. Et maintenant, vous venez prétendre la même chose !

Il est vrai que vu de près, l'Abbé semble encore plus vieux qu'auparavant. Il est assez vieux pour être le grand-père de Pépé Torrit, vous dites-vous.

- Je ne comprends pas ! Il y a dix minutes, vous prétendiez ne pas me voir !

- Rien de très étrange. Il y a dix minutes, l'affaire était officielle ! Miséricorde, les gens ne doivent pas croire que j'ai fait fausse route depuis le début, tout de même ! Les Abbé réfutent l'existence du dehors depuis des générations ! Je ne peux pas dire aux gens qu'ils se trompaient tous ! Les gnomes penseraient que je suis devenu fou.

Savez-vous que le Grand Magasin a été le théâtre de terribles guerres gnomiques ? C'était une période effroyable. Il se trouvait toujours un gnome pour prétendre que sa famille devait diriger le Grand Magasin. La bataille du monte-charge, les guerres du Rez-de Chaussée... Mais tout cela appartient au passé. Et savez-vous pourquoi ?

- Non, répondez-vous.

- Parce que nous y avons mis un terme. Même si il subsiste encore quelques tensions, nous les Papeteri, en utilisant le bon sens et la diplomatie, leur avons fait comprendre

qu'Arnold frères attend d'eux la paix générale. Maintenant, supposons que j'aie déclaré que je vous croyais tout à l'heure. Les gnomes se seraient dit : ça y est, le vieux a perdu les pédales. Ensuite, ils auraient pensé : Et si les Papeteri se seraient trompés depuis le début ? Cela aurait été la panique. Il faut garder les gnomes soudés. Après un moment, l'Abbé vous demande :

- Vous ne croyez pas en Arnold frères (fond. 1905), n'est ce pas ?

- Euh...

- Je l'ai vu, vous savez. Quand j'étais jeune. J'ai fait l'ascension tout seul jusqu'au service clientèle, une fois. Je l'ai vu à son bureau, en train d'écrire. Il portait la barbe.

- Oh !

- Maintenant, montrez-moi la boîte noire, s'il vous plaît.

Vous obéissez.

- Boîte noire, qui es-tu et quelle est ta tâche ?

- *Je suis l'ordinateur de référence et de navigation du vaisseau stellaire Cygne. J'ai de nombreuses tâche. Actuellement, la principale est de guider et de conseiller les gnomes naufragés ici après l'écrasement du vaisseau il y a quinze mille ans.*

- Et qui sont les humains ?

- *Les humains sont l'espèce indigène du lieu que vous nommez : legrandmagasin.*

- Et comment dis-tu ? Nous avons été ... huit ragés, c'est ça ?

- *Le vaisseau intergalactique de reconnaissance a fait naufrage. Un défaut s'est manifesté dans l'omni-propulsion, qui fait que nous n'avons pu regagner le vaisseau-mère. Au début, nous étions entré en contact avec les humains, mais nos différences de rythmes métaboliques et de perceptions temporelles ont fini par s'interposer. Nous espérions doter les humains de suffisamment de connaissances scientifiques pour qu'ils nous construisent un nouveau vaisseau, mais ils se sont avérés trop lents. Nous avons dû nous contenter de leur enseigner les techniques les plus rudimentaires, en espérant qu'un jour ils arrêteraient leurs guerres intestines assez longtemps pour s'intéresser aux voyages dans l'espace. Comment avez-vous pu tout oublier ?*

- Namin ! Gunther ! Dit alors l'Abbé.

- Oui, Monseigneur ?

- J'ai une mission à vous confier ! On raconte qu'il se passe plein de phénomènes étranges. Cet objet est-il fou ? S'agit-il d'un envoyé de la Direction, venu nous avertir ? Ou un piège que nous tend Prix Sacrifiés ? Bon ! Il faut interroger Arnold frères (fond. 1905). Nous apprendrons quel est sa vérité ! C'est un voyage trop long et trop dangereux pour moi. De toute façon, je m'en vais vers un autre lieu. C'est pour quoi toi, Gunther, tu iras ma place. Tu sais lire l'humain, et Namin, ton énergique ami, ira avec toi !

- Mais, Monseigneur... Je ne suis pas digne de....

- Personne ne l'est. Le Grand Magasin nous a tous souillés. Tout doit disparaître. Va, maintenant, et que Bonnes Affaires soit avec toi !

Vous quittez la pièce.

- Qui c'est, Bonnes Affaires ? demandez-vous.

- Une servante du grand magasin. Elle est l'ennemi de Prix Sacrifié, qui rôde la nuit pour manger les gnomes pêcheurs !

- Fichtre.

Vous accompagnez Gunther dans cette périlleuse mission. *Rendez-vous au 6.*

3

- Je veux devenir pickpocket ! Déclarez-vous avec aplomb.

- C'est bien mon ami ! Manifestement très content, il vous donne une tape sur l'épaule. Très bon choix, vraiment. On a besoin de gnomes comme toi, qui n'ont pas peur, et tout !

Subitement, la lumière s'assombrit, d'un coup. Ne reste que de petites lumières au plafond, qui diffusent une faible lueur bleue.

- Ca y est, la nuit est tombée ! Vous dit Froupil. Tu vois la petite salle, là-bas ? Vas-y, tu y trouveras de quoi te restaurer, ainsi que des couches pour dormir. On se voit demain matin ! Je viendrais te chercher ! Et il repart, vous laissant seul. Vous êtes fatigué et avez faim ! Après tout, un peu de repos, après une telle journée, ne vous fera pas de mal ! Vous vous dirigez vers la petite salle.

Là, il ya des victuailles sur des tables, avec des gnomes qui mangent. Vous saisissez un bout de viande rose et vous mordez dedans. Le goût en est étonnant !

- Qu'est ce que c'est ? demandez-vous à un gnome à côté de vous.

- Mais ! Du saumon ! D'où tu sors, toi ?

Après avoir mangé, vous vous allongez sur une des couchettes sur le côté de la salle, qui est en fait un bout de moquette rose, assez épaisse et assez confortable.

Vous gagnez trois dés de points de vie, sans excéder, bien sûr, votre total de départ.

Rendez-vous au 42.

4

Dans une course folle, qui vue d'en haut vous ferait ressembler à une petite tâche floue se déplaçant très vite, vous regagnez vite le parking. Après quelques instants, vous êtes déjà à proximité de la corbeille. Un rapide coup d'œil en arrière vous informe que le mulot ne vous a pas suivi jusqu'ici. Ouf !

Vous voilà revenu à votre point de départ. Il pleut toujours, et sur cet immense parking, rien n'a changé. Il n'y a toujours pas d'humains en vue.

Si vous estimez avoir assez de nourriture pour retourner fièrement au terrier, *allez au 49.*

Si vous désirez essayer de pénétrer dans la frite qui rit pour voir si il n'y a rien à manger, *rendez-vous au 23.*

5

Ouf ! Vous faites un léger écart, et la chaussure vous frôle !

L'humain perd l'équilibre, se débattant, se griffant pour faire tomber les gnomes, et s'écroule sur le sol.

Après un grand fracas, un grand souffle d'air vous parvient. Vous contemplez l'humain par terre.

Mémé Morrit, près de vous, dit alors :

- Ça ! J'avais jamais vu ça !

Et la multitude de gnome, s'emparant de cordages, enroule les pieds et les poignets de l'humain, qui, résigné et abruti, se laisse faire, comprenant à peine ce qui lui arrive.

Lorsque tout est fini, vous avisez Dorcas.

- Pourquoi ? Pourquoi as-tu fait cela ?

- Eh bien... Je ne sais pas trop, au juste. Je me figurait que... Que c'était quelque chose genre la fin du monde, et qu'il fallait faire quelque chose de... Euh... de fin du monde, quoi.

- Et maintenant? Que va-t-on faire de lui ?

C'est Pépé Torrit qui répond :

- Tuons-le ! Profitons qu'il est par terre, et visons les yeux !

Un jeune Papeteri intervient :

- Mais... Mais vous êtes fou ! C'est Sécurité ! C'est un serviteur d'Arnold frères (fond. 1905). Nous ne pouvons pas lui faire de mal ! Si l'Abbé voyait ça !

Vous pensez à Gunther. En effet, que dirait-il ?

- Sécurité et sa terrible lumière... C'est un humain ! Et il nous a vu !

- Nous allons nous attirer le courroux d'Arnold frères (fond. 1905) !

- Alors nous n'avons plus le choix. Il faut accélérer les choses. Il faut partir. Le plus vite possible.

- Je suis d'accord, dit Dorcas. Et si d'autres arrivaient ? Que ferions-nous ?

L'humain, toujours étendu, entonne alors un long mugissement.

- Vous voyez ? Il appelle ses copains ! Dit un gnome.

Dorcas clame alors :

- A tous les gnomes ! Tenez-vous prêts ! Il faut charger un camion, dès qu'il arrive !

Une troupe de gnomes arrive, avec une forte escorte armée et tout un tas de sacs chargés de victuailles et autres, le Duc de Quincailleri à leur tête.

Leur stupeur est grande lorsqu'ils contemplent le spectacle.

- Mais qu'avez-vous fait ?

- Qu'avez-vous fait ? Cette fois ci, c'est un hurlement. Vous reconnaissez la voix de Gunther.

Rendez-vous au 18.

6

Or Arnold frères (fond. 1905) dit : que les annonces soient, afin que nul en cette enceinte n'ignore la conduite à tenir dans le Grand Magasin.

Sur l'Escalier qui bouge, qu'un panneau proclame : Animaux Domestiques et

Landaus tenus dans les bras.

Et grand fut le Courroux d'Arnold frères (fond. 1905), car beaucoup ne tenaient dans leurs bras ni animaux domestiques ni landaus.

Sur les Ascenseurs, qu'un panneau proclame :

Capacité : dix personnes.

Et grand fut le courroux d'Arnold frères (fond. 1905), car maints fois les ascenseurs ne transportaient qu'une ou deux personnes.

Et Arnold frères (fond. 1905) déclara : en Vérité, je vous le dit, les humains sont des sots, qui n'entendent point le Langage le plus clair.

La Gnomenclature, Règlements

Avant de quitter la pièce, L'Abbé vous demande si vous pouvez lui confier le Truc.

- J'aimerais m'entretenir plus longuement avec lui, vous dit-il.

Vous acceptez, un peu de mauvaise grâce.

- Où va-t-on ? demandez-vous à Gunther.

- D'abord, chez les Modeux ! Tu verras, c'est un peuple très amical, toujours heureux de recevoir des nouvelles des étages inférieurs ! A mon avis, c'est parce qu'ils ne mangent que du thé et du yaourt. De là, nous prendrons l'escalier qui roule.

- Un escalier qui roule ?

- Oui. C'est un peu... dangereux. Il va falloir faire attention ! Et... Euh... C'est une mission secrète.

- Et qu'est-ce que ça veut dire ?

- Que je ne peux pas commander d'escorte.

- Tu peux faire ça ?

- Oui, vous répond-il avec un air supérieur.

Et Gunther vous emmène dans un souterrain, sombre et très froid, qui vous rappelle un peu le dehors.

De temps en temps, il craque une allumette, tellement l'endroit est sombre. Puis, au détour d'une solive, vous accédez à un couloir plus clair, et entièrement désert. Gunther s'arrête près d'un grand cylindre avec une indication : sceau à incendie.

- Voilà ! C'est le dernier ascenseur installé par Dorcas, dans cette région. Il faut monter dedans !

- Quoi ? répondez-vous. Mais... il y a un feu à l'intérieur ?

- Euh... non. On ne sait pas pourquoi les humains ont marqué ça dessus. Ils sont vraiment bizarres, parfois. Aller, grimpe !

Vous vous exécutez, suivi par Gunther. Ce dernier actionne une poulie, et le sceau monte, tout doucement. Au bout de quelques mètres, celui-ci s'arrête, et vous arrivez dans un autre plus couloir, sombre et étroit.

- Là-bas, vous explique Gunther, il y a un petit passage, et on arrive directement chez les Modeux.

Au détour d'un couloir, trois brigands des Konfection vous attaquent par surprise !

C'est une embuscade !

La bonne nouvelle, c'est que le couloir est étroit, et que vos adversaires ne peuvent combattre que l'un après l'autre. La mauvaise, c'est que Gunther est un érudit, pas un combattant, et qu'il ne pourra pas vous aider, de plus, vos adversaires sont sans pitié et ne s'arrêteront que lorsque vous serez mort. Bonne chance !

Le premier brigand a le bénéfice du premier assaut.

1er BRIGAND DES KONFECTION

Force : 10

Habilité : 7

Vitesse : 8

Courage : 11

Intelligence : 7

Endurance : 8

Magnétisme : 9

Chance : 8

Points de vie : 68

Dommages du pique : +4

Pas de protection

2d BRIGAND DES KONFECTION

Force : 10

Habilité : 7

Vitesse : 8

Courage : 11

Intelligence : 7

Endurance : 8

Magnétisme : 9

Chance : 8

Points de vie : 68

Dommages du pique : +4

Pas de protection

3ème BRIGAND DES KONFECTION

Force : 10

Habilité : 7

Vitesse : 8

Courage : 11

Intelligence : 7

Endurance : 8

Magnétisme : 9

Chance : 8

Points de vie : 68

Dommages du pique : +4

Pas de protection

Lorsque vous aurez blessé pour la première fois votre dernier adversaire, *rendez-vous au 20*.

7

- Formidable, vous dit Angalo. C'est le meilleur choix que tu puisse faire ! Nous avons toujours besoin de gnomes robustes ! Viens, suis-moi !

Et vous lui emboîtez le pas. Après avoir parcouru d'étroits corridors, des escaliers et de larges couloirs à n'en plus finir, vous arrivez tous deux devant un lieu étrange.

- C'est là où j'allais avant de te rencontrer ! C'est la Grande Chaufferie !

En effet, c'est plutôt grand. Et sombre. Et il fait chaud, très chaud même. Pour tout dire, vous n'êtes pas franchement rassuré.

- Alors voilà, vous explique Angalo. On va entrer dedans, et débusquer tous les rats que l'on trouve ! Tu sais un peu chasser, où tu veux que je t'apprenne deux-trois choses d'abord ?

- Je suis chasseur, répliquez-vous un peu courroucé. Je viens du dehors, ne l'oublie pas ! Et dehors, on est obligé de chasser, pour vivre !

- Ah bon ? Pourquoi ?

- Mais, enfin... Pour manger !

- Pour manger ? Chasser pour manger ? Pas pour s'amuser ?

Il prend un air dubitatif, puis reprend :

- Bon. Alors on entre, on tue le maximum de rats, et on ressort ! Le tout sans se faire voir, bien sûr !

- Sans se faire voir ? De qui ?

- De Prix Sacrifiés et de Sa Terrible Lumière ! Bonnes affaires ! N'est-ce pas évident ? C'est son territoire ! Vas-y ! Commence !

- Euh... Quoi ? Tout seul ? Ce n'était pas prévu, ça ! Et tout à l'heure, quand on est arrivé, tu avais bien un rat en laisse, non ? Et tu les tues ?

- Tu ne comprends pas ! C'est notre sport, à nous, les Merceri ! Les adultes, il faut les tuer, on ne peut pas les domestiquer !

- Tu me ramènes le maximum de bout de queue de rats que tu pourras, et ensuite tu pourras faire partie de la famille ! C'est une tradition, en quelque sorte ! Tu comprends ?

Pas trop, non. Mais, bravement, vous empoignez votre épieu, et avancez sous une sombre et haute voute.

La chaleur ici est infernale. Difficile à supporter, pour vous qui avez vécu toute votre vie dehors.

Heureusement, vous êtes un excellent chasseur. Et très vite, parmi les recoins formés par les méandres d'énormes tuyaux, vous percevez le bruit caractéristique d'un rat... Non ! Plusieurs ! Ils sont gros, bien nourris, et ne prennent pas de précautions particulières.

Vous sautez silencieusement dans un renforcement, et devant vous, il y a un gros rat

gris, pris au piège. Mais, dans cet environnement un peu spécial, vous comprenez un peu tard que vous vous êtes pris les pieds dans une toile. Vous vous en dépêchez, et subitement, d'un trou dans le mur, sort la plus grosse araignée que vous ayez jamais vue ! Elle est horrible, velue, avec un énorme ventre ! Complètement paniqué, vous la frappez de toute vos forces !

L'ARAIGNÉE DE LA CHAUFFERIE

Force : 4

Habilité : 4

Vitesse : 4

Courage : 4

Intelligence : 4

Endurance : 4

Magnétisme : 0

Chance : 8

Points de vie : 32

Dommages des mandibules : +2

Protection de sa carapace : -3

Vous portez le premier coup. Elle n'est pas venimeuse. Si vous vous en sortez vivant, *allez au 51.*

8

Vous vous mettez à courir sur le parking, le nez en l'air pour esquiver les gouttes de pluie. Au bout de longues minutes, vous vous arrêtez pour reprendre votre souffle. Lorsque l'on est un gnome poursuivi, s'arrêter pour reprendre son souffle c'est se transformer en bouchée, mais ce n'est pas le cas ici. Vous êtes juste au beau milieu d'une immensité grise et mouillée.

Au bout de quelques instants, vous reprenez votre chemin. Arrivée à une dizaine de mètres du bosquet, celui-ci vous paraît encore plus sombre et sinistre.

Encore quelques pas, et vous vous retrouvez près d'un petit arbre, qui fait tout de même une bonne dizaine de fois votre taille. Il y a ici quelques fougères, des herbes éparses, de la mousse et de la bonne terre. L'odeur que fait ressortir le sol mouillé est agréable, plus que celle du bitume en tous cas.

De plus, sous les grandes feuilles, vous êtes à l'abri de la pluie.

Souhaitez-vous chercher et gratter le sol, à la recherche de quelques racines comestibles ? *Allez pour cela au 80,*

Vous pouvez de même poursuivre votre exploration de ce coin de nature, *en allant au 15,*

Vous pouvez de même revenir sur vos pas, jugeant que vous ne trouverez rien d'intéressant ici, *en vous rendant au 48.*

Vous êtes trop lent pour esquiver le grand coup de chaussure. Malheureusement, vous le prenez de plein fouet, et atterrissez en roulant sur le sol, à au moins un mètre de là.

Le choc est rude. Lancez trois dés, et déduisez le total obtenu de vos points de vie. L'humain perd l'équilibre, se débattant, se griffant pour faire tomber les gnomes, et s'écroule sur le sol.

Après un grand fracas, un grand souffle d'air vous parvient. Vous contemplez l'humain allongé par terre.

Mémé Morrit, près de vous, dit alors :

- Ça ! J'avais jamais vu ça !

Et la multitude de gnome, s'emparant de cordages, enroule les pieds et les poignets de l'humain, qui, résigné et abruti, se laisse faire, comprenant à peine ce qui lui arrive.

Lorsque tout est fini, vous avisez Dorcas.

- Pourquoi ? Pourquoi as-tu fait cela ?

- Eh bien... Je ne sais pas trop, au juste. Je me figurait que... Que c'était quelque chose genre la fin du monde, et qu'il fallait faire quelque chose de... Euh... de fin du monde, quoi.

- Et maintenant? Que va-t-on faire de lui ?

C'est Pépé Torrit qui répond :

- Tuons-le ! Profitons qu'il est par terre, et visons les yeux !

Un jeune Papeteri intervient :

- Mais... Mais vous êtes fou ! C'est Sécurité ! C'est un serviteur d'Arnold frères (fond. 1905). Nous ne pouvons pas lui faire de mal ! Si l'Abbé voyait ça !

Vous pensez à Gunther. En effet, que dirait-il ?

- Sécurité et sa Terrible Lumière... C'est un humain ! Et il nous a vu !

- Nous allons nous attirer le courroux d'Arnold frères !

- Alors nous n'avons plus le choix. Il faut accélérer les choses. Il faut partir. Le plus vite possible.

- Je suis d'accord, dit Dorcas. Et si d'autres arrivaient ? Que ferions-nous ?

L'humain, toujours étendu, entonne alors un long mugissement.

- Vous voyez ? Il appelle ses copains ! Dit un gnome.

Dorcas clame alors :

- A tous les gnomes ! Tenez-vous prêts ! Il faut charger un camion, dès qu'il arrive !

Une troupe de gnomes arrive, avec une forte escorte armée et tout un tas de sacs chargés de victuailles et autres, le Duc de Quincailleri à leur tête.

Leur stupeur est grande lorsqu'ils contemplent le spectacle.

- Mais qu'avez-vous fait ?

- Qu'avez-vous fait ? Cette fois ci, c'est un hurlement. Vous reconnaissez la voix de Gunther.

Rendez-vous au 60.

Vous déclarez :

- Oui. D'accord.

Après tout, vous êtes venus là pour ça, non ?

Vous regardez Angalo, et vous faites un pas vers lui pour lui serrer la main.

- Euh... Merci pour tout, Angalo. T'as vraiment été sympa.

- Euh... bah salut alors. Heureux d'avoir pu rendre service. Si je te recroise, je te dirais si mon père a changé d'avis, d'accord ?

- D'accord, dites-vous. Et vous rejoignez le chef des brigands. Après un petit salut de la main, vous vous mettez en marche avec eux, vers l'est. Après quelques minutes de marche seulement, vous arrivez au bord de la Grande Allée.

Le chef vous dit :

- Attention. C'est dangereux, par ici. Il faut faire attention avant de traverser, quoique la nuit va bientôt arriver.

Au bout d'un moment, estimant que la voie est libre, tout le monde traverse la grande allée en courant.

C'est en fait une grande place blanche très éclairé. Il vous semble voir un humain pousser un chariot, au loin, et vous n'en courez que plus vite.

La petite troupe arrivée de l'autre côté, le chef s'adresse à vous.

- Voilà. Tu es sur le territoire des redoutables Konfection ! Mais ne t'attends pas à rencontrer Portua maintenant. Je vais d'abord te présenter à Dari, le chef des brigands. Au cours d'une longue marche, vous vous dites en vous-même que décidément, ces territoires se ressemblent beaucoup. Si ce n'est que dans celui-ci, il y a plein d'objets bizarres qui traînent ça et là, et que vous n'en reconnaissez pas la plupart. Vous demandez au chef des brigands.

- Ah, ça ? vous répond-il. C'est ce qu'on vole à droite, à gauche. des fois, c'est assez rare et important pour l'échanger contre quelque chose à quelqu'un. Sinon, ça reste là.

Au bout d'une heure, vous arrivez dans des salles peuplées de gnomes. Vous pensiez que tous les Konfection avaient le même costume noir et moulant, parfaitement ridicule, mais non. Certains semblent être des gnomes tout à fait normaux.

Enfin, vous arrivez devant un gnome à l'air important. Il n'est pas habillé de noir, mais porte une belle veste en soie, ainsi que des bagues et des colliers brillants.

- Tiens ! Scorpa ! Comment ca va ? La journée a été bonne ? Mais qu'est-ce que tu nous ramène là ? Je ne connais pas ce gnome ! Une nouvelle recrue ? Il a une drôle d'allure ! Ces vêtements sont bizarres !

Vous lui retournez bien le compliment.

Le chef des brigands lui dit alors :

- Euh... Pas vraiment. Ce gnome souhaite rencontrer Portua, en personne ! Et il se bat bien ! J'ai pensé que...

- Non ? Sans rire ? Il vous regarde, vous scrute même. Et d'où viens-tu, déjà ?
- C'est vrai, ça, vous dit le chef des brigands. D'où viens-tu vraiment ? Tu ne semble pas être un Merceri.
Qu'allez-vous répondre ? Que vous venez du dehors ? *Allez au 14.*
Si vous lui raconter une histoire sur vos origines, *rendez-vous au 72.*

11

Devant vous s'étalent, gisant, les cadavres des gnomes brigands. Dans le feu de l'action, vous n'y pensiez pas, mais maintenant... Vous êtes horrifié. Vous n'aviez jamais tué de gnomes, avant. Angalo est mort... C'est la tuile. Vous voilà seul. Il y a du sang partout. Qu'est ce qu vous avez fait ?
Le seul objet intéressant que vous pourriez emporter est le petit bouclier du brigand. C'est en fait un bouton de chemise, qu'il a attaché à son avant bras. Il n'est pas trop encombrant, et vous pourriez l'utiliser avec votre épieu. Si vous décidez de l'emporter, il vous donnera une protection de -2 en combat, en plus de votre pourpoint de cuir. . Vous l'attachez alors à votre bras.
Inutile de revenir chez les Merceri pour l'instant. Vous n'avez ni le cœur ni le courage de revenir voir son père et de lui apprendre la nouvelle.
Il ne vous reste qu'à tenter de rejoindre, seul, le territoire des Konfection. *Allez au 46.*

12

- Ne t'en fais pas Gunther ! Je vais t'accompagner ! Nous irons tous deux faire une ballade en camion.
- Merci, Namin, vous dit-il. Je suis plus rassuré. Non pas que j'avais peur, mais... Euh... Nous allons au nid tous les deux, peut-être qu'un camion va partir ce soir ! Cette réunion est terminée ! Merci à tous, et prévenez tout le monde ! Il nous faut ces gnomes et ce matériel le plus vite possible !
Et tout le monde sort de la pièce. Quant à vous, vous accompagnez Gunther jusqu'au nid de camions.
Le voyage se déroule sans encombre.
Une fois sur place, c'est la pénombre. Il n'y a personne, à part quelques Poissonneri qui surveillent les alentours.
Ils vous renseignent :
- Un humain vient de descendre du premier camion. Il a laissé la porte ouverte. Quand ils font ça, c'est qu'il vont bientôt repartir ! Je serais vous, je me dépêcherais !
Vite, en courant, vous atteignez la première roue. Heureusement, celle-ci est munie de larges crans, qui procurent des appuis idéaux. L'escalade est aisée, sans problème même pour Gunther, bien que vous ayez dû l'aider à atteindre le milieu e la roue.
Arrivée en haut, vous constatez qu'il y a un grand marche-pied. Gunther déclare :
- Loué soit Arnold frères (fond. 1905) ! Il a même prévu une marche géante pour nous aider !

- C'est cela même, Gunther, répondez-vous. Dépêches-toi au lieu de jaser !
Et, promptement, vous voilà tous deux dans la cabine, sous le siège avant.
- Il y a même de la moquette ! C'est plutôt confortable !
- Oui ! D'ici, on verra tout !

- Quand même, merci beaucoup d'être venu avec moi.

L'humain, à pas lourds, approche du camion et grimpe dans la cabine comme un somnanbule.

Gunther a sorti un petit calepin de feuilles à cigarettes, et commence à noter :

D'abord tourner la clef... Puis abaisser le levier n°1...

Un grand bruit envahit l'habitacle. Enfin, un grand bruit paraît un peu juste pour décrire le phénomène. De l'air solidifié serait plus adapté.

Gunther continue à écrire :

Appuyer sur pédale n°1... Relever pédale n°1...

Et le camion se met en marche, enfin, en arrière plutôt.

Tourner la grande roue... Appuyer sur pédale n°2...

D'où vous êtes, vous ne voyez pas grand chose à la route.

Vous chuchotez à Gunther :

- Il faudra mettre en place un système pour que quelqu'un voit la route, et puisse donner des ordres à des équipes, en bas...

Tourner la grande roue, levier du milieu : on monte, on monte, à gauche et on descend...

- Qu'est ce que c'est compliqué !

Abaisser levier n°3, à droite de la grande roue...

Au bout de quelques instants, le camion s'immobilise.

L'humain ouvre la portière, et un froid glacial vous enveloppe tout à coup.

- Qu'est ce qu'on fait ? vous demande Gunther. On descend ?

- Euh... non. Je ne crois pas que c'est une bonne idée, vois-tu... Et si le camion repartait sans nous ?

- Oui. D'accord. Je n'ai pas tellement envie de me retrouver dans le dehors, de toutes façons... Enfin, pas maintenant.

Vous entendez les portes arrières du camion s'ouvrir, puis se refermer.

- Ça y est ! L'humain revient !

Gunther l'observe un moment, puis dit :

- Il ne ressemble pas à Prix Sacrifiés, où à Sécurité... C'est peut être Ordre.

- Qui c'est Ordre ?

- Ordre de la Direction. Un servant d'Arnold frères (fond. 1905), je crois. On ne l'a jamais vu, mais j'ai vu son nom sur une feuille, dans le bureau.

Et le camion repart. Gunther continue à noter frénétiquement.

Vous trouvez une position qui vous permet de voir le dehors dans un miroir accroché sur le côté du camion, sans vous faire voir.

Il vous semble bien voir le Grand Magasin. C'est plein de couleurs et de lumières, avec des grandes colonnes et des parois de verres.

C'est beau comme tout. Vous en faites part à Gunther, qui se rapproche de vous pour pouvoir regarder.

- Anold frères (fond. 1905) n'a pas fait les choses à moitié. C'est... immense... et

beau. Attend ! on arrive ! Je vais noter la procédure d'arrivée.

Au bout d'un moment, le camion pénètre dans le nid, s'immobilise. L'humain coupe le moteur et en descend.

- Ça fait du bien quand ça s'arrête.

Vous descendez tous deux du camion, heureux qu'il n'y ait pas eu d'incident. L'heure de la fermeture est maintenant bien passée.

Le Grand Magasin est maintenant vide d'humains, et vous en profitez tous deux pour rejoindre Dorcas, près du rayon des Poissoneri.

Arrivé sur place, un bien curieux spectacle s'offre à vous. Vous ne vous attendiez vraiment pas à ça !

Vous entendez Gunther crier :

- Mais qu'avez-vous fait !

Rendez-vous au 59.

13

En arrivant à l'entrée du terrier, fatigué et éreinte, vous éclatez d'un grand rire nerveux. Mémé Morrit a laissé mourir le feu ! Tout est boueux et trempé, tout comme vous. Il fait froid.

La grand-mère vous tend, avec un sourire, une petite tasse de tisane froide.

- Il faudra des heures pour rallumer le feu de l'entrée ! Comment me sécherais-je ?

- Ne t'inquiète pas mon petit. Bois ta tisane. C'est de l'ortie. C'est tout ce que j'ai !

Vous déposez votre lourd fardeau de victuailles près de l'entrée.

- Mais c'est très bien, mon petit ! Je vais pouvoir cuisiner !

- Bien. En attendant, je vais me reposer un peu.

En continuant dans le sombre tunnel pour rejoindre votre chambre, vous passez devant Pépé Torrit, assis sur son vieux fauteuil de bois, écoutant Nirma, qui lui lit quelque chose.

- Bonjour Namin ! Dit-elle. Regarde ce que j'ai trouvé !

C'est un grand morceau de papier, sur lequel est inscrit des choses, plié et abîmé. Nirma est une des seule gnome que vous ayez connu qui sache lire aussi facilement. L'étonnant n'est pas qu'elle sache lire, mais qu'elle semble plus ou moins comprendre mieux que les autres ce qu'elle lit.

De plus, on vous a toujours dit que les femmes ne devraient pas faire d'efforts intellectuels, car sinon leur cerveau risquait d'exploser. Mais jamais vous n'avez vu la tête de Nirma gonfler, même pas une de ses oreilles qui fumait. Bien entendu, connaissant son caractère, vous vous êtes bien gardé de ne pas aborder ce sujet avec elle.

- Nirma, je suis fatigué. Je vais m'allonger.

- A plus tard alors.

Vous entendez la voix de Pépé Torrit :

- A plus tard, gamin.

A ces pieds, il y a toujours le Truc.

Le Truc est un objet carré et noir. D'après ce que vous en savez, il a toujours été là, et avait toujours été carré et noir. Le Truc n'avait jamais rien fait.

Pourtant, Pépé dit qu'il est dans la famille depuis des générations et des générations. Il dit aussi qu'il lui parle quelques fois. Pépé, en tant que Doyen de ce qui reste de la tribu, est naturellement le chef. Mais il n'y a plus grand monde qui l'écoute.

Pour votre part, vous doutez franchement que le Truc puisse parler. D'ailleurs, c'est curieux comme le Truc a des idées sur tout, sur l'importance de faire des repas à heure fixe ou d'écouter les anciens.

L'objet ne raconte rien du tout au vieux Torrit, vous en jureriez. Vous avez l'ouïe fine, et jamais vous ne l'avez entendu parler. Le Truc est juste un objet cubique noir. Il ne disait rien, ne faisait rien. Il ne sait faire qu'une seule chose : avoir l'air noir et cubique. Pour ça, le Truc est très fort.

- Dis, gamin, tu me ramèneras un mégot la prochaine fois ? Et puis, tu pourrais aller à la rivière, non ? On ne mange jamais assez de poisson.

Exténué, après avoir décoché un regard noir au vieux Torrit et au Truc, vous partez dans votre chambre ou vous vous séchez et vous vous allongez sur votre couche en peau de souris.

Vous vous endormez rapidement d'un sommeil profond. Lancez deux dés, et ajoutez le score obtenu à votre total de points de vie, sans excéder votre total de départ.

A votre réveil, vous sentez une agréable odeur de bouillon d'ortie et de noisettes, et ragaillardisé, vous rejoignez les autres dans la salle à manger.

Le repas, bien que sommaire, est consistant : vous gagnez un autre dé de points de vie (sans excéder votre total de départ).

En écoutant Mémé Morrit déblatérer les mêmes sempiternelles anecdotes, dont celle où le vieux Conit a été sauvé de justesse d'un renard, où la rudesse de l'hiver 98, vous réalisez qu'il faut faire quelque chose.

D'un air grave, vous dites soudain :

- Je pars.

Les trois autres vous regardent, interloqués. C'est vous qui avez dit cela ? Vous n'en revenez pas.

- Mais nous allons mourir, si tu pars ! Qui va aller à la chasse ? Vous répond Nirma. On a besoin de toi !

- Moi aussi, j'ai besoin de moi. On va mourir de toutes façon, si on ne fait rien. Il n'y a plus rien à manger. A chaque fois, j'ai de la chance. Mais cet hiver ? Il n'y a pas suffisamment de chasseurs.

- Bien sûr, idiot ! Il n'y a que toi !

- Pour bien chasser, il faut être suffisamment nombreux, et suffisamment nourri. Et pour être nourri suffisamment, il faut chasser. Quand on est plein, on peut s'attaquer à des ruches, à des lapins, à tout quoi. Mais tout seul ! De plus, j'ai un plan.

A l'écoute du mot plan, les deux vieux vous regardent. Comme si tout devenait plus simple quand on avait un plan. Comme si c'était gagné d'avance, avec un plan.

- Je vais attendre à la corbeille. Dès qu'une voiture ou un camion arrive, l'humain en descend, et moi, je monte dedans !

- Des humains ! C'est de la folie !

- Ils ne me verront pas. J'ai remarqué que certains laissent les portes ouvertes quand ils vont chercher leur nourriture à la frite qui rit. Je m'approche, je monte dedans, et je me cache !
 - On vient avec toi, mon petit ! dis Mémé Torrit. Ne me regardes pas comme ça ! J'ai vécu l'hiver 99 je te rappelle ! Alors sur le chapitre de la faim, du froid, du danger, tu n'as rien à m'apprendre !
 - Et moi, j'étais là quand ils ont construit l'autoroute ! Jamais eu autant d'humain ! Avec des monstres et des dragons partout ! dit Pépé Torrit. Et le Truc nous dira où aller !
 - Et où nous dira-t-il d'aller, selon toi ?
 - Bah... Aux cieux, évidemment !
 - Évidemment... Bon, nous partirons demain matin. J'ai remarqué qu'il y avait plus d'humains quand le soleil est bas dans le ciel, bien droit. Prenez vos affaires, mais ne vous chargez pas trop. Nous ne savons pas où nous allons.
 - De toute façon, je n'ai rien, vous répond Nirma.
- Rendez-vous au 30.*

14

- Du dehors ? T'es un fantôme ou quelque chose comme ça ?
 - Non, non, vous lui répondez-vous. Je suis un... un... Dehoreux. On a voyagé longtemps, et... On a trouvé le Grand Magasin, et...
 - Ouais, ouais, c'est ça. Tu fuis de la cafetière, hein ? C'est rien, petit. J'ai déjà vu ça, mon oncle a fait la même chose, une fois, alors qu'il avait mangé des herbes bizarres, qu'il avait trouvé dans une poche d'un manteau qu'un humain avait laissé. Ça passe. Vous décidez d'abandonner là vos explications. Il semble que personne ne vous croit.
 - Et tu veux rencontrer Portua ? Pourquoi ? Pour lui raconter ses fables ? Ah Ah. Il va te dépouiller et te renvoyer d'où tu viens !
- Bon, vous dites-vous. Le chef des Konfection ne vous croira peut-être pas, mais si vous lui montriez le Truc ? Pas évident non plus. Après tout, le Truc n'est qu'un truc noir et cubique. De plus, il voudra peut-être vous le voler.
- Le gnome a l'air important reprend la parole :
- Alors, écoute bien. Je suis Flippo, capitaine des brigands. Ici, si tu veux manger, tu dois voler. Mais pas n'importe qui, hein ? Tout le monde, sauf les Konfection. D'accord ?
 - D'accord, répondez-vous.
 - Et tu en profiteras pour voler des habits. Non mais, qu'est-ce que c'est que cet accoutrement ? On dirait... je sais pas quoi, mais changes-moi ça, d'accord ?
 - D'accord, dites-vous.
 - Alors tu as deux choix. Là-bas, à droite, ce sont les salles d'entraînement. Tu as deux types de boulots, ici. Tu peux soit devenir brigand, soit devenir pickpocket.
 - Ah bon ? C'est quoi ?

- C'est des gnomes qui volent dans la poche d'autres gnomes, sans se faire prendre. Tu te promènes là où il y a des gnomes, et tu leur prends ce qu'il y a dans leurs poches ! Sans qu'ils s'en aperçoivent !

Alors là, vous êtes subjugué. Ça, ça a l'air vraiment très intéressant ! Vous ne saviez même pas qu'on pouvait faire ça !

- Bien sûr, si tu préfère l'action, tu peux devenir brigand. Bon, aller, file ! J'ai du travail. Dirige-toi dans la grande salle à droite. Va voir Froupil, ici présent, si tu veux devenir Brigand, et Kloumi, si tu veux devenir pickpocket.

Que choisissez-vous ?

Devenir brigand ? Allez au 83.

Devenir pickpocket ? Allez au 3.

15

Un peu plus loin, sur votre droite, entre un bout de mousse et une fougère, vous dégotez un champignon. Il est grand, avec une tige toute fine. Peut-être pourriez-vous le ramener, et Pépé Torrit vous dirait si il est comestible où pas. Le vieux s'y connaît en champignons. Si vous le désirez, vous pouvez le plier en quatre et le mettre dans votre besace.

A part ça, de la mousse, des fougères et de la terre, il n'y a rien ici.

Attendez ! Quelque chose vient de bouger, là dans les fourrés ! Instinctivement, vous vous emparez de votre épieu, attendant sur le qui-vive. Les feuilles s'écartent, pour laisser paraître un grand museau, surmonté de deux petites billes jaunes. Un mulot ! C'est un mulot !

Il vient de sortir de la gueule d'un gros tuyaux sombre, que vous apercevez derrière lui. Il ne sait pas ce qu'est un gnome, et il a l'air un peu étonné de vous voir. C'est un peu meilleur que du rat, même si ce n'est pas terrible. Et c'est plus dur à tuer. Vous pouvez mettre à profit ces quelques secondes d'indécision de sa part. Vous pouvez fuir, *en allant au 71*, ou combattre, et peut-être mourir, *en allant au 56*.

16

En contemplant la multitude de gnomes qui travaillent sans relâche, vous vous dites que l'opération semble plutôt bien partie.

Gunther vient vous parler :

- Bon... L'avantage, c'est que nos ennemis, les Konfection et les Legumeri, n'ont pas eu le temps de s'organiser. Je m'attendais à une attaque, mais beaucoup de gnomes dissidents de leur famille nous rejoignent, à présent. Et j'ai donné mes notes à Dorcas.

- Tant mieux, répondez-vous. Pourquoi faire couler le sang des gnomes ? Au contraire, nous devrions être tous unis.

- Namin, tu va m'accompagner dans la cabine, devant la grande vitre. Tu dirigeras la manœuvre ! Après tout, c'est un peu de ta faute, tout ça, non ?

- Quoi ? Mais... Arnold frères (fond. 1905) va démolitionner le grand magasin, et Sécurité est attaché... Ce n'est quand même pas de ma faute, si ?

- Si vous n'étiez-pas venus, vous, les Dehoreux, rien de tout ceci ne serait arrivé !
Devant cette imparable logique, vous ne pouvez qu'acquiescer.

Il interpelle Nirma :

- Nirma, euh... Tu es notre meilleure lectrice. Tu vas donc être avec nous et Dorcas, en cabine, et tu nous liras le code de la route !

- Mais je suis une femme, tu te rappelles ? Les histoires de cervelles qui fument ?

- Euh... On peut se tromper, non ?

Poussé par la nervosité, vous rejoignez tous quatre Dorcas dans la cabine. Ses équipes avaient déjà dressé une plate-forme au-dessus du volant. Dorcas se trouve sur le plancher, et dirige la manœuvre des équipes de conduite.

L'embarquement es bientôt terminé. Tout le monde va bientôt être prêt.

Dorcas hurle :

- A mon commandement... Première !

- Pédale en bas... Deux, trois... braille l'équipe sur l'embrayage.

- Pédale en haut... deux, trois... entonnent les gnomes en place sur la pédale d'accélérateur.

- Levier en haut... deux, trois, quatre ! chantent les gnomes en écho sur le levier de vitesse.

- Pédale en haut, deux, trois, quatre ! reprend l'équipe de l'embrayage, et leur chef exécute un salut à l'adresse de Dorcas.

- Vitesse changée, mon commandant ! crie-t-il.

- C'était lamentable ! Absolument lamentable ! leur dit Dorcas. Équipe d'accélérateur ! Vous rêvez ou quoi ? Appuyez-moi sur cette pédale !

- Pardon Dorcas.

Vous lui tapez sur l'épaule.

- Continuez à répéter ! ordonne le vieux gnome. Je veux une exécution impeccable jusqu'à la quatrième ! Oui, quoi ? Oh ! C'est toi !

- Oui, c'est moi, lui dites-vous. L'embarquement est bientôt terminé. Quand serez-vous prêts ?

- Ces rigolos ne seront jamais prêts.

- Oh !

- Alors autant partir quand tu voudras et improviser en chemin. D'ailleurs, on ne peut même pas essayer la commande de direction tant qu'on ne bougeras pas, évidemment.

- Nous pouvons vous envoyer des tas de renforts.

- Oh, merveilleux ! Il ne manquerait plus que ça. Des tas de types incapables de distinguer leur droite de leur gauche.

- Comment saurez-vous dans quelle direction il faudra aller ?

Il vous sort deux drapeaux.

- Avec ça ! Tu dis au petit gars sur sa plate-forme, là, ce que tu veux qu'on fasse, et je guetterai ses signaux. avec une semaine de répit supplémentaire, je crois que j'aurais pu mettre en place un genre de téléphone.

Un voix hurle à l'arrière :

- Les derniers éclaireurs ont embarqués ! On peut partir !

Vous prenez place sur la plate-forme avec Nirma et Gunther. Il avait absolument tenu à être la-haut avec vous. Après tout, il avait voyagé en camion, tout à l'heure, et vous

êtes en train de voler Arnold frères (fond. 1905) lui-même, non ? Peut-être faudrait-il que quelqu'un se charge des explications.

Nirma affiche un sourire satisfait, et dresse le code de la route en face d'elle.

- Il y a certaines choses à faire, avant de démarrer. Il faut regarder dans le miroir. C'est marqué là.

Vous vous tournez et regardez donc dans le rétroviseur.

- On doit chercher quelque chose en particulier ? demandez-vous en regardant Gunther.

- Ça, je sais pas, dit-il. Mon camionneur regardait dedans tout à l'heure, mais j'ignore pourquoi. Quoiqu'il en soit, il vaut mieux suivre la procédure à la lettre. Bon, revient. Tu as fait le nécessaire, et c'est le principal.

Nirma regarde le code :

- Ensuite, il faut signaler ses intentions. Là, c'est clair.

Et elle hurle :

- Signaleur ? Un assistant de Dorcas avance vers vous avec une légère hésitation.

- Oui, Mon Madame ?

- Dis à Dorcas que nous sommes prêts à partir.

- Je te demande bien pardon, intervient Gunther, mais si quelqu'un doit annoncer que nous sommes prêts à démarrer, alors c'est moi qui dirai que nous sommes prêts à démarrer. Je veux qu'il soit bien clair que l'ordre de démarrer, c'est à moi de le donner. Euh... Nous sommes prêts à démarrer, conclut-il.

- Bien compris, m'dame.

Le signaleur agite brièvement ses drapeaux. Des profondeurs de l'habitacle monte la voix de l'ingénieur :

- Prêts !

- Bon bien, ça y est, dit Gunther. On n'a rien oublié ?

- Des tas de choses, probablement. En tous cas, maintenant, c'est trop tard.

- Quand même, je me demandais si je ne devrais pas demander à Arnold frères (fond. 1905) de veiller sur nous et de nous protéger. D'accord, on quitte son magasin, en lui volant un camion, mais quand même. J'aurais bien aimé qu'il nous envoie un signe, n'importe lequel. Vas-y, donne l'ordre de démarrer. Je te dois bien ça.

Vous vous rapprochez au bord de la plate-forme, et vous vous penchez en avant.

Le plancher de l'habitacle est couvert de gnomes, qui empoignent des cordes ou attendent près de leviers ou de poulies. Ils attendent dans un parfait silence, le visage tourné vers le haut. Vous avez l'impression de contempler une mer de tâches apeurées et excitées.

- Faites démarrer le moteur ! hurlez-vous.

Un bourdonnement monte devant vous, puis la plate-forme tremble comme sous l'effet d'un roulement de tonnerre. Mais à la différence du tonnerre, le bruit ne meurt pas. Mais ce n'est pas du bruit. C'est trop gigantesque.

- Ça fait toujours cet effet-là, crie Gunther à l'intention de Nirma. Mais on s'habitue au bout d'un moment. En avant ! Hurle-t-il au signaleur.

L'autre agite ses drapeaux, et vous vous tenez à la rambarde pour éviter de tomber de la plate-forme.

- On se déplace ! crie Niram.

- Exact. Et devine quoi, criez-vous en regardant le garage. On se déplace à reculons ! Gunther marche en titubant vers le signaleur, qui a laissé tomber son drapeau.

- En avant lentement, j'ai dit ! Pas en arrière !

- J'ai signalé en avant !

- Mais on avance vers l'arrière !

L'autre se hâte de ramasser son drapeau, et adresse des appels frénétiques à l'équipe d'en bas.

De l'arrière du camion jaillit un bruit. Le seul mot capable de le décrire est Scronche, mais c'est un mot bien trop court et bien trop simple pour faire justice à ce fracas métallique, prolongé et déplaisant, et à la secousse qui vient de vous faire tomber à plat ventre.

- Pardooooon ! crie Dorcas.

Vous l'entendez s'adresser aux équipes sur un ton menaçant.

- Vous êtes contents ? Quand je dis levez le levier de vitesse, et à gauche, et en l'air, je veux dire on monte, à gauche et on monte, pas on monte, à droite et on monte ! C'esty compris ?

- Votre droite ou la nôtre, Dorcas ?

- Toutes les droites ! On recommence !

Nirma vous dit alors :

- Ça sent les sens. On a dû renverser un bidon.

Et Gunther dit :

- Ce n'est pas une bonne chose. Ça brûle, non ? Il suffit d'une étincelle pour y mettre le feu.

Le camion se remet en branle. Cette fois, il avance lentement, et traverse la salle, jusqu'à se trouver en face de l'immense porte en fer. Puis il s'arrête avec une secousse.

- Tu vas rire quand je vais te le dire, dites-vous à Gunther.

- Quoi ?

- Dans la précipitation, on a complètement oublié la porte.

Vous vous retournez, et dans le miroir à côté de l'habitacle, vous voyez s'ouvrir la petite porte. Deux silhouettes s'y encastrent, derrière un cercle de lumière blanche. Vous en avisez immédiatement Gunther.

- C'est prix Sacrifiés et sa Terrible Lumière ! Il a du libérer Sécurité !

Il a du entendre le bruit, pensez-vous. Il a du voir son ami ligoté. Et l'autre a dû lui parler. De nous.

Nirma dit :

- Tu as vu ce qu'il a dans la bouche ?

- Oui, répondez-vous. C'est une cigarette ?

- Il n'a pas senti les sens ?

Et l'humain s'approche du camion.

- Dorcas ! Que fais-tu ? En avant ! Vite !

Le camion frémit, tandis que les équipes entament la délicate manœuvre d'un changement de vitesse.

L'humain braque alors sa torche sur vous ! Il éclaire tout l'habitacle, et son visage se plisse sous l'effet d'une stupeur pesante.

Gunther se dresse sur la plate forme, frémissant de fureur :

- Arrière, infâme démon ! Entends les Annonces d'Arnold frères ! Interdit de fumer !
Sortie de secours !

L'humain, avec la lenteur des nuages dans le ciel, arbore une expression de panique, et tourne les talons vers la petite porte à vive allure. Ce faisant, il laisse tomber sa cigarette sur le sol.

- Qu'est ce qui se passe ? dit Dorcas. Et la porte ?

- On va l'ouvrir ! Vitesse maximum !

Le camion heurte la porte de façon plutôt paisible, pour un gnome. Un boum prolongé, un hurlement de métal qu'on arrache,, un raclement persistant contre le toit du camion, et la porte disparaît, remplacée par du noir piqué de lumière.

Et, derrière vous, un bruit qui fait : broumpf.

Le camion s'enfuit dans la nuit. Vous regardez dans le miroir, pour regarder un boule de feu rouge et orange, qui a pris place à la place de la porte.

- A gauche, hurlez-vous, plein de gauche ! en constatant que vous foncez à toute allure vers un mur.

Le camion tourne. Nirma, le nez dans son livre, dit qu'il est très important de ne pas ne pas heurter les autres usagers de la route.

Pour l'instant, vous êtes surtout concentré. Vous ne comprenez pas cette manie qu'ont les autres véhicules de se ruer délibérément sur le camion, en poussant de longs beuglement de veaux malades.

Une brusque secousse vous jette en avant.

- On vient de monter sur le trottoir ! Crie Gunther.

Une vitrine brillamment éclairée éclate tout à coup, en projetant une pluie d'éclats de verre.

- Plus de droite ! A gauche, maintenant ! A gauche ! A gauche !

Il y a un panneau, là, vous dit Nirma.

Vous êtes dubitatif en étudiant la forme géométrique éclairée sur le côté de la route.

Plus loin, la route se divise en deux.

- On ne voit rien du tout, se lamente Gunther. Dorcas ! Il nous faut des lumières !

- Compris !

Et les essuie-glaces se mettent en branle, avec un long couinement.

- A droite ! criez-vous. Mais trop tard, apparemment. Le camion roule sur un terre plein, et s'envole de quelques mètres. L'atterrissage est difficile, et projette tous les gnomes en tous sens. Mais il ne s'arrête pas pour autant. L'avantage, c'est que les lumières viennent de s'allumer.

Vous vous relevez aussi vite que vous pouvez, et continuez à diriger le camion.

D'autres camions, peu différents de ceux d'Arnold frères, vous croisent. Mais ceux ci sont étranges : Ils ont de jolies lumières rouges, et ils chantent. C'est cela, oui, ils chantent. C'est le mot le plus juste pour décrire leur mélodie lancinante, qui fait wouin-wouin-wouin.

La radio s'allume dans l'habitacle, avec un débit monotone, et l'habitacle s'emplit des lentes pulsations d'une voix humaine.

- ...plus grand incendie de l'histoire de la ville. Les renforts de pompiers sont venus de partout, même de...

- Éteignez moi cette radio, dites-vous à Dorcas. Ca m'empêche de me concentrer.

- PO, GO, FM. Une affaire Exceptionnelle à Saisir, dit Gunther.

- Pogo Fum ? dit Nirma.

- Exactement.

On entend un choc, et vous voyez les restes d'un lampadaire voler au loin.

- Où va-t-on ? demandez-vous à Gunther.

- Il faudrait un panneau, je pense. Afrique ou Canada, ou quelque chose comme ça.

- Où Floride.

- Oui. Ah ! Regarde ! Il y en a un !

En effet, devant vous, la route se divise en deux. A droite, il y a un panneau jaune, avec une forme carrée, et à gauche, un panneau blanc, avec un dessin en forme d'oiseau.

Nirma vous dit alors :

- L'oiseau !

Allez-vous dire à Dorcas de tourner à droite (*rendez-vous au 31*), ou à gauche (*dans ce cas rendez-vous au 84*) ?

17

Quel dommage ! Arrivé juste quelques mètres avant le parking, vous trébuchez sur un petit caillou qui se trouvait là. Le mulot, sur vos traces, vous domine soudain de sa grosse gueule aux yeux jaunes. Vous brandissez l'épieu au dessus de vous, et vous ressentez une immense douleur ! Une des griffes vient de se planter dans votre cuisse ! Vous perdez quatre points de vie.

Si cela vous tue, votre aventure est terminée.

Sinon, le mulot essaie de vous mordre, mais intelligemment vous lui plantez violemment votre épieu dans le palais. Il glapit, autant sous l'effet de la surprise que sous celui de la douleur, puis se retourne et s'enfuit. Ouf ! Vous êtes sauvé !

Après quelques minutes de marche, vous êtes retourné à proximité de la corbeille.

Vous voilà revenu à votre point de départ. Il pleut toujours, et sur cet immense parking, rien n'a changé. Il n'y a toujours pas d'humains en vue.

Si vous estimez avoir assez de nourriture pour retourner fièrement au terrier, *allez au*

49.

Si vous désirez essayer de pénétrer dans la frite qui rit pour voir si il n'y a rien à manger, *rendez vous au 23.*

18

Gunther accourt, puis contemple le spectacle. Il reste interdit, comme tétanisé. Soudain, il explose !

- Mais qu'avez-vous fait ! C'est Sécurité ! Oh ! Arnold frères (fond. 1905) ! Pardonnez-nous ! Dorcas ! Pourquoi ? Mais pourquoi ?

- Comment, plutôt. Avec l'aide de tous ces braves gnomes, et...

- Je ne t'ai pas demandé comment ! J'ai demandé pourquoi ! Regardes ! Sécurité par terre ! Tous ces gnomes blessés !

- Il nous a surpris dans nos travaux, et... euh... Nous n'avions pas le choix ! Jamais nous n'avons été vus par un humain ! Mais là, il y avait trop de gens, trop de matériel et...

- Qu'allons-nous faire, à présent ? demande un Papeteri.

Alors Gunther, de toute la hauteur de sa fonction d'Abbé, dit :

- Bonnes affaires ! Vous avez tous lu les voyages de Pull-over ou quoi ? Qu'allons nous faire, à présent ? C'est la première fois de notre histoire que nous capturons... Euh... Sécurité. Mais euh... A y bien regarder, c'est un humain, non ?

- Euh... Gunther... Tout le monde t'écoute, et... euh...

Gunther se retourne, et regarde tous les gnomes, disposés en cercle autour de lui.

- Assistants ! Courez du plus vite que vous pouvez, et prévenez tous les chefs des autres familles ! Nous n'avons plus le choix ! Il faut partir le plus vite possible ! Dorcas ! Emmène toutes les équipes disponibles, et prépare le voyage ! Bonnes affaires !

Une troupe de gnome débarque, avec le duc Cido de Merceri à leur tête.

- Arnold frères (fond. 1905) ! Si je m'attendais à ça !

Dorcas vous prend à part :

- Tu vois, je pensais qu'on allait avoir un peu plus de temps pour préparer tout ça. J'ai bien regardé l'intérieur des camions. Il faudra mettre en place des équipes, des leviers, accrocher des câbles et des crochets partout...

- Il faut se mettre tout de suite au travail ! D'autres humains peuvent débarquer.

Rendez-vous au 60.

19

Le grappin s'accroche correctement, et le plus vite que vous le pouvez, vous grimpez sur le rebord.

Arrivé en haut, vous commencez à hisser toute la bande, les uns après les autres. Ils ont beau pas être lourds, vous avez quand même mal aux bras.

Alors que vous hissiez Nirma, la dernière, vous apercevez l'humaine qui revient vers la voiture, un sac à la main !

Vous redoublez d'efforts pour aller le plus vite possible ! Heureusement que les gnomes ont une grande force, par rapport à leur taille. Un fois Nirma arrivée en haut, sur le rebord, vous récupérez le filin, et la petite bande se réfugie sous le siège.

L'humaine arrive, rentre dans la voiture et s'assoit. Vous vous retrouvez dans le noir, et pour une fois, Pépé Torrit ne se plaint pas, tout apeuré qu'il est. Vous entendez le bruit caractéristique du papier froissé. L'humaine mange ! Au bout d'une demi-heure, chacun n'y tenant plus, l'humaine redescend de la voiture.

- Mais que fait-elle ?

- Je ne sais pas ! Elle est sensée refaire partir sa voiture, non ?

- De mon temps, gamin, on aurait jamais infligé ça à un vieux !

- Tais-toi, Pépé ! La voilà qui revient !

Et l'humaine, toujours de sa démarche lente et chaloupée, entre dans sa voiture et ferme la porte.

Au bout de ce qui vous semble être une éternité, un grand bruit se fait entendre. Bruit n'est pas le mot juste. On dirait plutôt que l'air a décidé de devenir solide pour mieux pour frapper les tympan.

Et la voiture se met en marche. Vous ressentez une sorte de poussée, et la bande s'accroche où elle peut pour ne pas tomber.

- Ça va durer longtemps, cette histoire ?

- Tais-toi Pépé !

Au bout d'une demi-heure, après de multiples cahots, la voiture s'arrête. Vous guettez le moment où la porte va s'ouvrir, afin de ne pas être coincé à l'intérieur. Quand enfin elle s'ouvre, tout le monde est déjà au bord, sous le siège, et saute par terre les uns après les autres. Pépé Torrit saute le dernier, pour pouvoir atterrir dans les bras de Nirma.

Quand l'humaine en descend, vous êtes déjà tous les quatre sous la voiture. Et ce que vous voyez n'est pas folichon.

On dirait exactement l'endroit d'où vous êtes parti. Encore cette grande immensité grise, mais cette fois-ci avec plus de voitures, beaucoup plus. A tel point que vous ne pouvez pas les compter. Mais il est vrai que vous ne savez pas très bien compter. De plus, d'où vous êtes, vous pouvez apercevoir une grande porte, enfin, le bas, avec des pieds d'humains. Beaucoup de pieds d'humains. Derrière vous et sur les côtés, il y a tellement de voitures que vous ne savez pas où aller, pour la bonne et simple raison que vous ne voyez rien d'autre au delà de dix mètres, à cause de la pluie qui tombe toujours.

De leur côté, Pépé Torrit et Mémé Morrit semblent terrorisés. Seule Nirma garde son attitude farouche de défi.

- Pardon ! leur dites-vous. Je vous ai entraînés dans cette folie ! Je ne sais pas où nous sommes !

- C'est rien, mon petit, vous dit Mémé Morrit en vous passant la main dans les cheveux. Ce n'est rien. On va s'en sortir.

Pépé, de son côté, tient fermement le Truc à la main, comme si ce dernier allait savoir quoi faire.

Vous aimeriez bien être aussi optimiste.

Dans tous les cas, il faudra vous faufiler, vous et la petite troupe, de dessous de voiture en dessous de voitures. L'affaire est entendue. Mais dans quelle direction aller ? Et il faudra bien faire attention de ne pas se faire repérer, il y a tellement d'humains. Vous pouvez en entendre quelques uns parler dans le lointain, avec un long son de clairon, incompréhensible pour vous. Vous en apercevez d'autres en train de pousser un chariot empli de choses.

- Mais que font-ils ?

- Aucune idée. Mais nous ne pouvons pas rester là.

En effet, mais dans quelle direction aller ?

Si vous souhaitez vous rapprocher, avec les trois autres, de la grande entrée pleine d'humains, ou même du mur, pour voir si vous découvriez quelque chose d'intéressant, *rendez-vous au 76*.

Si vous voulez aller dans une autre direction, au hasard, *rendez-vous au 27*.

20

Profitant de la peur que vous lisez dans les yeux de votre adversaire, vous lancez :

- Pourquoi ? Parle, ou je te tue !

- C'est... la boîte ! On nous a chargé de ramener la boîte qui parle !

- Qui ?

- Le prince, bien sûr...

- De qui parle-t-il, Gunther ?

- D'un chef des Konfection, qui se fait appeler le Prince... Il veut gouverner le Grand Magasin. Peut-être croit-il qu'avec votre boîte, il pourrait fédérer les gnomes et...

- D'accord. Brigand, retournes voir ton Prince, et dis-lui qu'il ne l'aura jamais !

Ce dernier ne se fait pas prier, et s'enfuit promptement.

Gunther est tremblant, contemplant les cadavres des deux gnomes. Tout de même ! Tout ça pour le Truc, que vous avez laissé chez l'Abbé !

- Vite. Partons d'ici.

Vous le suivez à travers une faille de l'antique parquet, dans un désert brillamment éclairé d'un couloir.

- Là ! L'escalier qui bouge !

Un paysage stupéfiant s'offre à vous, que vous contemplez comme hypnotisé : des marches montent du sol, en couinant d'inquiétante façon, et s'élèvent de plus en plus haut en ronronnant.

Gunther est encore moins rassuré que tout à l'heure.

- Les Modeux refusent de s'en approcher, dit Gunther. Ils les croient hantées par des esprits malins.

- Je les comprends, dites-vous.

- Ils prétendent qu'Arnold frères (fond. 1905) attend en haut les gnomes vertueux qui

meurent.

- Ah. De toutes façons, il faut aller vérifier.

Et courageusement, vous sautez sur la première marche, au-dessus d'un petit parapet de fer.

Vous vous retournez, pour voir Gunther sauter à son tour, et... trébucher sur le petit rebord. Vous jetez votre main pour l'attraper, et le pauvre se retrouve suspendu par le bras à la marche du dessous. Vous contemplez le sol s'éloigner et vous vous élevez vertigineusement dans les airs....

Testez votre force.

Si vous réussissez, *allez au 69*.

Si vous échouez, *rendez-vous au 75*.

21

Essoufflé, vous contemplez votre adversaire ramper par terre devant vous.

Angalo dit :

- Pas mal, pas mal. Belle raclée.

Le chef des brigands dit :

- Ouais, ouais... Dis donc, tu te bats bien, toi... Tu as de la trempe. Rejoins-nous, nous avons besoin de gars comme toi.

Vous réfléchissez... Avez-vous envie de mener une vie de brigand, et rejoindre les Konfection ? *Allez au 10*.

Si vous déclinez l'invitation, *allez au 24*.

22

Au bout d'un long moment, l'humaine revient avec un sac. Elle rentre dans sa voiture, et, toujours avec la porte ouverte, commence à ouvrir le sac et se met à manger ses frites.

- Mais, que fait-elle ? Cela va prendre un temps fou !

Bien sûr, vous pourriez tout de même mener la troupe sous la voiture, mais ensuite ? Qu'arriverait-il si l'humaine redescendait, ou refermait la porte et s'en allait ? Vous pourriez finir écrasés sous une roue ! Trop dangereux. Il faut attendre qu'elle s'en aille, ou attendre une autre voiture.

Pépé Torrit commence à râler. Il dit qu'il a faim, et que de son temps, on ne laissait pas les vieux comme ça sous la pluie, à attendre près d'une corbeille.

Au bout d'une demi-heure, l'humaine descend de la voiture, et commence à se diriger, avec le sac à la main, vers la corbeille où vous êtes cachés !

Toute la bande se met à trembler ! Si vous restez ici, elle risque de vous voir ! Si vous rejoignez sa voiture, elle risque de vous voir aussi !

Heureusement qu'elle est très lente, comme tous les humains ! Vous avez le temps de

prendre une décision !

Vous pouvez dire à tout le monde de se faufiler dans la grillage de la corbeille, pour se cacher derrière un emballage de chips, *en allant au 78*. Impossible de revenir en courant aux alentours du terrier, avec Mémé et Pépé !

Vous pouvez aussi dire aux autres de se faire tout petit, et de ne plus bouger, en espérant que l'humaine ne vous voit pas, *en allant au 74*.

23

Au bout d'une petite course assez effrénée, ou vous courez le nez en l'air pour esquiver les gouttes de pluie, vous arrivez sous le pneu avant droit de la caravane. De près, cela a l'air encore plus grand, plus menaçant. Il se dégage une odeur grasse et visqueuse. C'est la première fois que vous osez vous approchez si près de la... « Frite...euh...rie ». C'est ce qui est marqué dessus. Bien que vous ayez longuement observé des humains aller et venir chercher des frites, vous n'avez jamais remarqué que cela les faisait rire. Ni eux, ni les frites, d'ailleurs. Encore un mystère... Au dessus du pneu, vous remarquez une mince ouverture par laquelle vous pouvez vous faufiler. Un coup d'œil aux alentours vous informe qu'aucun humain n'est dans le coin. Vous en profitez donc pour lancer votre grappin, non sans une certaine appréhension.

Faites un test d'habileté. Si vous réussissez, le grappin s'est accroché en haut du pneu, et vous commencez votre ascension, *en allant au 26*.

Si vous échouez, vous pouvez tenter votre chance à la place. Si les deux tests échouent, *allez au 28*.

24

Angalo vous regarde, alors que les brigands s'éloignent.

- Attends... Tu changes d'avis souvent, toi. Tu nous fait venir ici, tu te chamailles, et tu veux rentrer ?

- Bah... Euh... Oui, en fait. Les Konfection ne sont pas vraiment comme je l'avais imaginé. Je n'ai pas envie de me joindre à eux.

- Bon, alors on rentre. Mais tu veux aller où, maintenant ? Je te préviens qu'on va pas se balader toute la journée ! J'ai des choses à faire, moi !

Où lui demandez-vous de vous emmener ?

Voulez-vous aller voir les Quincailleri ? *Rendez-vous au 66*. Les Maroquineri ? *Allez au 73*.

Si vous le désirez, vous pouvez dire à Angalo que vous souhaitez rester avec lui, et travailler pour les Merceri, *en allant au 7*.

Ainsi parla Arnold frères (fond. 1905) : voici mon Annonce et le message que je vous adresse.

N'hésitez pas à demander ce que vous ne voyez pas en rayon.

La Gnomenclature, Règlements

Vous sortez des appartements de Gunther, et avisez Dorcas, qui conversait avec Nirma dans le couloir.

- Nirma ! Que fais-tu ici ?

- Je n'allais pas attendre que toutes les choses se passent ! Je veux participer, moi aussi !

- Je croyais que les Papeteri ne te laisseraient pas entrer chez eux ?

- Leur attention s'est plutôt relâchée, ces derniers temps. Il n'y a même plus de garde !

- Dorcas, as-tu réfléchi ? Comment allons-nous voler un camion ?

- Je présume que tout va se résumer à des leviers et des cordes. J'ai eu l'idée grâce à ce livre... Euh... Les voyages de pull-over. On y parle de nous ! Il y a une image, où on voit un humain capturé par des gnomes, avec des cordes !

Capturer un humain ? Cela vous semble être de la pure folie ! Même s'il est lent et stupide, il doit avoir au moins mille points de vie !

Nirma dit alors :

- Ce sont des histoires. J'en ai vu un autre, où les gnomes étaient tous bleus ! Dess histoires je te dis !

- C'est peut-être à cause du froid, répond Dorcas.

- Par contre, j'ai vu un autre livre, qui donne une astuce pour forcer un conducteur à aller où on veut !

- Ah bon ?

- Oui, on lui dit juste : Ceci est une prise d'otarie ! Emmenez-nous où on veut, où je ne répond plus du sort des otaries !

- Truc ?

- Oui ?

- Tu sais ce que c'est qu'une otarie ?

- *Otarie : Mammifère marin appartenant à la famille des otariidés, de l'ordre des carnivores.*

- Et tu sais où on peut en trouver ?

- *Il y a une animalerie dans LeGrandMagasin ?*

- Euh... Non. Je ne crois pas.

- *Alors les probabilités d'en trouver sont extrêmement faibles.*

Dorcas dit alors :

- Il faut d'abord un volontaire ! Un gnome aventureux, qui se faufile dans un camion et espionnerait le conducteur, pour voir comment on fait ! Il note tout, et nous raconte à son retour ! De préférence un gnome qui sache écrire !

- Il n'y a que les Papeteri qui sachent écrire ! Et encore, pas tous !

- Je reconnais que l'opération est dangereuse. Nous manquons de temps, et le nid de camion est un région très mal connue !

C'est alors que Gunther sort de ses appartements.

- Suivez-moi jusqu'à la salle de réunion ! On va commencer !

Tous les grands seigneurs des grandes familles sont déjà là. Gunther, le nouvel Abbé, est assis en bout de table.

Sont présents des ducs, de grands chefs, tous bien habillés, parés de beaux atours, plus quelques nobliaux. Dorcas est là, Nirma également, et sa présence vous reconforte.

Seul manque les Konfection, pourtant, vous auriez bien aimé dire deux mots à leur chef !

Gunther prend la parole.

- Comme vous le savez tous ici, l'heure est grave. Le Grand Magasin va être démoli, et tous les gnomes vont se retrouver dehors.

Un gros duc, au visage rouge comme la cape qu'il porte, fulmine :

- Baliverne que tout cela ! Nous vivons dans Le Grand Magasin depuis une éternité ! Je ne vois pas pourquoi, tout à coup, sur des allégations venues d'étrangers, nous devrions changer quoi que ce soit à notre vie !

Quelqu'un dit alors :

- Tout de même, cela est plutôt bizarre, non, ce qui se passe ne ce moment ? Et puis, si Le Grand magasin a été construit en 1905, où vivions-nous en 1904 ?

Le gros Duc enrage :

- Mais enfin, vous ne voyez pas que tout ceci est une tentative désespérée des Papeteri pour prendre le pouvoir ? C'en est trop ! Nous, les Legumeri, disposons de la plus grande force militaire ! Et nous ne nous laisserons pas faire ! Déjà, les Konfections sont plus audacieux que jamais ! Le nombre de leurs pillages et de leurs rapines augmente de jours en jours ! Vous allez nous mener dans une nouvelle guerre civile, et vous en porterez la responsabilité !

- Que ceux qui ne sont pas d'accords sortent immédiatement ! Nous devons trouver des solutions, et non continuer à nous quereller ! dit Gunther.

Le gros Duc rougeaud se lève, soufflant de rage, et sort accompagné de sa suite.

- C'est bon ? On est entre nous, maintenant ? On peut commencer à discuter ? Quand même, les Legumeri vont représenter un danger, à présent. Comme si nous n'avions pas assez de problèmes.

C'est Dorcas qui prend la parole.

- Il faut agir vite. Avec Namin, ici présent, nous avons convenu que la meilleure solution pour nous en sortir était de voler un camion.

Un murmure parcourt l'assistance.

- Voler un camion ? Un de ces gros engins conduits par les humains ? Vous n'y pensez pas sérieusement, Dorcas ?

- Oh que si. Même en laissant sur place les incrédules, il y a des centaines de gnomes à sauver. De plus, il faudra emmener tout ce qui pourra nous servir, dehors.
- Et où irons-nous ? demande le duc de Merceri.
- Euh... Au nord. Le Truc m'a dit d'aller vers le nord.
- Et nous devons faire confiance à votre radio ? De mieux en mieux. La radio nous a dit ceci, elle nous a dit cela...

Le duc de Poissonneri prend la parole :

- Comme vous le savez, notre famille est marginale, et a toujours été à l'écart du pouvoir. Mais il se trouve que nous sommes les plus proche du nid de camions. Et les rapports de nos éclaireurs sont unanimes : Chaque jour, des camions partent chargés de choses et d'autres et reviennent toujours vide. Cela ne s'est jamais vu, et corrobore les informations annoncées par notre nouvel Abbé ! Pour l'instant, ce ne sont que des objets de moindre importance, comme ces humains pétrifiés que l'on voit chez les Modeux. Le Grand Magasin se vide petit à petit, et ne se remplit pas ! Il faut partir ! Si les humains décident de déménager le Grand Magasin, combien de temps leur faudra-t-il ? Qui peut le savoir ?

Gunther déclare :

- Je propose de laisser la parole à Namin. Il s'y connaît en dehors.

Vous prenez alors la parole.

- Hélas, nous n'avons plus beaucoup de temps. Selon nos informations, quelques jours, tout au plus. Nous aurons besoin de tous les gnomes de bonne volonté. Pour commencer, il nous faut recueillir toutes les informations qui seront utiles pour vivre dehors, et qui sont contenues dans les livres. En gage de bonne foi, les Papeteri s'engagent à apprendre à lire à tous les gnomes qui en feront la demande !

Les Papeteri présents, qui n'étaient pas au courant, tournent au cramoisi.

- Même les femmes ?
- Oui ! Même les femmes ! D'ailleurs, Nirma, ici présente, sait lire !

Une grosse baronne, qui pour l'instant n'avait rien dit, prend soudain un air intéressé, et avise Nirma.

- Et vous n'avez pas mal à la tête ?
- Non répond Nirma.
- Pas même un début de fumée, rien ?
- Non, rien.

Dorcias dit :

- Pour demain matin, avant l'heure de l'ouverture, il nous faut un gnome aventureux, sachant écrire, qui s'introduise à bord d'un camion, regarde comment l'humain fait pour le conduire, note tout, et revienne parmi nous.
- Il n'y a que les Papeteri qui sachent écrire ! Et, comme chacun sait, ce sont plutôt des pétochards !
- Il suffit ! Déclare Gunther. J'irai moi-même !
- Tu es sûr ? Demandez-vous.
- Oui ! En tant que nouvel Abbé, je me dois de donner l'exemple ! Alors comme ça, les Papeteri sont des pétochards, hein ? C'est ce qu'on va voir !

Vous reprenez la parole :

- Pour charger et voler un camion, nous aurons besoin de beaucoup de matériel ! Des

poutres, des planches, des cordes, des outils... Et une fois dehors, nous aurons besoin de l'électricité.

Le duc de Quincailleri dit alors :

- Du matériel, passe encore. Mais vous nous demandez de divulguer des secrets de rayon !

Dorcas lui lance un regard noir.

- Et ce n'est pas tout. Il faudra nous fournir des gnomes, le plus possible, et également les nourrir !

Cette fois, ça commence à faire beaucoup.

Votre demande va-t-elle être acceptée par les chefs des grandes familles ? Pour le savoir, jetez deux dés. Ajoutez-y votre score de Magnétisme.

Si vous obtenez :

Moins de dix ? *Allez au 77.*

Entre dix et quinze ? *Allez au 54.*

Entre dix et vingt ? *Allez au 43.*

Plus de vingt ? *Allez au 68.*

26

Vous grimpez, accroché à votre fil, en vous aidant des petites aspérités du caoutchouc. Après quelques minutes, vous êtes parvenu sur le sommet du pneu. Au dessus de vous, il y a un plafond rond de métal rouillé, avec la petite ouverture que vous avez aperçue tout à l'heure. D'un bond, vous vous hissez à l'intérieur. L'endroit où vous arrivez est très surprenant. Il y a des manettes, des leviers, ainsi qu'une grande roue avec des volants. Vous grimpez et vous arrivez sur un grand coussin. En face de vous, il y a un grand panneau de verre d'où on voit le ciel.

Vous n'êtes pas rassuré, on voit un peu trop de haut ici. vous n'êtes pas habitué. A côté, il y a un gros objet avec un emballage rouge, avec un dessin.

Une barre chocolatée ! Et même pas entamée ! Quelle bonne trouvaille !

Après vous avoir servi de la grande roue pour grimper sur le plastique noir, vous vous en approchez pour vous en emparer.

Elle est un peu lourde, quasiment aussi grande que vous, mais on ne vous a jamais dit que les gnomes avaient beaucoup de force, pour leur taille ?

Avec ça, la tribu va pouvoir manger pendant au moins deux jours ! Vous l'attachez à votre dos à l'aide de la ficelle.

Ajoutez un point à votre score actuel de chance, sans toutefois dépasser votre total de chance du départ.

Fier de vous, vous décidez de redescendre par le même chemin où vous êtes monté. Après deux bonds, vous revoilà dehors. En effet, les gnomes peuvent tomber de grandes hauteurs sans se faire mal.

Quel bon territoire de chasse ! Il faudra penser à revenir, en vérifiant bien qu'il n'y ait pas d'humains, bien sûr.

Votre butin est lourd et encombrant. Avec un tel poids sur le dos, inutile de penser à

se battre, où à courir. Vous décidez donc de revenir directement au terrier.
Rendez-vous au 49.

27

Alors, de dessous de voitures en dessous de voitures, aussi rapidement qu'il est possible à la petite troupe, vous vous baladez au hasard sur le parking. Mais ce que vous voyez ne vous enchante guère. Partout, des voitures, des pieds d'humains. Il vous semble que vous pourriez errer des heures ici, avant de découvrir quoi que ce soit, une peu de verdure, un endroit où se cacher différent du dessous d'une voiture, n'importe quoi. De plus, vous remarquez que parfois, certaines voitures s'en vont, en faisant un bruit d'enfer. Vous pourriez vous faire écraser par une roue, où bien vous retrouver subitement à découvert, avec votre petite bande de gnomes.

D'ailleurs, les vieux commencent à montrer des signes de fatigue. Misère ! Lorsque Pépé Torrit sera trop fatigué, il ne voudra plus bouger. Vous le connaissez bien, ce vieux bougre. Et à ce moment là, s'en sera fini. Mémé ne voudra pas le quitter, et Nirma ne voudra pas quitter Mémé. Vous resterez peut-être le seul gnome vivant.

Cette pensée vous est insupportable.

Soudain, l'air vrombit, durcit comme un mur, et s'emplit d'une fumée noire et suffocante.

Une voiture devant vous vient de bouger !

Et miracle ! Là, devant, un peu plus loin, un mur blanc, avec une petite grille d'aération tout en bas !

D'où vous êtes, vous pouvez voir que les barreaux sont assez éloignés pour que des gnomes puissent s'y faufiler, même des vieux ! Mais les humains sont partout...

Vous vous retournez vers Pépé Torrit, un peu paniqué.

- Où as-tu dit que les gnomes voulaient aller, selon le Truc ?

- Aux cieux, gamin ! C'est ce que le Truc dit, si l'on a bien écouté tout ce qu'il a dit, et appliqué ses principes.

- Ah. Bon. Et les humains ont-ils un cieux, un cieux à eux ?

- Sûrement, gamin. Mais ça ne doit pas être le même que pour les gnomes. Ça fait pas un pli. Pour sûr.

La-dessus, vous vous retournez pour examiner la situation. Il faut attendre qu'il y ait moins d'humains, du moins, attendre qu'il n'y ait que des humains qui entrent, et pas qui sortent, pour se faufiler dans leur dos.

Après avoir expliqué cela à la petite troupe, vous guettez le moment propice. Il faut juste arriver en bas du mur. Un jeu d'enfant. Si l'on peut dire.

Et là, ca y est ! C'est le moment !

- Allons-y ! Vite !

Pépé Torrit renâcle alors :

- Mais c'est moi le chef ! C'est moi qui dit quand on y va !

- Alors dis-le, alors ! Vite !

- Bon ben... On y va !

Et la petite bande s'élance, le plus vite possible, bien que Nirma soutienne toujours

Pépé Torrit, et cavale jusqu'à la grille. Tentez votre chance, pour vous et pour le groupe. Prenez votre score de chance personnel, mais ne réduisez pas celui-ci d'un point après l'épreuve, comme d'habitude.

Si vous réussissez, *allez au 44.*

Si vous échouez, *vous irez au 47.*

28

Malgré tous vos efforts, impossible de se hisser à l'intérieur de cette frite qui rit. Le pneu est trop haut pour vous, de plus il est rendu glissant par la pluie.

Vous n'acceptez pas de rentrer bredouille au terrier. Vous décidez donc de vous diriger vers le petit bosquet, à une dizaine de mètres derrière la petite maison sur roue. Vous auriez préféré une autre solution, car la chasse par ce temps est bien aléatoire. Un peu peiné, vous reprenez donc votre route.

Allez au 8.

29

Or, dans le Grand Magasin, ne régnaient ni le jour ni la Nuit, mais seulement l'Heure d'Ouverture et l'Heure de Fermeture. Point n'y tombait la pluie, pas plus que la neige.

Ainsi, les Gnômes crûrent en tour de taille et se multiplièrent au fil des ans, passant leur temps en Querelles et en Guerres de Rayons et oubliant toute Science du Dehors.

Car, disaient-ils, n'est il point vrai que chez Arnold frères (fond. 1905) on trouve TOUT SOUS UN SEUL TOIT ?

Et de ceux qui se risquaient à dire : point vraiment TOUT, peut-être, on se moqua cruellement.

Et d'autres Gnômes arguèrent : S'il existe un Dehors, que nous offrirait-il que nous n'ayons point ? Car en ce lieu, nous jouissons de la puissance de l'Électricité, de l'Alimentation et de moult Distractions variées.

Ainsi, le manteau des Saisons qui passaient se fit plus épais que les Coussins du Rayon Literie (3^o étage.)

Mais un jour, un étranger arriva d'une lointaine contrée en poussant une vaste clameur : malheur à vous, malheur à vous !

La Gnomenculture, *Premier étage*

Rapidement, vous arrivez tous, avec Angalo, devant un grand mur sombre, où se place un petit trou.

- Venez, dit Angalo ! Avant de s'engouffrer dans le passage.

- On ne me fera pas passer par là ! Dit Mémé Morrit. C'est un trou à rat. Je sais reconnaître un trou à rat, quand j'en vois un.

Vous vous engouffrez dans le trou, avant de vous retourner et de dire à Mémé :

- Ce n'est pas un trou à rat, Mémé ! Il y a un escalier ! Et de petites lumières !

La montée est longue. Vous devez fréquemment faire haltes pour permettre aux anciens de vous rattraper.

Au terme de l'ascension, où tout le monde suit Angalo, vous débouchez sur une vaste salle.

Même durant votre enfance, vous n'aviez jamais vu plus de quarante gnomes à la fois. Il y en a d'avantage ici. Et même de la nourriture ! Ça ne ressemble à rien de ce que vous connaissez, même c'est tout de même de la nourriture, vu que des gnomes en mangent.

Un espace deux fois plus haut que vous s'étire à perte de vue. La nourriture est soigneusement entassée dans des piles séparées par des allées bondées de gnomes. Plusieurs tiennent en laisse des rats aux poils luisants. Des dames tiennent des souris qui trottent derrière elles. Beaucoup s'affairent à manger de curieuses choses, que vous n'avez jamais vues, de façon fort industrielle.

Vous entendez Mémé Morrit faire des « tsk... tsk... » de désapprobation, et Pépé Torrit s'exclamer avec enthousiasme :

- Mais c'est du fromage ! Je connais ça ! On avait trouvé un sandwich avec une tranche de fromage dans une poubelle, durant l'été 2003 ! Vous vous souvenez ?

- Tais-toi, Pépé ! Tu vas nous faire remarquer ! Tu ne veux pas nous faire honte devant tous ces gens, tout de même ? Un peu de retenue ! Conduis-toi en chef !

- Qu'est-ce que c'est que ce machin, là-bas ? Demandez-vous, rongé par la curiosité.

- Du salami, répond Angalo. Vous y avez déjà goûté ?

- Pas récemment, non, avouez-vous.

- D'où vient toute cette nourriture ?

- Nous la prenons aux humains, répond Angalo négligemment. Ils sont vraiment très sots, vous savez ? Ils accusent les rats. Ce sont les familles de l'alimentation qui la donnent. Bon, écoutez, servez-vous. Mangez et reposez-vous. Si on vous demande, mettez tout cela sur le compte des Merceri, d'accord ? Mais ne dites pas que vous

venez du dehors. Je veux que cela reste une surprise. Je reviens vous chercher tout à l'heure. Il faut que vous voyez mon père.

- Votre père ?

- Le duc des Merceri, répond Angalo avec orgueil. L'autocrate de l'entresol, le défenseur de la cantine du personnel.

- Ils sont trois personnes ? vous étonnez vous.

- Ce sont ses titres. Il est très puissant vous savez. Bon, à tout à l'heure.

Et Angalo s'éloigne. Instantanément, les quatre gnomes de votre petit groupe se rue sur la nourriture. Mémé est aux prises avec une banane, qu'elle inspecte avec la componction d'un démineur.

Tout le monde mange et se repose alors, à côté des allées.

Tous les points de vie de tous les membres du groupe reprennent leur niveau initial, ainsi que votre score de chance. Ensuite, vous vous allongez sur une petite couchette, exténué... Le matelas est mou ! Cela doit être de la moquette. Quel luxe, songez-vous avant de vous endormir.

Au bout de quelques heures, vous vous réveillez.

C'est alors que Pépé Torrit vient vers vous, et vous tire vers lui. Il a quelque chose à vous dire.

- Tu vois gamin, je suis fier de toi. Tu nous a conduit dans un merveilleux endroit, où il y a abondance de nourriture, et où il fait chaud. Un excellent lieu pour finir ses vieux jours, pour un gnome ! Je vais rester ici. Je te confie le Truc.

- Mais... répondez-vous. Le truc se transmet de génération en génération, et, euh... c'est toujours le chef qui l'a, non ?

- Il n'y a plus de chef. Tu as vu où nous sommes ? Ces gnomes doivent avoir plein de chefs. Pas besoin d'un nouveau ! On a qu'à dire que maintenant, le chef, c'est toi.

Et il vous tend, respectueusement, sentencieusement le Truc.

Vous le rangez dans votre besace (notez le sur votre feuille d'aventure).

- Euh... dis-moi, Pépé... Le truc ne t'a jamais vraiment parlé, pas vrai ?

- Euh... non.

- Et quand tu disais «Le Truc a dit de faire ceci, ou cela...», c'était pas vrai ?

- Tu sais, Namin, c'est le vieux Sfarm qui me l'a confié quand j'étais jeune. En disant que ça avait parlé, autrefois. Que ça avait dit des choses, qu'il fallait faire, pour être un gnome vertueux et aller aux cieux, et tout ça... Il m'a dit de m'en servir pour montrer aux gnomes le droit chemin.

C'est à ce moment qu'Angalo revient.

- Venez, vous dit-il. Nous allons voir mon père ! J'ai discuté avec lui. Il ne veut toujours pas croire que vous venez du dehors, mais il consent à vous rencontrer. Les vieux vont rester ici. On a toujours besoin de monde, pour la nourriture et tout ça. Quant à la femme...

Que souhaitez vous donc faire ? Dit Angalo en s'adressant à Nirma.

- Eh bien... Je ne sais pas... J'aime lire, et je suppose que je pourrais l'apprendre aux enfants, répond elle.

- Vous savez lire ? Vous ? C'est incroyable ! Et vous n'avez pas, euh, je veux dire... mal à la tête ?

Nirma lui décoche un regard furieux, un de ces regards dont vous avez appris à vous

méfier, par le passé.

- Alors, euh... Vous devriez aller voir les Papeteri. Leur domaine est plutôt loin, mais je vais vous envoyer un de mes gnomes pour vous y conduire. Quant à vous, dit Angalo en vous regardant, vous venez avec moi ! Nous allons voir mon père, et vous pourrez lui raconter votre histoire vous-même, puisqu'il ne croit pas ! Vous avez dû vivre des tas d'aventures, et vous amuser comme un petit fou !

- Euh... Pas vraiment.

- Pas grave. Allons-y.

Vous embrassez Nirma, Pépé et Mémé, et vous emboîtez le pas à Angalo. Il vous conduit dans un long couloir latéral, éclairé de petites lumières bleues.

Vous arrivez devant une porte, gardée par deux gnomes, portant les mêmes habits qu'Angalo. Vous entrez alors dans une pièce richement meublée, avec un bureau où est assis un gnome.

Rendez-vous au 38.

30

Au petit matin, vous constatez que tout le monde est fin prêt...

Mémé Morrit a même cuisiné une bonne partie de la nuit, et emmène un gros sac bourré de victuailles, de pots et d'outres diverses, emplies de soupe et de bouillons.

Pépé Torrit, toujours avec le Truc dans les mains, a même quitté son éternel fauteuil. Nirma vous regarde, avec son aiguille à coudre dans le dos, l'air farouche et déterminé.

Après une rapide petit déjeuner (lancez un dé et ajoutez ce score à votre total de points de vie, sans excéder votre total de départ), vous marchez jusque l'entrée du terrier, pour constater qu'il fait beau, que l'herbe et la terre sont secs, et que le soleil est déjà haut dans le ciel.

Une fois tout le monde fin prêt, toute la troupe se met en marche. Bien sûr, Nirma est obligée de soutenir Pépé Torrit, mais pour une fois, il ne bougonne pas. Sans doute a-t-il compris que ce départ était inéluctable ?

Après avoir vérifié que tout est calme, qu'il n'y a ni humains ni animaux dans le coin, toute la petite troupe se met en marche, en direction du parking de la frite qui rit. Vous marchez en tête, comme si vous étiez le chef ! Cela vous fait un peu drôle.

Arrivé aux abords de la grande plaine bétonnée, vous constatez que la devanture de la frite qui rit est grande ouverte, avec un humain à l'intérieur, entouré d'une fumée blanche et poisseuse. Il ne vous voit pas, il ne regarde même pas dans votre direction.

Vous profitez d'un moment où il se retourne, trifouillant dans une large gamelle, pour donner le signal du départ vers la corbeille.

- Allez ! Allez ! Allons-y !

Et toute la petite troupe se met en marche. Pépé Torrit maugrée, un peu courroucée de ne pas avoir donné lui-même le signal du départ.

- Vieux bougon ! Si on attendais après toi, on ne bougerais jamais !

- M'empêche, c'est moi le chef ! C'est moi qui commande !

- Alors, vas-y, commande donc d'y aller !

- Euh... D'accord ! On y va ! Dis pépé Torrit, alors que la bande était déjà à mi-chemin.

Rapidement, enfin, autant que les deux vieux le permettent, vous arrivez derrière la corbeille.

- Alors voilà ce qu'on va faire. On va attendre qu'une voiture s'approche. Un humain va en descendre, on attend qu'il oublie de fermer la porte, et on va en dessous ! Je grimpe avec mon grappin, et une fois en haut, je vous hisse tous !

- T'es sûr, gamin ? Je veux dire... On est pas trop lourd ? Euh... on verra. De toutes façon, on essaie ! Et puis, même avec les sacs et tout, on est pas lourds ! On n'a pas mangé correctement depuis longtemps !

Et vous attendez comme ça, de longues minutes, Mémé Morrit le nez en l'air pour surveiller les buses. Vous lui faites remarquer qu'il n'y a pas de buses la journée, mais elle vous rétorque qu'il peut y avoir des rouges-gorges.

Mémé Morrit a toujours le dernier mot quand il s'agit de prévoir les choses les plus dangereuses possibles.

A bout d'un moment, arrive sur le parking un humain, juché sur une curieuse machine à deux roues, pétaradante avec un bruit d'enfer.

Hélas ! Même en grimpant la dessus, il n'y a pas de place où se cacher, pour quatre gnomes. De toutes façons, l'humain ne descend même pas de sa machine. Il s'arrête juste, échange quelques mots avec l'autre dans sa frite qui rit, et repart. La conversation ressemble à un duel de cornes de brumes.

Il repart, et vous attendez encore un peu. Et soudain, ca y est ! C'est votre chance, la chance de la tribu ! Une grosse voiture humaine noire s'est arrêtée, une humaine en est descendue, et d'une démarche lente et vacillante se dirige vers la frite qui rit ! Et elle n'a pas fermé la porte !

Si vous jugez qu'il faut grimper dans cette voiture, *rendez-vous au 45*.

Si vous jugez que c'est trop dangereux, et qu'il faut attendre une voiture plus basse, ou bien qui se gare plus près, bref qu'il faut encore attendre, *rendez-vous au 22*.

31

La route, au bout d'un petit moment, devient très bizarre. C'est simple, c'est comme si il n'y en avait plus.

Un panneau par terre indique : Ralentir Travaux.

- Qu'est ce que ça veut dire ? demandez-vous à Nirma.

Elle feuillette son livre, et finit par dire :

- Eh bien, je crois qu'il faut ralentir le travail. Voilà, c'est ça : il faut arrêter de

travailler, un peu.

- Ah.

Malheureusement, vous n'avez pas ralenti... Même, vous alliez de plus en plus vite. Le camion se prend les roues avant dans un trou, et se retourne littéralement. Le choc est effroyable.

Votre aventure est terminée.

32

Sur le chemin, Gunther s'arrête pour pleurer.

- Arnold frères (fond. 1905)... Démoli...

- Ne t'en fais pas, dites-vous pour le consoler. Nous trouverons une solution. Il le faut.

- Le Grand Buveur d'Âmes... C'est un simple nettoie-moquette, non ? Il y en a au rayon électroménager. Pour Nettoyer Votre Moquette En Profondeur. Et Arnold frères (fond. 1905)... Il a un bureau d'humain... C'est un humain ? Je suis un peu perdu. Je ne comprends plus rien. Toutes mes certitudes s'écroulent...

- Viens, Gunther. Repartons.

Arrivé près de la salle de réception de l'Abbé, un gnome vous interpelle tous deux :

- Vite ! Dépêchez vous !

- Qu'est ce qui se passe ? demande Gunther.

- C'est l'Abbé ! Il est mourant !

En courant, Gunther passe la porte. Vous constatez que l'Abbé est allongé sur une couche, entouré de ses assistants, l'air éploré. Il a encore plus vieux que d'habitude.

D'une voix faible, presque un murmure, il vous dit :

- Ah... Vous voilà...

- Monseigneur ! Tout est vrai ! Je l'ai vu de mes yeux ! Le Grand Magasin va être démolitionné ! Que doit-on faire ?

- Il faut partir...

- Partir, Monseigneur ? Pour aller où ?

- Dehors, Gunther... Dehors...

- Et vous Monseigneur ?

- Je pars pour un voyage autrement plus passionnant, Gunther... Je te charge, toi et ton ami, de sauver tous les gnomes... Désormais, c'est toi l'Abbé. Tu l'as mérité.

- Oh... Monseigneur... Merci...

- En tant que chef spirituel, tu dois convaincre les chefs des familles... Cela ne sera pas facile... Votre boîte... Elle m'a longtemps parlé, de planètes, d'étoiles, d'années-lumières...

Des années lumières ? Vous aviez connu des années plutôt sombres, mais pas encore d'années pleines de lumières.

- Elle veut aller quelque part... Elle vous le dira. C'est très important pour elle...

Et l'Abbé s'éteint, dans un dernier soupir.

Pendant que les Papeteri se recueillent, vous décidez de quitter la pièce, en emportant

le Truc. Vous tombez immédiatement sur Dorcas, qui est arrivé entre temps.

- C'est bien triste, vous dit-il. Je suis venu dès que j'ai appris la nouvelle.

- Mais de quoi est-il mort, exactement ? demandez-vous.

- D'être trop vieux.

Vous ne saviez pas qu'on pouvait mourir d'être trop vieux. C'est la première fois que vous assistez à ça.

- Dorcas ! Le magasin va être détruit ! L'Abbé voulait que tous les gnomes aillent dehors ! Il ne nous reste plus que quelques jours ! Comment allons-nous faire ?

- Mmmhh...

Au bout d'un instant, il vous demande :

- Mais vous ? Comment êtes-vous venu ? Il n'y a qu'à repartir avec le même moyen !

- Nous sommes venus en... Dans un machin en métal avec des roues... Mais c'est bien trop petit ! Il y a des cents et des cents de gnomes, ici ! Plus tout ce que nous allons emporter !

Soudain, Dorcas a une illumination :

- Les camions ! Le garage !

- Oui, mais... encore ?

- Nous allons voler un camion !

Gunther vous fait signe de le suivre. Vous pénétrez tous deux dans ses appartements privés, une petite pièce encombrée de dizaine de livres.

- Bon, nous allons nous reposer quelques heures. Puis j'assisterai à la cérémonie de départ de L'Abbé. J'ai déjà convoqué tous les chefs de famille à une réunion. Je dois faire un discours. Mais je ne sais pas quoi leur dire ! Je suis leur chef spirituel, maintenant ! Mais je ne peux pas les guider tout seul ! Tu dois m'aider ! Aller dehors... D'accord, mais où ? Et surtout, comment ?

- Dorcas a eu une bonne idée, tout à l'heure. Il veut voler un camion.

- Voler un... camion ? Arnold frères (fond. 1905) !

- Oui. Il faut le charger de tout ce qu'on peut trouver, embarquer tous les gnomes, et...

- Ça semble être bien, en effet. Mais qui sait contrôler un... camion ?

- Je ne sais pas. Le Truc peut peut-être nous aider ? Truc ?

- *Programme principal interrompu. Oui ?*

- Sais-tu comment voler un camion ?

- *Il faut apprendre à conduire.*

- Ah ? Et sais tu comment on peut faire ?

- *C'est la capacité de contrôler un véhicule d'un point A à un point B, en utilisant une route*, dit le Truc, qui commence à comprendre la tournure d'esprit des gnomes.

Gunther dit alors, triomphant :

- Il y a un livre qui s'appelle «le code de la route» ! On devrait commencer par celui-là !

- Oui. Mais cela ne risque de ne pas être suffisant. Il y a beaucoup de livres dans Legrandmagasin. Il faut les lire tous. Pour cela, tous les gnomes doivent apprendre à lire, affirmez-vous.

A ces mots, Gunther se décompose.

- Mais... C'est réservé aux Papeteri ! C'est notre... euh... pouvoir !
- Pouvez-vous lire tous les livres ?
- Euh... non.
- Alors il va falloir accepter que d'autres l'utilisent.

Gunther est dépité.

- Truc ? demandez-vous.
- Tout à l'heure, l'Abbé a parlé d'un endroit où tu veux aller. C'est où ?
- *Cap Canaveral.*
- Ah ? Et c'est quoi ?

Gunther dit :

- J'ai lu un livre, une fois, qui s'appelait « Martine au carnaval ».
- *Ce n'est pas cela. Cap Canaveral est un site de tir d'engins spatiaux. J'ai détecté des appareils volants à 8 kilomètres au nord. C'est là qu'il faut m'emmener dans un premier temps, après analyse du chemin critique.*
- Ah... Mais... Tu disais qu'il nous restait 21 jours !
- *De nouvelles données ont été assimilées. De plus, lorsque nous aurons quitté ce lieu, il n'y aura plus de source d'électricité avant l'aéroport. Je ne pourrais plus vous parler.*
- Et si on y arrive pas ?
- *Extrapolation trop complexe.*

Jamais le Truc ne vous avait parlé comme ça. Extrapolation trop complexe... Chemin critique... C'est sûrement quelque chose de très sombre. La fin des gnomes ?

Gunther met fin à votre interrogation :

- Je vais avancer la réunion. Pendant ce temps, va voir ce que tu peux faire pour les camions, avec Dorcas.

Rendez-vous au 25.

33

- Bonnes affaires ! S'écrie Frasker. Il était gros, celui-là ! Mais que font les Merceri ?
 - Qu'ont-ils à voir la dedans ? demandez-vous.
 - Ils sont sensés tuer les rats, non ? Pour qu'il y en ai moins.
- Vous n'en êtes pas sûr... Quand vous étiez chez eux, vous avez vu plein de gnomes avec des rats et des souris en laisse.
- Vous continuer votre chemin, et au bout d'un moment, le petit corridor où vous marchiez émerge à la surface.
- Tiens, c'est bizarre ? S'exclame Georgio.
 - Qu'est ce qu'il y a ?
 - Tu vois le panneaux, là-bas ? Il est sensé indiquer : Semaine des Soldes. Et à la place, il y a marqué : Liquidation Totale.
 - Qu'est-ce que ça veut dire ? demandez-vous.

- On n' en sait rien.

- Ils nous font le coup tous les ans, répond Frasker. Et pourtant, il n' y a jamais d'eau, ou quoi que ce soit de ce genre.

- Quoiqu'il en soit, nous arrivons. Faites attention ! Nous sommes chez les Quincailleri ! Nous allons passer par là. Il y aura moins de gnomes.

Et, au détour d'une vaste salle vide, vous arrivez au pied d'un mur, sur une petite place. Au fond, collé au mur, il y a une grosse boîte blanche mécanique.

Un gnome, un peu différent de ceux que vous avez rencontré, émerge d'une alcôve. Il est âgé, et porte une ceinture garnie d'objets divers, et sa veste est garnie de poche toute bosselée !

En voilà un qu'il serait intéressant de dépouiller, vous dites-vous.

Mais les deux autres ont une réaction à laquelle vous ne vous attendiez pas.

- Maître Dorcas d'Egustation ! En personne !

- Tiens, tiens ! répond le vieux gnome. Des voleurs ! Que faites-vous ici ? Vous venez chercher le secret de l'électrique, n'est-ce pas ?

- Euh... En fait, pas vraiment... balbutie Frasker.

- A d'autres, va ! Sachez que de nombreux gnomes ont essayés ! Beaucoup sont morts. Moi seul a découvert le secret ! Filez donc, avant de découvrir une de mes nouvelles armes ! Et il sort de sa poche un gros tube rouge, avec un fil noir à son extrémité. Ça s'appelle feu d'art et fils, et ça fait franchement mal ! Vous voulez essayer ?

Et les deux autres commencent à trembler, et reculent petit à petit. Quant à vous, il vous semble percevoir une étrange vibration... Interloqué et paniqué, vous en cherchez la provenance...

Votre besace ! Cela provient de votre besace !

Le Truc ! Le Truc s'est mis à vibrer !

Rendez-vous au 53.

34

Presque arrivé tout en haut, sur le rebord du bureau, vous glissez subitement. Vous n'avez plus assez de force dans les bras pour vous maintenir.

Dans votre chute, vous vous accrochez à une pile de papiers qui se trouvait là, et qui tombe avec vous. La chute est terrible, et un paquet de feuilles de papier diverses chute avec vous et s'éparpille sur la moquette.

Vous perdez trois dés de points de vie.

Lorsque péniblement, vous vous relevez, Gunther est déjà en train de lire à voix haute.

- Regarde ! Tous ces mots ! Groupe Arncos, constitué d'Arncos SA, division nettoyage... Non c'est pas ça... Euh... Générale d'entrepôts... Balayuses mécaniques Hornthorpe... Pas ça non plus....

Au bout d'un moment, il s'écrit :

- Là ! Écoute ça ! « A l'attention du personnel. Comme vous devez le savoir, les

résultats escomptés n'ont pas été à la hauteur des exigences formulées... Cette immense bâtisse, adaptée à la clientèle de 1905, ne convient plus au monde trépidant du vingt-et-unième siècle... Nous avons subi des revers de bourse et l'ouverture de nouveaux points de vente en ville a provoqué une diminution de la fréquentation... C'est pourquoi le magasin fermera ses portes et sera démoli pour laisser sa place à un grand complexe de loisirs Arnco...»

Gunther, tout d'un coup, prend l'air dépité.

- Les mêmes mots... Là, et là... Fermeture. Démoli. Tout doit disparaître ! Dernières réductions ! Nous sommes tous condamnés !

Soudain, le couloir s'illumine.

- Bonnes affaires ! Voilà quelqu'un ! Qui ça peut être, tu crois ?

- Prix Sacrifiés, je crois, dites-vous en empoignant votre épieu. Vite ! Il faut partir !

Vous courez tous les deux vers la porte, puis vous vous arrêtez brusquement pour regarder.

Une humaine occupe le couloir. D'une main, elle tient un plumeau, et de l'autre...

Elle semble retenir un espèce d'animal rugissant, genre sac à roulettes. Il bondit sans cesse sur la moquette, mais elle garde une canne à la main et le retient sans cesse en arrière.

- Bonnes affaires ! Le Grand Buveur d'Âmes Rugissant ! dit Gunther. Il faut partir d'ici, ou nous sommes perdus !

En scrutant derrière un placard, il vous semble apercevoir une fente entre le mur et la moquette.

- Là !

Vous vous engouffrez rapidement dans le trou étroit, au prix de quelques efforts.

Les cloisons sont creuses, aménagées par les Modeux de fils et de câbles électriques, et au bout d'une demie-journée pénible de voyage, vous émergez enfin tous deux dans le rayon de la mode enfantine.

Là, Gunther ne fait pas la même erreur que toute à l'heure : Il commande de la nourriture et une escorte, et assez rapidement vous êtes de retour chez les Papeteri.

Rendez-vous au 32.

35

Malheurs à vous, Quincailleri et Merceri, malheurs à vous, Maroquineri et d'Egustation, malheurs à vous, peuples de Mode Enfantine, et à vous, bandits de Corsetteri, brigands de Konfection, et même à vous, Papeteri !

Malheur à vous, car Le Grand Magasin n'est qu'un Lieu, un Dedans dans le Dehors.

Malheur à vous, car Arnold frères (fond. 1905) a lancé les dernières soldes. Tout doit disparaître.

Mais on se moqua de lui, et on lui dit : tu n'est qu'un étranger venu du dehors. Tu

n'existes même pas.

La Gnomenculture, *Livraisons*

Une fois dehors, alors que votre petit groupe se regarde, ne sachant que faire, Nirma dit :

- Je ne comprends pas. Comment font ces gens pour ne pas nous voir ?
- Parce qu'ils savent que nous venons du dehors, répondez-vous.
- Ça veut dire que l'Abbé pense effectivement que nous venons du dehors ! Il croit que nous sommes là, et qu'il ne peut pas nous voir ! Ça n'a pas de sens !
- Que voulez-vous, tranche Dorcas. C'est la nature gnomique.
- Excusez-moi, intervient une petite voix dans votre dos.

Le nouveau venu est un Papeteri : Il est jeune, un peu grassouillet, les cheveux frisés et le teint jaunâtre, et une mine inquiète.

Vous reconnaissez Gunther, l'assistant personnel de l'Abbé.

- Je voudrais parler à... Euh... à ceux du dehors. A leur chef.
- C'est moi, dites-vous. Il semble que vous ayez une meilleure vue que les autres.
- Oui. Allons dans un endroit plus discret.

Et le groupe se retranche alors derrière une solive du plancher.

- Eh bien ? demandez-vous.
- Cette... euh... chose qui parle... Vous croyez qu'elle dit la vérité ?
- Je ne crois pas qu'elle soit capable de mentir.
- C'est très inquiétant. Les humains se comportent de façon inusitée. On voit apparaître des annonces qu'on avait encore jamais vues. On ne renouvelle plus les marchandises dans le Grand Magasin. Même l'Abbé est inquiet. Il n'arrive plus à déterminer ce qu'Arnold frères (fond. 1905) attend de nous... Alors... Euh...
- Quoi ?
- Est-ce que vous pouvez m'accompagner ? S'il vous plaît ? Seul ?

Rendez-vous au 2.

36

Après une chute dans le vide qui vous semble être une éternité, bien qu'elle n'ait duré qu'une fraction de seconde, vous atterrissez sur un carton, avec un bruit sec. Trois autres bruits vous informent que les autres ont tous suivi, derrière. Vous clignez des yeux, le temps que votre vue s'adapte à la demie pénombre.

Vous êtes littéralement mort de peur. Vous ne reconnaissez rien du tout autour de vous, à part l'odeur des sens, que vous avez appris à associer à la présence d'humains, et surtout à celle des camions. Torrit vous avait expliqué avec beaucoup de hauteur que les sens étaient en fait une eau inflammable que buvait les camions. C'est à ce moment-là que vous avez compris que le vieux Torrit perdait les pédales. C'était une évidence. L'eau ne brûle pas.

L'endroit est incompréhensible. D'immenses boîtes se dressent autour de vous. Il y a de grands morceaux de métal qui semblent avoir été fabriqués. Le ciel humain, sans erreur possible, comme vous vous y attendiez un peu. Les humains raffolent du

métal.

Vous descendez du carton où vous êtes, et avancez de quelques pas, en contournant un mégot avec prudence.

Il y a quelques camions en ce lieu. Tous silencieux. Vous en concluez donc que vous êtes tombé sur un nid, et qu'on ne devrait pas y trouver d'autre nourriture que les sens.

Vous vous détendez un peu, et constatant que la troupe en fait de même, vous entreprenez de fouiller un amas de vieux papiers qui se trouve là.

Un rat, debout sur ses pattes arrières, vous regarde d'un air pensif.

C'est un rat nettement plus gros, plus lustré que les créatures qui disputent aux gnomes les détritiques de la poubelle.

L'animal se laisse trotter à quatre pattes et trotte vers vous.

Vous vous retrouvez en pays connu. Ces formes noires et gigantesques, ces boîtes et ces odeurs abominables vous laissent perplexe, mais un rat, vous savez comment le traiter.

Vous empoignez fermement votre épieu, et Nirma dégaine sa redoutable aiguille. Vous vous apercevez que le rat porte un petit collier rouge.

Et une voix lance :

- Ne faites pas ça ! J'ai mis longtemps à le dresser. Bonnes affaires ! Mais d'où sortez-vous ?

Le nouveau venu est un gnome. Du moins, tout vous pousse à le croire : la taille, la démarche. Mais ses vêtements...

Quand on est un gnome sensé, la couleur de base de la garde-robe est toujours le boueux. Rien de plus logique, parce d'où vous venez, un gnome qui va se promener vêtu d'une joyeuse livrée de rouges et de bleus éclatants a une espérance de vie d'environ une demie-heure avant de connaître un destin digestif.

Mais ce gnome-ci ressemble à un arc-en-ciel. Il porte une parure chamarrée de tissus multicolores belle comme un sac de chips, une ceinture cloutée de bouts de verre, des bottes en cuir véritable et un chapeau surmonté d'une plume. En parlant, il fait claquer machinalement contre sa cuisse une lanière de cuir, qui se révèle être la laisse du rat.

- Eh bien ? Lance-t-il. Répondez !

- On descend de là-bas, répondit brièvement en regardant la grille, et en constatant que d'ici, on ne la voit pas car elle est dans la pénombre.

La bestiole se gratte l'oreille, vous jette un coup d'œil, et se réfugie derrière son maître.

- Qu'est-ce que vous faisiez, là-dedans ? Allez, réponds !

Vous vous redressez et lui jetez un regard noir.

- Nous voyagions.

- Voyager ? C'est quoi ?

- On se déplace. Vous savez, quitter un endroit pour aller dans un autre.

Cette réponse semble produire un étrange effet sur l'inconnu. Sans devenir vraiment

poli, il adoucit le ton de sa voix.

- Essaierais-tu de prétendre que vous venez du dehors ?

- Exactement.

- Mais c'est impossible !

- Ah bon ?

Vous commencez à vous inquiéter.

- Dehors, il n'y a rien ! insiste l'étranger.

- Ah bon ? Pourtant, c'est de là qu'on vient, apparemment. Il y a un problème ?

- Tu veux dire, de dehors pour de bon ? dit le gnome en approchant de vous à petits pas. Ça ressemble à quoi ?

- Quoi ?

- Dehors ? Ça ressemble à quoi ?

Vous restez perplexe.

- Ben, euh... C'est plutôt grand...

- Et puis ?

- Et, euh... Il y a du dehors partout...

- Et puis ? Et puis ?

- Avec, euh... Tu sais... des machins...

- C'est vrai que le plafond est si haut qu'on ne le voit même pas ? demande le gnome, qui, apparemment, ne tient plus en place à force d'excitation.

- Je ne sais pas, répondez-vous. C'est quoi, un plafond ?

- C'est ça, dit le gnome en pointant le doigt vers un toit fait de poutrelles et d'ombres.

- Oh, je n'ai jamais rien vu de tel, répondez-vous. Dehors, c'est bleu ou gris, avec des machins blancs qui flottent dedans.

- Et... et... les murs sont très très écartés et il y a une sorte de moquette verte qui pousse sur le sol ?

- Je ne sais pas, répondez-vous de plus en plus mystifié. C'est quoi, la moquette ?

- Oh, bon sang ! Je me nomme Angalo ! Angalo de Merceri. Haha ! Mais bien sûr, cela ne signifie rien pour vous ! Et voici Bobo.

Le rat paraît esquisser un sourire. Vous n'aviez jamais vu personne donner de nom à un rat, à part repas, quand on y était obligé.

Et Angalo se met à regarder les autres, à les contempler plutôt.

- Stupéfiant ! Et il y a même des vieux ! Et ils nous ressemblent ! Ils n'ont même pas la tête pointue, rien ! S'émerveille Angalo.

- Insolent ! Jette Mémé Morrit.

Angalo cesse de sourire.

- Savez-vous à qui vous parlez, Madame ?

- A quelqu'un qui a encore l'âge de se prendre une bonne fessée. Des têtes pointues ! Je vous demande un peu ! Dit Mémé Morrit.

La bouche d'Angalo s'ouvre et se referme en silence.

- Enfin, je veux dire... Dorcas disait que même si la vie se développait en dehors du Grand Magasin, elle ne ressemblerait à rien de connu ! Je vous en prie, suivez-moi ! Mon père ne me croira jamais !

Tandis qu'Angalo s'éloigne à l'autre bout du nid de camions, vous quatre vous échangez un regard, hésitants sur la conduite à suivre.

- Je me souviens du jour où ton père est resté trop longtemps au soleil, dis Mémé Morrit. Il débitait des fariboles, exactement comme celui-là.

Pépé Torrit pris une décision, que vous attendiez patiemment de connaître.

- Je me dis... Je me dis qu'on devrait manger son rat, dit-il.

- Oh, tais-toi, dit Mémé Morrit, par pur réflexe.

- Ben ? C'est moi le chef. T'as pas le droit de s'adresser comme ça au chef.

- Bien sûr que c'est toi le chef, dis Mémé Morrit. Qui a dit le contraire ? Personne. C'est toi, le chef.

- Ah, dit Pépé Torrit en reniflant.

- Et maintenant, tu te tais.

Angalo revient vers vous. Vous en profitez pour lui poser une question.

- Mais où est-ce qu'on est ?

- Vous ne le savez donc pas ?

Nirma prend la parole.

- On se disait... Qu'une voiture nous conduirait dans un endroit agréable à vivre.

- Eh bien, vous ne vous êtes pas trompés, se rengorge Angalo. Il n'y a pas de meilleur endroit au monde. Vous êtes dans le Grand Magasin !

Rendez-vous au 29.

37

Vous rattrapez Angalo. Il se retourne vers vous :

- Attends... Tu changes d'avis souvent, toi. Tu nous fait venir ici, tu te chamailles, et tu veux rentrer ?

- Bah... Euh... Oui, en fait. Les Konfection ne sont pas vraiment comme je l'avais imaginé. Je n'ai pas envie de me joindre à eux.

- Bon, alors on rentre. Mais tu veux aller où, maintenant ? Je te préviens qu'on va pas se balader toute la journée ! J'ai des choses à faire, moi !

Où lui demandez-vous de vous emmener ?

Voulez-vous allez voir les Quincailleries ? *Rendez-vous au 66.* Les Maroquinerie ? *Allez au 73.*

Si vous le désirez, vous pouvez dire à Angalo que vous souhaitez rester avec lui, et travailler pour les Merceries, *en allant au 7.*

Le duc Cido de Merceri ne semble pas commode. A votre arrivée, il se lève, et vous constatez qu'il porte une armure. Il est grand, d'une allure fière.

- Alors comme ça, vous prétendez venir du dehors ! Et vous imaginez que je vais croire ça !

- Mais... dit Angalo.

- Silence, fils ! Tu connais les paroles d'Arnold frères (fond. 1905) ! Nous avons TOUT sous un seul toit ! Tout ! Par conséquent, il ne peut y avoir de dehors ! Vous ne pouvez pas en être originaire. Par conséquent, vous arrivez d'un autre secteur du grand magasin. Peut-être la Corsetterie, où la Mode Infantine. Ce sont des régions que nous n'avons pas exploré en détail.

- Non, nous...

Le duc lève la main.

- Écoutez moi bien, vous dit le Duc avec fureur. Je ne vous blâme pas. Mon fils est un garçon impressionnable. Je me doute bien qu'il a réussi à vous convaincre. Il a une passion excessive pour la contemplation des camions, il prête l'oreille à des billevesées et sa cervelle s'échauffe. Je ne suis pas un mauvais gnome. Il y a toujours de la place dans ma garde, pour un garçon de votre trempe. Oublions ces sottises, voulez-vous ?

- Mais c'est pourtant la vérité ! Nous venons du dehors ! Vous entêtez vous.

- Il n'y a pas de dehors ! tempête le duc. Sauf, bien sûr, quand un gnome vertueux trépassé au terme d'une vie exemplaire. Alors là, oui, il y a un dehors, où il vivra glorieusement pour l'éternité. Allons, allons (il vous donne une tape sur l'épaule). Laissez tomber ces bêtises, soutenez-nous dans notre vaillante cause, ou allez voir une autre famille. Vous pouvez rejoindre les Maroquinri, les Papetteri, où les Quincailleri. Ce sont bien des gens dans votre genre. Ou rejoignez-nous dans notre combat contre les Konfection.

- Pourquoi ?

- Parce que ce sont nos ennemis depuis toujours, que ce sont une bande de malfrats qui veulent s'emparer de notre rayon.

- Mais... Pourquoi se battre ? Ici, il y a abondance de biens et de nourriture. Cela paraît ridicule.

- Ridicule, dites-vous ? Avez-vous entendu parler d'honneur ? Où étiez-vous, lors de la grande bataille du Monte-Charge ? A présent, disposez. Faites ce que vous voulez, où même retournez dans votre dehors, dit le duc d'un ton sarcastique. Peu me chaut.

Il vous désigne la porte. Inutile de lui monter le Truc, il y a fort à parier qu'il n'en ait que faire.

Quand même, vous ne pouvez vous empêcher de penser que lorsque les gnomes ont tout ce qu'ils veulent, ils passent alors leur temps à se chamailler. Et les humains, dans tout ça ? Ils ont beau être lents et stupides, mais alors comment ont-ils faits pour construire le Grand Magasin, et les camions ? Vous êtes enclin à penser

qu'ils sont au moins aussi intelligent que des rats, par exemple.

Angalo ouvre la porte, sort de la pièce, et vous lui emboîtez le pas.

Devant la porte du bureau du duc de Merceri, vous commencez à discuter avec Angalo.

- Quand même, vous dit-il. Le Dehors existe ! Ce n'est pas possible qu'il n'y ait rien ! J'ai déjà vu des camions qui rentraient et qui étaient mouillés ! D'où venait cette eau, si ce n'est du Dehors ? Enfin. Peut-être que mon père changera d'avis. En tout cas, je vais vous aider, vous dit-il.

- Merci, lui répondez-vous. M'aider à quoi ? Que dois-je faire ?

- Pour commencer, vous devez vous trouver une famille. Les gnomes sans famille mènent une existence compliquée et sont très malheureux. Ensuite, les chefs de la famille vous trouveront sans doute quelque chose à faire. Par exemple, nous, les Merceri, traquons les rats dans la Grande Chaufferie.

- Vous chassez donc ? Pour quoi faire ?

- Non, pas du tout. Pas besoin de chasser, puisque nous avons toute la nourriture qu'il nous faut. Nous régulons la population des rats, vous voyez ? Sinon ils deviennent trop nombreux. Je vais tout de même vous parler des autres familles.

Il y a les Papetteri, qui sont les gardiens de notre savoir et de notre foi, les Quincailleri, qui tiennent leur puissance de l'électricité et qui nous la font payer cher, les Maroquineri, qui sont nos ennemis depuis leur trahison lors de la bataille du Monte-Charge, les Konfection, qui sont des gredins et des voyous, Les Cosméticks, les familles de l'alimentation, qui ne forment pas une vraie famille, mais plutôt un conglomérat, avec à leur tête les Legumeri...

- Mais... dites-vous, combien êtes-vous ? Je veux dire, en tout ?

Angalo vous donne la réponse, mais vous ne comprenez pas.

- Je ne sais pas, ajoutez-vous. Ça veut dire quoi, des mille ?

- c'est quand il y a plein de cents.

- Ah.

- Et sûrement beaucoup d'autres, vu que nous n'avons pas exploré toutes les régions lointaines, Mode Enfantine, par exemple. C'est si loin, et le Grand Magasin est si vaste...

Je pourrais vous emmener voir les chefs des autres familles, à moins que vous ne désiriez rester ici, et travailler pour nous ? Mais je dois vous dire que la Grande Chaufferie est un endroit sombre et dangereux. Il y fait chaud, et c'est le territoire de Prix Sacrifiés.

- Et c'est qui, ça, Prix Sacrifiés ?

- Un monstre qui dévore les gnomes la nuit.

- Ah.

- Lorsque vous vous serez fait un nom, peut-être qu'un chef de famille, ou même mon père, vous prendra plus au sérieux.

- Me faire un nom ? Mais pourquoi ? J'en ai déjà un. Je m'appelle Namin.

- Oui, oui... euh... se faire un nom, c'est devenir célèbre, tout ça quoi.

- Ah bon, répondez-vous.

- Enfin, bref... Peut-être pourriez-vous rencontrer un Papeteri, mais inutile d'espérer

rencontrer l'Abbé en personne, où même de travailler pour eux. Il faut une longue formation pour devenir un Papeteri, qui commence dès tout petit...

En fait, notre territoire possède trois frontières, avec le grand mur à l'ouest. Au nord, il y a le territoire des Maroquineri, au sud se trouve celui des Quincailleri, à l'est les Konfections, mais pour aller les voir il vous faut traverser La Grande Allée. Je vous le déconseille fortement. Le territoire des Papeteri est au-delà de celui des Maroquineri.

Voulez-vous aller voir les Quincailleri ? *Rendez-vous au 66.* Les Maroquineri ? *Allez au 73.* Les Konfection ? *Allez au 52.* Si vous souhaitez rester, et travailler pour les Merceri, *rendez-vous au 7.*

39

Aïe ! Ce satané grappin ne veut pas s'accrocher ! Rien à faire. Et voilà l'humaine qui revient ! Et tout le clan est caché sous la voiture.

Instinctivement, les gnomes vont au milieu du dessous de la voiture, et lorsque vous levez les yeux, vous ne voyez qu'un grand plafond noir avec pleins de tuyaux, noirs de saleté eux aussi.

- Et que faisons-nous maintenant, dit Nirma ?

C'est une bonne question. Alors que vous la regardiez bêtement, sans savoir quoi dire, l'humaine rentre dans sa voiture et ferme la porte.

Vous vous attendez à entendre le bruit assourdissant de la machine, mais rien ne se passe.

- Il faut partir d'ici !

- Euh... Alors allons-y, déclare Pépé Torrit.

Et, bravement, toute la petite troupe revient à la corbeille, avec de petits regards derrière vous pour voir que l'humaine ne fait pas attention à vous. Mais non, elle semble en train de manger.

Au bout de quelques mètres, vous êtes près de la poubelle.

Retour à la case départ !

Pépé Torrit commence à râler. Il dit qu'il a faim, et que de son temps, on ne laissait pas les vieux comme ça, sous la pluie, à attendre près d'une corbeille. Et toujours pas d'autres voitures ni de camions à l'horizon.

Au bout d'une demi-heure, l'humaine descend de la voiture, et commence à se diriger, avec le sac à la main, vers la corbeille où vous êtes cachés ! Toute la bande se met à trembler ! Si vous restez ici, elle risque de vous voir ! Si vous rejoignez sa voiture, elle risque de vous voir aussi !

Heureusement qu'elle est très lente, comme tous les humains ! Vous avez le temps de prendre une décision !

Vous pouvez dire à tout le monde de se faufiler dans la grillage de la corbeille, pour se cacher derrière un emballage de chips, *en allant au 78*. Impossible de revenir en courant aux alentours du terrier, avec Mémé et Pépé !

Vous pouvez aussi dire aux autres de se faire tout petit, et de ne plus bouger, en espérant que l'humaine ne vous voit pas, *en allant au 74*.

40

- Je ne te crois pas ! Gardes !

Et trois gnomes aussi musclé que lui sortent d'où vous ne savez où; et vous empoignent.

Le gnome musclé avec des colliers de couleurs vous dit qu'il s'appelle Barracudi de Quincailleri. Il a l'air plutôt renfrogné, mais vous mène jusqu'à son chef. Vous pénétrez dans une petite salle, au murs faits de cartons.

Un gnome avec de l'embonpoint, richement vêtu, avec des fils couleur or partout autour de ses bras, plonge ses yeux dans les vôtres.

- Barracudi ! Qui es-ce ?

- Excusez-moi, Monseigneur, mais... Nous avons capturé un espion !

- Bravo, Barracudi !

Le baron vous regarde, à présent.

- Toi ! Qui es-tu ? Réellement ?

Vous bredouillez :

- Je m'appelle Namin.

- De quelle famille viens-tu ?

- Je n'ai pas de famille.

- Sans rayon fixe, en plus ! Allez hop ! Au cachot ! Gardes !

Et trois autres gardes, aussi forts que Barracudi, eux aussi bardés de fils de cuivre, vous attachent prestement, en vous retirant votre besace.

Vous protestez vigoureusement, en hurlant que vous venez bien du Dehors, mais rien n'y fait.

Ils vous emmènent par les poignets.

Et, au détour d'une vaste salle vide, vous arrivez au pied d'un mur, sur une petite place. Au fond, collé au mur, il y a une grosse boîte blanche mécanique.

Un gnome, un peu différent de ceux que vous avez rencontré, émerge d'une alcôve. Il est âgé, et porte une ceinture garnie d'objets divers, et sa veste est garnie de poche toute bosselée !

Il apostrophe vos gardes :

- Alors, on emmène un prisonnier ?

- Maître Dorcas D'Egustation ! Salutations ! Dit le premier garde.

Le second, lui, qui porte votre besace, prend soudain un air d'étonnement.

- Euh... Euh... La sacoche ! Elle vibre !

- Elle vibre ?

- Oui !

Et paniqué, n'y tenant plus, il la jette au sol.

Le Truc roule comme un dé au pied de Dorcas. Sur ces faces sont apparues des petites lumières vertes, qui clignotent.

- Qu'est ce que c'est que ça ?

- C'est le Truc ! dites-vous. Lâchez-ça !

L'un des gardes vous dit, avec une bourrade :

- Silence le Dehoreux !

- Qu'avez-vous dit ? l'interpelle Dorcas. Le Dehoreux ? Et s'adressant à vous : Tu viens du Dehors, c'est ça ?

- *Plus près de l'électricité, je vous prie.*

Hein ? C'est le truc qui a parlé ? Incroyable ! Mais quelle horrible petite voix !

- *Amenez-moi plus près de l'électricité.*

Dorcas dit alors :

- C'est une radio ? Si petite que ça ? Ce qu'ils arrivent à faire, quand même ! Et s'adressant à vos gardiens : Libérez-le.

- Mais... Le Baron a dit que...

- Libérez-le, je vous dis ! Je m'expliquerai avec le Baron tout à l'heure.

Les gardes libèrent vos entraves, et repartent par où ils sont venus. Vous ramassez votre besace.

Dorcas vous dit alors :

- Qui es-tu vraiment ? Tu ne ressembles pas aux gnomes d'ici ! Et qu'est-ce que c'est que cette drôle de petite boîte noire ? Une radio qui parle le gnome ? Et que faisais-tu, prisonnier, avec ces gens ? Tu viens vraiment du Dehors ? Expliques-toi !

- Euh... Voyez-vous, répondez -vous, oui, je viens bien du dehors... Et cette boîte, c'est le Truc, que l'on se transmet de générations en générations, et, euh...

- Un... un... Dehoreux ? Incroyable ! Stupéfiant ! Prodigieux !

Enfin quelqu'un d'avisé qui semble vous croire.

- Et il y a d'autres gens avec toi ?

- Oui. Il y a Pépé Torrit, Mémé Morrit et Nirma. Ils sont restés chez les Merceri, voyez-vous.

- Époustouflant ! Je dois les voir ! Viens, on va chez les Merceri ! Conduis-moi à eux !

- Mais, voyez-vous, c'est que... je suis un peu perdu, et...

- Suis-moi ! Je connais le Grand magasin comme ma poche !

Vous regagnez la grande Allée, que vous traversez promptement pour vous diriger dans le territoire des Merceri.

Rendez-vous au 63.

41

Vous êtes levé depuis un petit moment, déjeunant de chips, seul dans la salle, alors que subitement, le jour se lève, et Froupil vient vous chercher.

- Aller, mon gars ! Tu es déjà prêt ? C'est excellent !

- Ah, bon ? Répondez-vous.

- La plupart des gnomes traînent au lit jusqu'à pas d'heure... Toi, on voit que tu as de l'enthousiasme ! Tu es prêt pour ta première leçon ?

- Euh... Oui, répondez-vous.

- Bon, tu vas voir, c'est simple. L'important est d'avoir l'air menaçant, et de demander : «La bourse ou la vie ?». Le plus dur est de demander ça avec un air qui ne permet pas au gnome en face de répondre. T'as compris ?

- Oui, dites-vous.

- Alors vas-y. Essaie !

Vous empoignez votre épéu, le pointez entre les deux yeux de Froupil, et avec l'air le plus menaçant possible, vous lui hurlez à pleins poumons :

- La bourse ou la vie ?

Il vous regarde, presque effrayé, et vous dit :

- Bien, très bien, même ! Tu es un bon gars ! Tu feras un bon brigand. Ça y est, c'est fini.

- Ah bon ? Dites-vous. Déjà ? Et la deuxième leçon ?

- Quelle deuxième leçon ? Il n'y en a qu'une !

La-dessus, deux gnomes, habillés de la même combinaison noire et moulante, font irruption dans la pièce. L'un d'eux est bedonnant, et a l'air parfaitement ridicule. Enfin, encore plus que l'autre.

- Ah ! dit Froupil. Vous voilà ! Je te présente Frasker et Georgio. Les gars, je vous présente... Euh... Comment tu t'appelles déjà ?

- Namin. Mon nom est Namin.

- Namin ! Voilà ! Bon, notre chef, le grand Portua lui-même, en a assez que les Quincailleri nous fasse payer l'électricité si cher. Il veut prendre le contrôle du Grand Générateur ! Mais comme c'est en plein cœur de leur pays, ils vous envoient en reconnaissance.

En reconnaissance ? Il ne vous semble pas avoir jamais entendu de ce territoire.

- Par conséquent, vous allez dans cette région là, en prenant bien soin de ne pas vous faire repérer. Vous allez voir à quoi ça ressemble en vrai, et vous revenez faire votre rapport.

- C'est tout ? Dit Frasker.

- Bah oui. Et, euh... Ah oui. Volez deux-trois gnomes en chemin, et essayez de dégouter des objets intéressants, pour une fois. Aussi... Namin, je suis désolé, mais t'es un peu grand... J'ai pas d'habits de voleurs à ta taille pour l'instant. On s'en occupera plus tard !

- Tant pis, lui dites-vous, ravi de ne pas avoir à porté ces habits saugrenus.

Georgio, le gnome bedonnant, prend la parole :

- Mais, chef... Quincailleri, c'est loin ! Il faudra traverser le pays des Merceri, et un bout de celui des Corsetteri... On en a pour la journée, si on ne se fait pas arrêter avant !

- Mais non, bougre d'imbécile ! lui répond Froupil. Vous allez passer par les souterrains ! Frasker les connaît ! Pas vrai, Frasker ?

L'autre répond :

- Euh, oui... plus ou moins...

- Alors, qu'attendez-vous ? Allez-y !

Et les trois gnomes voleurs, dont vous, se mettent en chemin. Rapidement, vous arrivez près d'un petit trou, où les autres s'engouffrent, sous le plancher.

Vous débouchez dans un labyrinthe de murs et de câbles, ponctué de monticules de poussière. Les chemins abondent, et vous avez l'impression qu'ici, on pourrait se perdre sans le moindre effort. Surtout, il n'y a nul panneau, nulle indication. Rien n'indique la destination de tous ces chemins, perdus sous les solives.

Vous vous en remettez donc à Frasker, qui semble plus ou moins connaître la direction générale.

A un moment, le groupe fait une petite halte.

- Namin, vient voir ça !

Vous approchez, et voyez un petit interstice, dans la boiserie, qui laisse filtrer la lueur amoindrie d'un puissant éclairage. Vous vous en approchez et collez votre œil à la fissure. Elle se trouve à la jonction du plafond avec le mur d'une pièce presque aussi grande que le nid de camion.

Le grand magasin est ouvert. L'espace en dessous est bondé d'humains, qui avancent à grand pas balourds et font tonner à l'intention des uns et des autres leur voix floue et grave. Vous les observez un moment, fasciné.

Ils ramassent des choses, puis les donnent à un autre humain, ensuite ils rangent des choses dans un sac et s'en vont. On dirait presque qu'ils savent ce qu'ils font. Mais, à y regarder de plus près, on s'aperçoit qu'ils ne raisonnent pas de façon cohérente. C'est plus de l'instinct, comme les oiseaux.

Après quelques minutes, vous vous remettez en marche, suivant toujours Frasker.

Vous croisez un gnome, marchant rapidement dans le petit corridor sombre.

- Euh... Frasker ! Georgio !

- Oui ?

- Euh... Je me disais... On ne devrait pas le voler, celui-là ?

- Ah, euh... oui, peut-être. Mais on est pas sûr que ce soit pas un Konfection.

- Mais... On est plus sous le territoire des Konfection, là ? Si ?

- Euh... Je sais pas trop, vous dit Frasker. De toute façon, il est déjà loin. On verra ça plus tard, d'accord ?

- Mais, dites-vous, c'est que j'aurais bien aimé avoir un peu d'action...

- T'en veux de l'action ? Regardes, là-bas ! Tu vas en avoir !

Vous scrutez la pénombre dans la direction indiquée, et vous distinguez quelque chose bouger... Mmmmh... des moustaches ! Un museau ! C'est un rat ! Un énorme rat qui bloque le passage !

- Hé bien, qu'est ce que tu fais ? Vas-y ! Vas le tuer !

- Pourquoi-moi, répondez-vous ?

- Parce que t'es nouveau, bien sûr ! Quelle question !

Bien sûr. Dégainant votre épieu, vous vous approchez du rat.

ÉNORME RAT

Force : 10

Habilité : 7

Vitesse : 8

Courage : 11

Intelligence : 7

Endurance : 8

Magnétisme : 9

Chance : 8

Points de vie : 68

Dommages des crocs : +2

Protection de la fourrure : -1

Engagez le combat. A tout moment, vous pouvez vous retirer du combat et demander

de l'aide à Frasker et à Georgio, dont voici les caractéristiques :

FRASKER

Force : 8
Habilité : 7
Vitesse : 8
Courage : 10
Intelligence : 7
Endurance : 10
Magnétisme : 8
Chance : 8
Points de vie : 66
Se bat à mains nues
Pas de protection

GEORGIO

Force : 11
Habilité : 11
Vitesse : 8
Courage : 12
Intelligence : 6
Endurance : 6
Magnétisme : 5
Chance : 10
Points de vie : 69
Dommage de sa petite serpe : +1
Pas de protection

A trois contre lui, vous devriez y arriver facilement. Lorsque le rat sera mort, *rendez-vous au 33*.

42

Vous êtes levé depuis un petit moment, déjeunant de chips, seul dans la salle, alors que subitement, le jour se lève, et un gnome, affublé d'une toge bleue, vert et noire, vient vous chercher.

- Bonjour ! Je suis Kloumi ! C'est bien toi qui veux devenir un voleur, à ce qu'on dit ?
- Oui, c'est moi, répondez-vous. Je m'appelle Namin.
- Parfait ! Nous avons toujours besoin de voleurs... Tu es déjà prêt ? C'est excellent !
- Ah, bon ? Répondez-vous.
- La plupart des gnomes traînent au lit jusqu'à pas d'heure... Toi, on voit que tu as de l'enthousiasme ! Tu es prêt pour ta première leçon ?

- Euh... Oui, répondez-vous.

- Bon, tu vas voir, c'est simple. Suis-moi.

Et il vous emmène dans une salle, un peu plus loin. Au centre se trouve un mannequin, composé de cure-dents et de chiffons, avec deux marques au stylo rouge pour les yeux. Des tas de clochettes lui pendent un peu partout.

- C'est sensé être un gnome, ça ?

- T'inquiète pas, vous dit Kloumi. Tu t'entraîneras dessus après ! Pour l'heure, je vais d'abord te montrer deux trois choses.

et, patiemment, Kloumi commence à vous apprendre des choses sur le vol. Comment attraper le bras d'un gnome et lui faire les poches sans qu'il s'en aperçoive, par exemple. Au bout d'une demi-heure, vous avez tout compris, et vous maîtrisez l'essentiel des gestes du bon pickpocket.

- C'est bien, mon gars ! Tu apprends vite ! Maintenant, tu vois le mannequin, là-bas ?

- Oui, répondez-vous.

- C'est un mannequin d'entraînement. Il y a des poches, tout autour. Il faut en explorer le contenu, sans faire sonner une seule des clochettes ! Tu as compris ?

- Euh, oui.

- Alors vas-y.

Vous vous rapprochez de la poupée de chiffon, et constatez qu'il y a beaucoup de poches et de clochettes. Cela ne va pas être une mince affaire !

En tout, il y a dix poches, réparties sur le tour du mannequin.

Pour chaque poche où vous mettrez la main, lancez deux dés. Si le résultat est inférieur à votre score d'habileté, tout va bien. Vous pouvez passer à la suivante.

En revanche, si le résultat des dés est supérieur ou égal à votre total en habileté, vous devez en plus tenter votre chance. A l'issue de ce second test, ne déduisez pas un point de votre total de chance, comme à l'accoutumée. Si ce second test échoue aussi, alors la cloche sonne !

Combien de poches avez-vous réussi à explorer sans faire tinter de cloches ?

Moins de cinq ? *Allez au 55.*

Plus de cinq ? *Allez au 65.*

Les dix ? *Allez au 67.*

43

Le duc de Merceri, le chef des Maroquineri, le baron des Quincailleri, le chef du pays de Boucheri, et celui de Jardineri acceptent tous les cinq de vous fournir l'aide technique et l'assistance nécessaire. Avec les Papeteri disponibles, vous comptez au total 300 gnomes disponibles. Notez-le sur votre feuille d'aventure. C'est peu...Le duc de Poissonneri n'a que très peu de gnomes à proposer, mais néanmoins il met sa famille à disposition, pour assurer la surveillance du nid de camion.

Cela sera-t-il suffisant pour cette opération de grande ampleur ?

Gunther dit alors :

- Dorcas d'Egustation, vous êtes notre meilleur bricoleur, et vous êtes expérimenté. Je propose donc de vous nommer chef des travaux !

- Merci, monseigneur. Les travaux commenceront ce soir, dès la fermeture. D'ici là, il faut amener les matériaux nécessaires le plus près possible. Monsieur le Duc de Poissoneri ? Est-il possible d'entreposer du matériel près de votre rayon ?

- Oui, Dorcas. Il n' y a plus de poissons, ni d'humains, depuis quelques jours déjà. Mais comme vous le savez, le plus difficile sera d'acheminer ce matériel.

C'est le seigneur des Quincailleri qui répond :

- Nous sommes passés maîtres dans l'art de transporter du matériel au nez et à la barbe des humains ! Nous essaierons d'en passer un maximum pendant les heures d'ouverture du Grand Magasin. Cela comporte des risques, mais nous n'avons plus le choix. De plus, il faudra sécuriser les acheminements...

- C'est bientôt l'heure de Fermeture, dit Gunther. Je vais préparer quelques affaires, et partir immédiatement avec une escorte. J'espère être de retour demain matin ! D'ici là, conduisez les préparatifs, Dorcas. Attention ! Je crains que le baron des Legumeri ne fomenté un mauvais coup. Ses troupes sont peu nombreuses, mais c'est une armée d'élite. Ils sont tout à fait capable de s'allier avec les Konfections et prendre le contrôle du nid de camions. A ce moment-là, tous nos plans tomberaient à l'eau !

300 gnomes, c'est peu pour organiser un exode... Alors s'il faut mener une bataille en plus... Quant à toi, mon ami Namin ? Que vas-tu faire ? Viendras-tu avec moi, où préfères tu rester avec Dorcas pour le début du déménagement ?

Qu'allez-vous répondre ?

- Que vous irez avec Gunther dans la camion avec lui ? Dans ce cas *allez au 12*, ou que vous resterez près de Dorcas ? Dans ce cas *rendez-vous au 58*.

44

Ouf ! Sans encombres, toute la bande et vous-même arrivez au bord, tout au bord, de la grille. Comme prévu, les bords sont suffisamment larges pour faire passer tout le monde.

Après avoir jeté un coup d'œil à l'intérieur, où il fait sombre, vous remarquez en contrebas des cartons, qui pourraient amortir votre chute. Mais c'est tout ce que vous voyez pour l'instant, l'endroit est bien trop grand, et bien trop sombre.

Et la petite bande saute, les uns après les autres.

Rendez-vous au 36.

45

Aussi vite qu'il est possible, Pépé Torrit toujours soutenu par Nirma, vous arrivez sous la grande voiture noire. Au dessus de vous, pas très haut, à a peu près 40

cm, quand même quatre fois votre taille, se présente la grande ouverture. S'assurant que l'humaine est loin, et vous tourne le dos, vous balancez votre grappin.

Jetez deux dés. Si le score obtenu est inférieur ou égal à votre total d'habileté, *rendez-vous au 19*.

Si vous échouez, vous pouvez, une fois seulement, tenter votre chance. En cas de réussite, *vous irez au 19*.

Si vous ratez ces deux épreuves, *rendez-vous au 39*.

46

Seul, un peu las, vous rejoignez La Grande Allée au terme d'une courte marche. C'est en fait une grande place, au sol blanc et fortement éclairée. Quelques mètres plus loin, on aperçoit le début d'un autre couloir, sous un grand mur avec des objets gigantesques, que vous ne reconnaissez pas. Cela doit être le début du territoire des Konfection.

Vous jetez un coup d'œil, mais il ne semble pas y avoir d'humains. Juste un, au loin, qui pousse un grand chariot de métal.

Vous n'avez pas fait un si long chemin pour revenir sur vos pas... Après tout ce qui vous est arrivé !

Vous jetez un dernier regard à droite, à gauche, et vous vous lancez.

En courant du plus vite que vous le pouvez, vous traversez la grande plaine. Arrivé de l'autre côté sans encombres, vous poussez un soupir de soulagement. Ouf ! Vous êtes dans le territoire des Konfection.

Au cours d'une longue marche, vous vous dites en vous-même que décidément, ces territoires se ressemblent beaucoup. Si ce n'est que dans celui-ci, il y a plein d'objets bizarres qui traînent ça et là, et que vous n'en reconnaissez pas la plupart. Vous arrivez, après une longue succession de grandes salles vides jonchées d'objets divers, devant un groupe de gnome qui discutent autour d'un personnage à l'air important.

Il n'est pas habillé de noir, mais porte une belle veste en soie, ainsi que des bagues et des colliers brillants. Il invective le groupe dès qu'il vous voit.

- Je ne connais pas ce gnome ! Une nouvelle recrue ? Il a une drôle d'allure ! Ces vêtements sont bizarres !

Vous lui retourniez bien le compliment.

- Qui es-tu ? Et que veux-tu ?

- Euh... Je voudrais rencontrer... euh... votre chef.

- Non ? Il vous regarde, vous scrute même. Et d'où viens-tu, déjà ? Tu ne semble pas être un Merceri.

Qu'allez-vous répondre ? Que vous venez du Dehors ? *Allez au 14*.

Si vous lui raconter une histoire sur vos origines, *rendez-vous au 72*.

47

Arrivé à mi-chemin, en pleine course, vous vous retournez pour voir où en sont les autres. Et... Malédiction ! Un humain ! Il y a un humain qui est entre eux et vous, et qui les regarde !

Vous le voyez porter ses mains à son visage, avec la lenteur qui caractérise les humains, et vous entendez un vague son de corne de brume :

- Caaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa.... Boooooon Dieuuuuuuuuuuuuuu....

Et, aussi lentement, il se retourne, et vous voyez son visage, avec ses énormes yeux qui roulent, l'air paniqué.

Alors que vous vous attendiez à la fin du monde, rien ne se produit, si ce n'est qu'il fait quelques pas, de sa lente démarche de gros balourd, en direction du parking.

Vous hurlez aux trois autres :

- Vite ! Dépêchez vous !

Et ils arrivent sur la grille, complètement paniqués, eux-aussi.

Vous ne prenez pas le temps de regarder dans le terrier métallique de la grille, vous sautez directement à l'intérieur, effrayé, et les autres aussi.

Rendez-vous au 36.

48

Vous débouchez au bout de quelques pas sur le parking, et de vous vous redirigez vers la frite qui rit. Le grand sol noir est mouillé, et il pleut encore. Au terme d'une grande marche exténuante, vous arrivez près de la corbeille. Il n'y a toujours pas d'humains à l'horizon. Si vous avez assez de nourriture, vous retraversez le parking pour vous rendre au terrier, *en allant au 49*. Sinon, vous pouvez toujours essayer de pénétrer dans la frite qui rit, *en allant au 23*.

49

Après une longue marche à travers le parking, toujours sous la pluie, vous dépassez la corbeille et la frite qui rit, et vous arrivez de l'autre côté, à proximité du petit fossé de terre dans lequel est camouflée l'entrée du terrier.

Rendez-vous au 13.

- Je viens de... euh... par là, la-bas.

- Et que viens tu faire ici ? Tu es sur notre territoire ! Tu es un espion, ou quelque chose comme ça ?

- Non, pas du tout ! Je suis juste perdu.

- Suis-moi. Nous allons voir le baron : Il saura quoi faire de toi !

Le gnome musclé avec des colliers de couleurs vous dit qu'il s'appelle Barracudi de Quincailleri. Il a l'air plutôt renfrogné, mais vous mène jusqu'à son chef. Vous pénétrez dans une petite salle, au murs faits de cartons.

Un gnome avec de l'embonpoint, richement vêtu, avec des fils couleur or partout autour de ses bras, plonge ses yeux dans les vôtres.

- Barracudi ! Qui es-ce ?

- Excusez-moi, Monseigneur, mais... Ce gnome, là, bah il prétend qu'il est perdu.

- Bravo ! Tu as encore capturé un espion !

Le baron vous regarde, à présent.

- Toi ! Qui es-tu ? Réellement ?

Vous bredouillez :

- Je m'appelle Namin.

- De quelle famille viens-tu ?

- Je n'ai pas de famille.

- Sans rayon fixe, en plus ! Allez hop ! Au cachot ! Gardes !

Et trois gardes, aussi forts que Barracudi, eux aussi bardés de fils de cuivre, vous attachent prestement, en vous retirant votre besace.

Vous protestez vigoureusement, en hurlant que vous venez bien du dehors, mais rien n'y fait. Ils vous emmènent par les poignets.

Et, au détour d'une vaste salle vide, vous arrivez au pied d'un mur, sur une petite place. Au fond, collé au mur, il y a une grosse boîte blanche mécanique.

Un gnome, un peu différent de ceux que vous avez rencontré, émerge d'une alcôve. Il est âgé, et porte une ceinture garnie d'objets divers, et sa veste est garnie de poche toute bosselée !

Il apostrophe vos gardes :

- Alors, on emmène un prisonnier ?

- Maître Dorcas D'Egustation ! Salutations ! Dit le premier garde.

Le second, lui, qui porte votre besace, prend soudain un air d'étonnement.

- Euh... Euh... La sacoche ! Elle vibre !

- Elle vibre ?

- Oui !

Et paniqué, n'y tenant plus, il la jette au sol.

Le Truc roule comme un dé au pied de Dorcas. Sur ces faces sont apparues des petites lumières vertes, qui clignotent.

- Qu'est ce que c'est que ça ?

- C'est le Truc ! dites-vous. Lâchez ça !

L'un des gardes vous dit, avec une bourade :

- Silence le Dehoreux !

- Qu'avez-vous dit ? l'interpelle Dorcas. Le Dehoreux ? Et s'adressant à vous : Tu viens du dehors, c'est ça ?

- *Plus près de l'électricité, je vous prie.*

Hein ? C'est le truc qui a parlé ? Incroyable ! Mais quelle horrible petite voix !

- *Amenez-moi plus près de l'électricité.*

Dorcas dit alors :

- C'est une radio ? Si petite que ça ? Ce qu'ils arrivent à faire, quand même ! Et s'adressant à vos gardiens : Libérez le.

- Mais... Le Baron a dit que...

- Libérez le, je vous dis ! Je m'expliquerai avec le Baron tout à l'heure.

Les gardes libèrent vos entraves, et repartent par où ils sont venus. Vous ramassez votre besace.

Dorcas vous dit alors :

- Qui es-tu vraiment ? Tu ne ressembles pas aux gnomes d'ici ! Et qu'est-ce que c'est que cette drôle de petite boîte noire ? Une radio qui parle le gnome ? Et que faisais-tu, prisonnier, avec ces gens ? Tu viens vraiment du Dehors ? Expliques-toi !

- Euh... Voyez-vous, répondez -vous, oui, je viens bien du dehors... Et cette boîte, c'est le Truc, que l'on se transmet de générations en générations, et, euh...

- Un... un... Dehoreux ? Incroyable ! Stupéfiant ! Prodigieux !

Enfin quelqu'un d'avisé qui semble vous croire.

- Et il y a d'autres gens avec toi ?

- Oui. Il y a Pépé Torrit, Mémé Morrit et Nirma. Ils sont restés chez les Merceri, voyez-vous.

- Époustouflant ! Je dois les voir ! Viens, on va chez les Merceri ! Conduis-moi à eux !

- Mais, voyez-vous, c'est que... je suis un peu perdu, et...

- Suis-moi ! Je connais le Grand magasin comme ma poche !

Vous regagnez la grande Allée, que vous traversez promptement pour vous diriger dans le territoire des Merceri.

Rendez-vous au 63.

51

Sous cette chaleur accablante, vous êtes complètement exténué par le combat que vous venez de livrer. De plus, vous entendez les pas lourds d'un humain qui se rapproche... Prix Sacrifiés et Sa Terrible Lumière...

Vous décidez de sortir de la chaufferie, le plus vite possible.

Vous rejoignez Angalo.

- Alors, vous dit-il, et ces queues de rats ?

- Je n'en ai pas... Je suis tombé sur une araignée, la plus grosse que j'ai jamais vue ! Je l'ai tuée, et puis... Un humain arrivait ! Alors je me suis enfui !

- Prix Sacrifiés... Tu as bien fait. C'est vrai que les araignées sont costaudes, dans ce coin-là. Bon, tant pis !

Angalo vous emmène alors, par un autre chemin, dans des recoins et des trous sombres.

Tandis que vous passez près d'un petit boîtier sombre, votre besace se met à vibrer.

Interloqué, vous regardez à l'intérieur, et... Le Truc ! C'est le Truc ! De petite lumière sont apparues à sa surface !

Un peu paniqué, vous le sortez et le déposez à terre.

- Il n'a jamais fait ça ! Il ne fait rien, d'habitude !

- *Plus près de l'électricité... Je manque de puiss...*

- Qu'est ce que c'est ? demande Angalo. Une radio ? Si petite que ça ?

- C'est le Truc ! répondez-vous. Un objet que l'on se transmet de génération en génération, et qui... euh... ne fait rien. Enfin, d'habitude.

- Là, il a dit qu'il manquait de puiss.

- Euh, d'accord, dites-vous. Mais c'est quoi la puiss ? Et où on peut en trouver ?

- Je ne sais pas, répond Angalo. Mais si quelqu'un s'y connaît en radio, c'est bien Dorcas !

- Dorcas ?

- Dorcas D'Egustation.

- Conduis-moi à lui !

Et Angalo vous mène dans un dédale sans fin de couloirs et de vastes salles éclairés. Au bout d'une heure de marche, il vous dit :

- Nous sommes chez les Quincailleri ! Nous allons passer par là. Il y aura moins de gnomes.

Et, au détour d'une vaste salle vide, vous arrivez au pied d'un mur, sur une petite place. Au fond, collé au mur, il y a une grosse boîte blanche mécanique.

Un gnome, un peu différent de ceux que vous avez rencontré, émerge d'une alcôve. Il est âgé, et porte une ceinture garnie d'objets divers, et sa veste est garnie de poche toute bosselée !

- Maître Dorcas d'Egustation ! Salutation !

- Tiens, tiens ! répond le vieux gnome. Angalo de Merceri ! Quel bon vent t'amène ?

- J'ai mon ami, ici présent, qui a un problème de radio, et, euh...

Avec beaucoup de précautions, vous posez votre besace à terre. Vous l'ouvrez et en sortez le Truc. De petites lumières sont apparus sur ses faces, qui dansent une sarabande endiablée.

- *Plus près de l'électricité, je vous prie.*

Hein ? C'est le truc qui vous a parlé ? Quelle horrible petite voix !

- *Amenez-moi plus près de l'électricité.*

Dorcas dit alors :

- C'est une radio ? Si petite que ça ? Ce qu'ils arrivent à faire, quand même !

Du bout du pied, en tremblant, vous amenez le truc plus près de la grande boîte blanche. Sur les surfaces d'habitude noires et lisses, les lumières deviennent vertes,

et continuent à danser. Comment fait-il pour parler ? Il n'a pas de bouche !

Dorcas vous dit alors :

- Qui es-tu vraiment ? Tu ne ressembles pas aux gnomes d'ici ! Et qu'est-ce que c'est que cette drôle de petite boîte noire ? Une radio qui parle le gnome ?

- Euh... Voyez-vous, répondez -vous, je viens du dehors... Je suis un Dehoreux. Et cette boîte, c'est le Truc, que l'on se transmet de générations en générations, et, euh...

- Un... un... Dehoreux ? Incroyable ! Stupéfiant ! Prodigieux !

Enfin quelqu'un d'avisé qui semble vous croire.

- Et il y a d'autres gens avec toi ?

- Oui. Il y a Pépé Torrit, Mémé Morrit et Nirma. Ils sont restés chez les Merceri, voyez-vous.

- Époustouflant ! Je dois les voir ! Viens, on va chez les Merceri ! Conduis-moi à eux !

- Mais, voyez-vous, c'est que... je suis un peu perdu, et...

- Suis-moi ! Je connais le Grand magasin comme ma poche !

Vous regagnez la grande Allée, que vous traversez promptement pour vous diriger dans le territoire des Merceri.

Au bout d'une longue marche, vous pénétrez sur leur territoire. Vous remarquez que les passants que vous croisez saluent Dorcas avec déférence. Il semble être quelqu'un de très respecté. Lorsque vous lui posez la question, il vous répond nonchalamment :

- Oh tu sais... J'ai atteint un âge avancé, et j'ai fait plein de choses pour la communauté des gnomes. En vérité, même si tout le monde croit que ce sont les Quincailleries qui donnent l'électricité aux autres rayons, sans moi il ne peuvent rien faire. Il n'y a que moi qui sait... De plus, mon intérêt pour la science a rendu bien des services aux gnomes de toutes les familles. Mais trêve de bavardage, nous arrivons.

En effet, vous reconnaissez la salle où vous êtes arrivés la première fois. Toujours aussi large, et toujours aussi pleine de nourriture et de gens.

- Bon alors, les Dehoreux ! Où êtes-vous ?

Mémé Morrit, Pépé Torrit et Nirma accourent aussitôt vers Dorcas.

- Vous nous croyez ?

- Oui, dit Dorcas, même si vous êtes un peu différents de ce que je m'attendais à voir. Les vêtements, peut-être...

- Quoi, nos vêtements ?

- Attendez, vous allez comprendre.

Et Dorcas sort de sa besace un paquet de petites feuilles et de croquis. Et il en montre un petit dessin, avec une timidité évidente, qui ressemble à un bigorneau avec des poils, bien que les gnomes ne sachent pas ce que c'est qu'un bigorneau.

- Très joli, dit Nirma.

- Qu'est-ce que c'est ? Demandez-vous, un peu désarçonné.

- Alors, euh... C'est une hypothèse que j'avais formulée sur l'apparence des gens du dehors.

- Avec la tête pointue ?

- Oui... pour la pluie. Pour qu'elle glisse, voyez-vous. Dans les anciennes légendes des temps anté-magasiniers. La pluie. Des gouttes d'eau qui tombent du ciel... De cette façon, elle peut ruisseler.

- Et où sont les yeux ?
- Ici, dissimulés sous cette touffe de poil. Pour les protéger du soleil.
- Qu'est-ce qu'il raconte ? S'enquit Pépé Torrit.
- Il dit que tu devrais ressembler à ça, répondit Mémé Morrit.
- Je crois que vous vous êtes un peu égaré, dites-vous lentement. Ce n'est pas du tout cela. Personne n'est donc aller sur place pour vérifier ?
- Un jour, dit Dorcas, j'ai vu la porte grande ouverte. Celle du garage, je veux dire. Mais je ne voyais rien du tout. Une grande lumière blanche m'a aveuglée.
- Ça ne m'étonne pas, si vous vivez en permanence dans cette pénombre. Au fait Pépé ! Tu avais raison ! Le truc parle ! Il nous a parlé !
- Oh ?
- Oui ! Regarde !
Et vous sortez, triomphant, le truc de votre besace.
Rendez-vous au 63.

52

- D'accord, vous répond Angalo. La nuit ne devrait pas tarder. On aura qu'à attendre un peu près de l'Allée. Mais cette frontière n'est pas sûre. J'ai entendu parler d'attaques de brigands, et je m'y rends souvent pour... Disons... Jeter un œil, dit Angalo.

Et vous marchez derrière lui, en traversant de vastes pièces éclairées, et parfois un espèce d'herbe verte... Angalo vous dit que c'est de la moquette, dérobée aux humains chez les Jardineri. Il vous dit qu'ils sont bizarre, et que leur culte diffère quelque peu de celui des autres gnomes.

De temps à autres, vous croisez un gnome, empressé, qui vous bouscule. Après avoir emprunté de petits tunnels, des petits escaliers, au détour d'un recoin désert, 3 gnomes, habillés en noir et les armes à la main, débouler subitement devant vous.

Leur chef tient un couteau entre les dents.

- Gnnaaaa ours ou avi ? Vous dit-il.

- Hein, quoi ? Répondez-vous.

Il retire alors le couteau de sa bouche.

- J'ai dit : La bourse ou la vie.

Vous ne comprenez toujours pas.

- Quoi ? Qu'est-ce que ça veut dire ?

Angalo, à la mine peu rassurée, vous vient en aide :

- Ça veut dire qu'il veut qu'on lui donne tout ce qu'on a.

- Hein ? Quoi ? Pourquoi ?

- Sinon ils nous feront du mal. Ce sont des Konfection. Des voleurs.

Vous n'avez toujours rien compris, mais il est hors de question que vous donniez le Truc à n'importe qui. Si ces gnomes veulent vous le prendre, vous le défendrez, pour sûr !

- Allez, vous dit le chef. Dépêchez vous.

- Non, leur dites-vous la tête haute.

- Quoi, non ?

- Non.

- Mais c'est pas possible ça ! On ne peut pas dire non !

- Ah bon ? Répondez-vous, de plus en plus perplexe. Et pourquoi ?

Tout en parlant, vous avez empoigné fermement votre épieu.

- Laisse chef, je m'en occupe !

Celui qui vient de dire ça est un gnome habillé de noir, Avec un bout de fer coupant à la main, et un morceau de plastique rond attaché au bras. Il approche de vous.

Bonne chance pour ce combat.

BRIGAND DES KONFECTION

Force : 8

Habilité : 7

Vitesse : 9

Courage : 8

Intelligence : 7

Endurance : 7

Magnétisme : 9

Chance : 9

Points de vie : 63

Dommages du métal coupant : +2

Protection du bouclier : -2

Ce n'est pas un combat à mort. Il s'arrête lorsque les points de vie de l'un des combattants seront inférieurs à 15.

Néanmoins, vous pourrez choisir de continuer les assauts si vous décidez de tuer votre adversaire.

Si vous gagnez, allez au 21.

Si vous perdez, allez au 61.

Si vous tuez votre adversaire, *allez au 57*, mais sachez que les deux autres brigands vous attaqueront à coup sûr.

53

Dorcas pointe son arme vers vous, sans comprendre la raison de votre panique.

- Non ! Attendez, dites-vous ! Je vais tout vous expliquer !

Et, avec beaucoup de précautions, vous posez votre besace à terre. Vous l'ouvrez et en sortez le Truc. De petites lumières sont apparues sur ses faces, qui dansent une sarabande endiablée.

- Plus près de l'électricité, je vous prie.

Hein ? C'est le truc qui vous a parlé ? Incroyable ! Mais quelle horrible petite voix !

- Amenez-moi plus près de l'électricité.

Dorcas dit alors :

- C'est une radio ? Si petite que ça ? Ce qu'ils arrivent à faire, quand même !

Du bout du pied, en tremblant, vous amenez le truc plus près de la grande boîte blanche. Sur les surfaces d'habitude noires et lisses, les lumières deviennent vertes, et continuent à danser. Comment fait-il pour parler ? Il n'a pas de bouche !

Dorcas vous dit alors :

- Qui es-tu vraiment ? Tu ne ressembles pas aux gnomes d'ici ! Et qu'est-ce que c'est que cette drôle de petite boîte noire ? Une radio qui parle le gnome ? Et que faisais-tu avec ces gens ? Expliques-toi !

- Euh... Voyez-vous, répondez -vous, je viens du dehors... Je suis un dehoireux. Et cette boîte, c'est le Truc, que l'on se transmet de générations en générations, et, euh...

- Un... un... Dehoireux ? Incroyable ! Stupéfiant ! Prodigeux !

Enfin quelqu'un d'avisé qui semble vous croire.

- Et il y a d'autres gens avec toi ?

- Oui. Il y a Pépé Torrit, Mémé Morrit et Nirma. Ils sont restés chez les Merceri, voyez-vous.

- Époustouflant ! Je dois les voir ! Viens, on va chez les Merceri ! Conduis-moi à eux !

- Mais, voyez-vous, c'est que... je suis un peu perdu, et...

- Suis-moi ! Je connais le Grand magasin comme ma poche !

Vous regagnez la grande Allée, que vous traversez promptement pour vous diriger dans le territoire des Merceri.

Au bout d'une longue marche, vous pénétrez sur le territoire des Merceri. Vous remarquez que les passants que vous croisez saluent Dorcas avec déférence. Il semble être quelqu'un de très respecté. Lorsque vous lui posez la question, il vous répond nonchalamment :

- Oh tu sais... J'ai atteint un âge avancé, et j'ai fait plein de choses pour la communauté des gnomes. En vérité, même si tout le monde croit que ce sont les

Quincailleries qui donnent l'électricité aux autres rayons, sans moi il ne peuvent rien faire. Il n'y a que moi qui sait...

De plus, mon intérêt pour la science a rendu bien des services aux gnomes de toutes les familles. Mais trêve de bavardage, nous arrivons.

En effet, vous reconnaissez la salle où vous êtes arrivés la première fois. Toujours aussi large, et toujours aussi pleine de nourriture et de gens.

- Bon alors, les dehoureux ! Où êtes-vous ?

Mémé Morrit, Pépé Torrit et Nirma accourent aussitôt vers Dorcas.

- Vous nous croyez ?

- Oui, dit Dorcas, même si vous êtes un peu différents de ce que je m'attendais à voir. Les vêtements, peut-être...

- Quoi, nos vêtements ?

- Attendez, vous allez comprendre.

Et Dorcas sort de sa besace un paquet de petites feuilles et de croquis. Et il en montre un petit dessin, avec une timidité évidente, qui ressemble à un bigorneau avec des poils, bien que les gnomes ne sachent pas ce que c'est qu'un bigorneau.

- Très joli, dit Nirma.

- Qu'est-ce que c'est ? Demandez-vous, un peu désarçonné.

- Alors, euh... C'est une hypothèse que j'avais formulée sur l'apparence des gens du dehors.

- Avec la tête pointue ?

- Oui... pour la pluie. Pour qu'elle glisse, voyez-vous. Dans les anciennes légendes des temps anté-magasiniers. La pluie. Des gouttes d'eau qui tombent du ciel... De cette façon, elle peut ruisseler.

- Et où sont les yeux ?

- Ici, dissimulés sous cette touffe de poil. Pour les protéger du soleil.

- Qu'est-ce qu'il raconte ? S'enquit Pépé Torrit.

- Il dit que tu devrais ressembler à ça, répondit Mémé Morrit.

- Je crois que vous vous êtes un peu égaré, dites-vous lentement. Ce n'est pas du tout cela. Personne n'est donc aller sur place pour vérifier ?

- Un jour, dit Dorcas, j'ai vu la porte grande ouverte. Celle du garage, je veux dire. Mais je ne voyais rien du tout. Une grande lumière blanche m'a aveuglée.

- Ça ne m'étonne pas, si vous vivez en permanence dans cette pénombre. Au fait Pépé ! Tu avais raison ! Le truc parle ! Il nous a parlé !

- Oh ?

- Oui ! Regarde !

Et vous sortez, triomphant, le truc de votre besace.

Rendez-vous au 63.

chef, qui d'après ce que vous avez compris est le roi du pays se Boucheri, acceptent tous quatre de vous fournir l'aide technique et l'assistance nécessaire. Avec les Papeteri disponibles, vous comptez au total 250 gnomes disponibles. Notez-le sur votre feuille d'aventure. C'est peu... Le duc de Poissonneri n'a que très peu de gnomes à proposer, mais néanmoins il met sa famille à disposition, pour assurer la surveillance du nid de camion.

Cela sera-t-il suffisant pour cette opération de grande ampleur ?

Gunther dit alors :

- Dorcas d'Egustation, vous êtes notre meilleur bricoleur, et vous êtes expérimenté. Je propose donc de vous nommer chef des travaux !

- Merci, monseigneur. Les travaux commenceront ce soir, dès la fermeture. D'ici là, il faut amener les matériaux nécessaires le plus près possible. Monsieur le Duc de Poissonneri ? Est-il possible d'entreposer du matériel près de votre rayon ?

- Oui, Dorcas. Il n'y a plus de poissons, ni d'humains, depuis quelques jours déjà. Mais comme vous le savez, le plus difficile sera d'acheminer ce matériel.

C'est le seigneur des Quincailleries qui répond :

- Nous sommes passés maîtres dans l'art de transporter du matériel au nez et à la barbe des humains ! Nous essaierons d'en passer un maximum pendant les heures d'ouverture du Grand Magasin. Cela comporte des risques, mais nous n'avons plus le choix. De plus, il faudra sécuriser les acheminements...

- C'est bientôt l'heure de Fermeture, dit Gunther. Je vais préparer quelques affaires, et partir immédiatement avec une escorte. J'espère être de retour demain matin ! D'ici là, conduisez les préparatifs, Dorcas. Attention ! Je crains que le baron des Legumeri ne fomenté un mauvais coup. Ses troupes sont peu nombreuses, mais c'est une armée d'élite. Ils sont tout à fait capable de s'allier avec les Konfections et prendre le contrôle du nid de camions. A ce moment-là, tous nos plans tomberaient à l'eau !

250 gnomes, c'est peu pour organiser un exode... Alors s'il faut mener une bataille en plus... Quant à toi, mon ami Namin ? Que vas-tu faire ? Viendras-tu avec moi, où préfères-tu rester avec Dorcas pour le début du déménagement ?

Qu'allez-vous répondre ?

- Que vous irez avec Gunther dans le camion avec lui ? *Dans ce cas allez au 12*, ou que vous resterez près de Dorcas ? *Dans ce cas allez au 58*.

55

Après vous avoir regardé faire, Kloumi s'approche de vous.

- Euh... Désolé mon gars, mais on dirait que c'est pas ton truc.

- Mais je peux faire mieux, vous défendez-vous. Il faut juste que je m'entraîne un peu !

- Oui, peut-être bien, mais là... On a pas trop le temps. Le grand Portua, bah tu vois, il a une mission pour nous... Je veux dire, pour ces gnomes. Et ça presse... De toute évidence, tu n'es pas un bon voleur. Peut-être que tu seras meilleur brigand...

Attends moi ici. Je vais chercher Froupil.

Vous êtes un peu dépité. Ce n'est donc pas dans voie que vous arriverez à vous faire un nom.

Et il revient, quelques instants plus tard, avec un gnome revêtu de noir.

- Bonjour, mon gars ! Je suis Froupil. Alors comme ça, on a deux mains gauches ?

- Mais, euh...

- T'inquiète pas mon gars. Ce sont des choses qui arrivent. Tout le monde ne peut pas être aussi adroit que Froupil, pas vrai ?

Le dénommé Froupil acquiesce de la tête. Puis il s'en va.

- Bon alors, reprends Froupil. Puisque tu es trop mauvais pour être pickpocket, on va faire de toi un brigand ! Tu es prêt pour ta première leçon ?

- Euh... Oui, répondez-vous.

- Bon, tu vas voir, c'est simple. L'important est d'avoir l'air menaçant, et de demander : «La bourse ou la vie ?». Le plus dur est de demander ça avec un air qui ne permet pas au gnome en face de répondre. T'as compris ?

- Oui, dites-vous.

- Alors vas-y. Essaie !

Vous empoignez votre épieu, le pointez entre les deux yeux de Froupil, et, l'air le plus menaçant possible, vous lui hurlez à pleins poumons :

- La bourse ou la vie ?

Il vous regarde, presque effrayé, et vous dit :

- Bien, très bien, même ! Tu es un bon gars ! Tu feras un bon brigand. Ca y est, c'est fini.

- Ah bon ? Dites-vous. Déjà ? Et la deuxième leçon ?

- Quelle deuxième leçon ? Il n'y en a qu'une !

La-dessus, deux gnomes, habillés de la même combinaison noire et moulante, font irruption dans la pièce. L'un d'eux est bedonnant, et a l'air parfaitement ridicule. Enfin, encore plus que l'autre.

- Ah ! dit Froupil. Vous voilà ! Je te présente Frasker et Georgio. Les gars, je vous présente... Euh... Comment tu t'appelles déjà ?

- Namin. Mon nom est Namin.

- Namil ! Voilà ! Bon, notre chef, le grand Portua lui-même, en a assez que les Quincailleri nous fasse payer l'électrique si cher. Il veut prendre le contrôle du Grand Générateur ! Mais comme c'est en plein cœur de leur pays, ils vous envoient en reconnaissance.

En reconnaissance ? Il ne vous semble pas avoir jamais entendu de ce territoire-là.

- Par conséquent, vous allez dans cette région, en prenant bien soin de ne pas vous faire repérer. Vous allez voir à quoi ça ressemble en vrai, et vous revenez faire votre rapport.

- C'est tout ? Dit Frasker.

- Bah oui. Et, euh... Ah oui. Volez deux-trois gnomes en chemin, et essayez de dégouter des objets intéressants, pour une fois. Aussi... Namin, je suis désolé, mais t'es un peu grand... J'ai pas d'habits de voleurs à ta taille pour l'instant. On s'en occupera plus tard !

- Tant pis, lui dites-vous, ravi de ne pas avoir à porté ces habits saugrenus.

Georgio, le gnome bedonnant, prend la parole :

- Mais, chef... Quincailleri, c'est loin ! Il faudra traverser le pays des Merceri, et un bout de celui des Corsetteri... On en a pour la journée, si on ne se fait pas arrêter avant !

- Mais non, bougre d'imbécile ! lui répond Froupil. Vous allez passer par les souterrains ! Frasker les connaît ! Pas vrai, Frasker ?

L'autre répond :

- Euh, oui... plus ou moins...

- Alors, qu'attendez-vous ? Allez-y !

Et les trois gnomes voleurs, dont vous, vous mettez en chemin. Rapidement, vous arrivez près d'un petit trou, où les autres s'engouffrent, sous le plancher.

Vous débouchez dans un labyrinthe de murs et de câbles, ponctué de monticules de poussières. Les chemins abondent, et vous avez l'impression qu'ici, on pourrait se perdre sans le moindre effort. Surtout, il n'y a nul panneau, nul indication. Rien n'indique la destination de tous ces chemins, perdus sous les solives.

Vous vous en remettez donc à Frasker, qui semble au moins connaître la direction générale.

A un moment, le groupe fait une petite halte.

- Namin, vient voir ça !

Vous approchez, et voyez un petit interstice, dans la boiserie, qui laisse filtrer la lueur amoindrie d'un puissant éclairage. Vous vous en approchez et collez votre œil à la fissure. Elle se trouve à la jonction du plafond avec le mur d'une pièce presque aussi grande que le nid de camion.

Le Grand Magasin est ouvert. L'espace en dessous est bondé d'humains, qui avancent à grand pas balourds et font tonner à l'intention des uns et des autres leur voix floue et grave. Vous les observez un moment, fasciné.

Ils ramassent des choses, puis les donnent à un autre humain, ensuite ils rangent des choses dans un sac et s'en vont. On dirait presque qu'ils savent ce qu'ils font. Mais, à y regarder de plus près, on s'aperçoit qu'ils ne raisonnent pas de façon cohérente. C'est plus de l'instinct, comme les oiseaux.

Après quelques minutes, vous vous remettez en marche, suivant toujours Frasker.

Vous croisez un gnome, marchant rapidement dans le petit corridor sombre.

- Euh... Frasker ! Georgio !

- Oui ?

- Euh... Je me disais... On ne devrait pas le voler, celui-là ?

- Ah, euh... oui, peut-être. Mais on est pas sûr que ce soit pas un Konfection.

- Mais... On est plus sous le territoire des Konfection, là ? Si ?

- Euh... Je sais pas trop, vous dit Frasker. De toute façon, il est déjà loin. On verra ça plus tard, d'accord ?

- Mais, dites-vous, c'est que j'aurais bien aimé avoir un peu d'action...

- T'en veux de l'action ? Regardes, là-bas ! Tu vas en avoir !

Vous scrutez la pénombre dans la direction indiquée, et vous distinguez quelque

chose bouger... Mmmmh... des moustaches ! Un museau ! C'est un rat ! Un énorme rat qui bloque le passage !

- Hé bien, qu'est ce que tu fais ? Vas-y ! Vas le tuer !

- Pourquoi-moi, répondez-vous ?

- Parce que t'es nouveau, bien sûr ! Quelle question !

Bien sûr. Dégainant votre épieu, vous vous approchez du rat.

ÉNORME RAT

Force : 10

Habilité : 7

Vitesse : 8

Courage : 11

Intelligence : 7

Endurance : 8

Magnétisme : 9

Chance : 8

Points de vie : 68

Dommages des crocs : +2

Protection de la fourrure : -1

Engagez le combat. A tout moment, vous pouvez vous retirer du combat et demander de l'aide à Frasker et à Georgio, dont voici les caractéristiques :

FRASKER

Force : 8

Habilité : 7

Vitesse : 8

Courage : 10

Intelligence : 7

Endurance : 10

Magnétisme : 8

Chance : 8

Points de vie : 66

Se bat à mains nues

Pas de protection

GEORGIO

Force : 11

Habilité : 11

Vitesse : 8

Courage : 12

Intelligence : 6

Endurance : 6
Magnétisme : 5
Chance : 10
Points de vie : 69
Dommage de sa petite serpe : +1
Pas de protection

A trois contre lui, vous devriez y arriver facilement. Lorsque le rat sera mort, *rendez-vous au 33*.

56

Le mulot avance un peu vers vous, dévoilant un large poitrail brun, deux grosses pattes griffues et une gueule emplies de petites dents pointues. De toute évidence, il a décidé de faire de vous son repas de midi. Sans savoir que de votre côté, vous voulez en faire de même.

Brandissant votre épée, vous visez son museau, que vous commencez à piquer en tournant autour, de façon à l'amener dans une position qui l'empêche de fuir comme un lâche, dos à un arbre. Et ça marche, vu que les mulots ne sont pas très intelligents. Un peu plus qu'un humain, d'accord, mais moins qu'un gnome.
Menez votre premier combat :

MULOT
Force : 8
Habilité : 6
Vitesse : 5
Courage : 7
Intelligence : 4
Endurance : 10
Magnétisme : 4
Chance : 7
Points de vie : 51
Dommages des crocs : +4
Protection de la fourrure : -2

Au contraire du mulot, vous pouvez vous enfuir, si la situation se dégrade pour vous. En ce cas, tentez votre chance. Si vous réussissez, *allez au 71*. Si vous échouez, le mulot vous met un coup de griffes, qui vous fera perdre huit points de vie. Bien entendu, vous pourrez recommencer à l'assaut suivant.
Si vous tuez le mulot, *allez au 82*.

Si c'est lui qui vous tue, votre aventure est terminée.

57

Comme prévu, alors que vous acheviez votre adversaire, les deux autres brigands s'approchent pour vous attaquer, l'air menaçant. Angalo dégainé son arme, une courte et fine épée, et se joint à la bataille.

Voici les caractéristiques des adversaires, et voici celles d'Angalo. Vous jetterez les dés pour lui.

Choisissez un adversaire pour vous, et Angalo combattra l'autre. Si Angalo ou vous-même avez tués vos adversaires avant que l'autre combat soit terminé, lui ou vous prêteront main forte à l'autre et vous vous battrez à deux contre un.

BRIGAND DES KONFECTION

Force : 9
Habilité : 7
Vitesse : 9
Courage : 8
Intelligence : 7
Endurance : 7
Magnétisme : 9
Chance : 9
Points de vie : 64
Se bat à main nue
Pas de protection

CHEF DES BRIGAND DES KONFECTION

Force : 8
Habilité : 8
Vitesse : 9
Courage : 8
Intelligence : 7
Endurance : 10
Magnétisme : 9
Chance : 9
Points de vie : 67
Dommages du couteau : +1
Pas de protection

ANGALO DE MERCERI

Force : 8
Habilité : 10
Vitesse : 8

Courage : 12
Intelligence : 7
Endurance : 7
Magnétisme : 9
Chance : 9
Points de vie : 70
Dommages de l'épée fine : +2
Protection du justaucorps de cuir : -2

Si vous avez tué tous vos adversaires, *allez au 79*. Si Angalo est mort, *allez au 11*.

58

- Bien, vous dit Dorcas. Je suis heureux que tu restes avec moi.

- Alors je vais au au nid de camions, peut-être qu'un camion va partir ce soir ! Cette réunion est terminée ! Merci à tous, et prévenez tout le monde ! Il nous faut ces gnomes et ce matériel le plus vite possible !

Et tout le monde sort de la pièce. Quant à vous, vous accompagnez Dorcas jusqu'au Rayon des Poissonneri. rapidement, les premiers matériaux arrivent, avec un cortège de Gnomes.

- Qui sont tous ces gens ?

C'est un nouvel arrivant qui répond :

- Nous venons vous aider, et aussi s'assurer que tout se passe bien. On vous croit, les Dehoreux ! On veut être les premiers à partir, pour être sûr de... de euh...

- De partir !

Vous reconnaissez la voix de Nirma ! Votre cœur s'emplit de joie ! Elle vous manquait !

- Nirma ! Tu es là ! Et Pépé et Mémé, aussi ! Où étiez vous passés ?

- Eh bien, chez les Merceri, et puis chez les Papeteri, euh... et pis chez les autres aussi. Quand on a su, pour le Truc, on a essayé de convaincre le maximum de monde possible de vous aider ! Il faut sauver tous ces gnomes !

C'est de bonne augure ! De plus, tous ces gnomes ont amenés quantité d'affaires, de cordes et de nourritures.

Modifiez le total de gnomes disponibles sur votre feuille d'aventure, en y ajoutant 50.

- Il faut cacher tout ça ! Vite, chez les Poissonneri ! dit Dorcas. Si un humain arrivait, il verrait tout ça, et nous aussi.

- Mais le Grand Magasin est fermé ! Ce n'est pas possible, dit un jeune gnome.

Et soudain, la porte indiquée «sortie de secours» s'ouvre, et un humain entre alors dans le grand magasin ! Il a un habit tout bleu et une casquette. Il éclaire la zone avec une lampe-torche.

Quelqu'un crie : «Sécurité et Sa Terrible Lumière !»

Même dans cette faible lumière, il vous voit !

Il regarde le tas de cordes et de bois par terre, environné d'une multitude de gnomes, qui courent et s'agitent en tous sens, apeurés.

Sa bouche s'ouvre et se ferme, comme dans un rêve qui se déroulerait au ralenti.

- Dorcas ! hurlez-vous avec effroi, en le voyant s'emparer du bout d'une corde, et enrouler le pied de l'humain !

- Vite ! Aidez-moi !

Quelques jeunes gnomes accourent vers lui, et l'aident à tirer...

C'est de la folie. Même dans vos rêves les plus fous, vous n'auriez jamais imaginé une chose pareille !

L'humain est certes pataud, mais il remue en tous sens, et des gnomes moins alertes prennent des grands coups de chaussures.

Dorcas et quelques gnomes, toujours agrippés, volent littéralement.

D'autres gnomes escaladent le pantalon de l'humain, quant à vous...

Une chaussure se rapproche dangereusement de vous !

Tentez une épreuve de vitesse.

Si elle réussit, *allez au 5*.

Si elle échoue, *allez au 9*.

59

Or donc, il arriva que l'Envoyé revint et annonça :

J'ai voyagé sur des roues et j'ai Vu le Dehors.

Et on lui demanda : Comment est le Dehors ?

Il répondit : C'est Grand.

La Gnomomenclature, *Bilans*

Jamais vous n'auriez imaginé, même dans vos rêves les plus fous, le spectacle qui s'offre à vous.

Au milieu d'un invraisemblable capharnaüm de morceaux de bois, de cordages, de sacs de victuailles, de Gnomes, certaines en armes, se trouve...

Un humain. Il est allongé sur le sol, attaché des pieds jusqu'à la tête, et roule des yeux exorbités en tous sens.

Gunther, lui, est tétanisé. Soudain, il explose !

- Mais qu'avez-vous fait ! C'est Sécurité ! Oh ! Arnold frères (fond. 1905) !

Pardonnez-nous ! Dorcas ! Pourquoi ? Mais pourquoi ?

- Comment, plutôt. Avec l'aide de tous ces braves gnomes, et...

- Je ne t'ai pas demandé comment ! J'ai demandé pourquoi ! Regardes ! Sécurité par terre ! Tous ces gnomes blessés !

- Il nous a surpris dans nos travaux, et... euh... Nous n'avions pas le choix ! Jamais nous n'avons été vus par un humain ! Mais là, il y avait trop de gens, trop de matériel et...

- Qu'allons-nous faire, à présent ? demande un Papeteri.

Alors Gunther, de toute la hauteur de sa fonction d'Abbé, dit :

- Bonnes affaires ! Vous avez tous lu les voyages de Pull-over ou quoi ? Qu'allons nous faire, à présent ? C'est la première fois de notre histoire que nous capturons...

Euh... Sécurité. Mais euh... A y bien regarder, c'est un humain, non ?

- Euh... Gunther... Tout le monde t'écoute, et... euh...

Gunther se retourne, et regarde tous les gnomes, disposés en cercle autour de lui.

- Assistants ! Courez du plus vite que vous pouvez, et prévenez tous les chefs des autres familles ! Nous n'avons plus le choix ! Il faut partir le plus vite possible !

Dorcas ! Emmène toutes les équipes disponibles, et prépare le voyage ! Bonnes affaires !

Une troupe de gnome débarque, avec le duc Cido de Merceri à leur tête.

- Arnold frères (fond. 1905) ! Si je m'attendais à ça !

Dorcas vous prend à part :

- Tu vois, je pensais qu'on allait avoir un peu plus de temps pour préparer tout ça. J'ai bien regardé l'intérieur des camions. Il faudra mettre en place des équipes, des leviers, accrocher des câbles et des crochets partout...

- Il faut se mettre tout de suite au travail ! D'autres humains peuvent débarquer.

Rendez-vous au 60.

60

Ainsi parla Arnold frères (fond. 1905) : Tout est désormais consommé.

Tous les Rideaux, les Moquettes, les Literies, les Jouets, la Mercerie, La Maroquinerie, La Quincaillerie, l'électro-ménager, La Poissonnerie et la Boucherie, Tous les Murs, les Planchers, les Plafonds, les Ascenseurs, les Escaliers qui bougent. Tout doit disparaître.

La Gnomomenclature, *Sorties de secours*

Une grande agitation résonne à l'intérieur du garage. Dans la pénombre, une marée noire jaillit des murs pour se répandre. En tête, quelques jeunes gnomes portent au bout de filins des crochets, qu'ils lancent sur la bâche du camion.

Les grappins s'arment, l'un après l'autre, et le flot de gnome l'envahit, d'abord petit à petit, puis en masse.

Vous courez dans l'ombre interminable du camion, jusqu'à l'obscurité grasse du moteur.

Là, vous constatez que les équipes de Dorcas halent déjà les équipements en position. Dorcas lui-même est dans l'habitacle, et s'affaire autour d'un bouquet de fils électriques. Il y a une étincelle et un grésillement, et la lumière s'allume dans l'habitacle.

C'est désormais le siège d'un vacarme impressionnant. De la ficelle et des morceaux de bois passent en tous sens. Vous vous baissez lorsque l'une des équipes balance une longue planche de bois à travers la cabine, et l'y attache au levier de vitesses.

En explorant un peu l'arrière, vous découvrez un trou, qui vous permet de passer à l'arrière du camion.

Les premiers gnomes ont mis en place une longue planche de bois, qui sert de passerelle.

Là, vous voyez Mémé Morrit, qui supervise la manœuvre d'escalade.

- Que tout le monde essaie de trouver un endroit confortable pour s'étendre, conseillez-vous. Le voyage risque d'être agité.

Vous regardez le flot interminable de gnomes qui montent à l'arrière du camion, beaucoup croulent sous le poids de leurs biens.

Vous vous rendez-compte que le temps va peut-être vous manquer.

L'heure de l'ouverture de Grand Magasin approche, et il y a tant de choses à faire...

De combien disposez-vous de gnomes ?

Moins de deux-cents ? *Rendez-vous au 62.*

Plus de deux cents ? *Rendez-vous au 16.*

61

Votre adversaire vous contemple ramper par terre, alors que vous venez de faire une chute.

- Hé Bé, vous dit-il.

Le chef des brigands s'approche en regardant Angalo :

- Bon, est-ce qu'il y a un autre qui veut tenter le coup ?

- Euh... Non. dit Angalo.

- Mais je ne vous donnerai pas ce que j'ai, dites-vous en vous relevant.

- Pas grave. Tu nous a offert un beau combat, pas vrai ? Mais au fait, vous comptiez aller où au juste ? Chez nous ?

- Et vous ? Vous êtes chez nous ! réplique Angalo.

- Bah oui... Mais nous, tout le monde sait ce qu'on vient faire chez vous, pas vrai ? On vient dépouiller des gnomes. Mais vous ? Que vouliez-vous faire ?

- Euh rien, dit Angalo en regardant ses pieds.

- Bah en fait, si. Je venais rencontrer votre chef.

- Bah c'est moi, le chef !

- Non, lui affirmez-vous.

- Ah ! Tu veux dire... Le Seigneur des voleurs ? Le grand Portua lui-même ? Non ? Sans rire ?
 - Bah... Oui. Si c'est possible.
 - Pour quoi faire, au juste ?
 - Bah, pour lui dire quelque chose, euh... d'important.
 - Ah. Tu peux venir avec vous si tu veux. On retourne chez nous.
- Si vous souhaitez aller avec les brigands, *allez au 10*.
Si vous déclinez leur offre, et faire demi-tour avec Angalo, *allez au 24*.

62

Vous avez pourtant fait tout votre possible... L'opération semblait marcher comme sur des roulettes... Pourtant, lorsque la porte du garage s'ouvre en grand, et laisse passer une horde d'humains habillés de bleu, avec des lampes-torches, vous vous rendez-compte que tout est terminé, pour vous, pour les gnomes du Grand Magasin, pour tous les gnomes... Sûrement condamnés à devenir des sujets d'expérience, des bêtes de foire ou des animaux domestiques. Votre aventure est terminée.

63

Ils l'ignoraient, mais ils avaient amenés avec eux le Truc, que l'électricité éveilla, et lui Seul connaissait leur Histoire.

Car la mémoire des Gnomes est de chair et de sang, tandis que le Truc avait une mémoire de Silicone, qui est Pierre et ne périt Point, quand la mémoire des Gnomes se disperse comme poussière au vent.

Or ils lui donnèrent des Instructions, mais ne le surent point.

Ce n'est, disaient-ils, qu'une boîte avec une horrible petite voix.

Mais le Truc lança un Programme en vue d'assurer la sécurité de tous les gnomes.

Et le Truc lança même un Programme qui devait ramener tous les gnomes chez eux.

Vers leur lointaine Origine.

La Gnomenculture, Premier étage

Tenant le truc à bout de bras, le soulevant devant tout le petit groupe qui vous entoure, vous constatez qu'il est éteint. Il n'y a plus de petites lumières.

- Truc ? Demandez-vous.

Il y a un silence. puis le Truc recommença à bourdonner.

- *Quinze mille ans ont passés*, dit il.

- Là ! vous exclamez-vous. Je vous l'avais bien dit !

- Vas-y, répond lui ! Ordonne Mémé à Pépé.

Le vieillard battit en retraite :

- Pas moi ! Pas moi ! Je ne sais pas quoi lui dire !

- En tous cas, pas question que je m'en charge, dit Mémé. C'est le travail du chef, un point, c'est tout !

- Bah c'est plus moi le chef ! C'est Namin !

- *Quinze mille ans ont passés*, répète le truc.

Vous haussez les épaules. Il semble que c'est encore à vous d'intervenir.

- Ils ont passés quoi ? Demandez-vous.

Le truc donne l'impression d'être très occupé à réfléchir, puis il déclare :

- *Connaissez-vous toujours la signification des mots Navigation en Vol et Ordinateur de référence ?*

- Non, répondez-vous avec empressement. Rien de tout ça.

La configuration lumineuse change.

- *Avez-vous des connaissances en navigation interstellaire ?*

- Non. Vous avez l'impression de décevoir énormément la boîte.

- *Savez-vous que vous êtes venus d'un lieu très éloigné d'ici ?*

- Oui. Ça, on le sait.

- *Un lieu plus lointain que la lune ?*

Vous hésitez. Le voyage avait duré longtemps. Il se pourrait bien que vous ayez dépassé la lune.

- Oui, répondez-vous.

- *Le langage évolue au fil des ans, conclut le truc. Comment appelez-vous cette planète ?*

- Je ne sais pas non plus ce que signifie le mot planète.

- *Un corps astronomique de type astre froid.*

Votre visage marque l'incompréhension.

- *Comment dénommez-vous ce lieu ?*

- Le Grand Magasin.

Puis les lumières s'éteignent, comme si le truc réfléchissait à nouveau.

- Mon jeune ami, je n'ai pas envie de passer la journée à échanger des calembredaines avec le truc, intervint Mémé. Il faut déterminer ce que nous allons faire et comment le faire.

- *Vous souvenez-vous seulement que vous êtes des naufragés ?*

- Je ne sais pas ce que c'est, des naufrés à geai.

- *Ma tâche est de vous servir et de vous guider.*

- Ah, tu vois bien, intervint Pépé, qui se sentait un peu sur la touche. Je te l'avais dit !

- Alors, vous avez été plutôt discret, ces derniers temps, faites-vous remarquer.

Le truc zonzonne.

- *C'était afin de conserver mes batteries internes. Cependant, je peux m'alimenter avec l'électricité ambiante.*

- Oh, c'est bien, fit Nirma.

- Pourquoi n'avez vous rien dit auparavant ?
- *J'écoutais.*
- *Oh.*
- *Et maintenant, je suis dans l'expectative.*
- Où ça ?
- Il attend ce qu'on lui dise quoi faire.
- De quoi est-tu capable ?
- *Je sais traduire, calculer, trianguler, assimiler, corréler et extrapoler.*
- Je ne crois pas qu'on ait besoin de tout ça. Hein ? Lancez-vous à tout le monde.

Mémé Morrit réfléchit, et dit :

- Non. On en veut pas, de tous ces machins. Une autre banane, remarquez, je ne dis pas non.
- Je crois que ce que nous voulons vraiment, c'est rentrer chez nous et être en sécurité, dites-vous.
- *Rentrer chez vous.*
- Oui.
- *Et être en sécurité.*
- C'est ça.

Il se passa une seule chose. Le truc dit :

- *Programme lancé.*

Et toutes ses lumières s'éteignent.

- C'est pas malheureux, dit Nirma. Quelle horrible petite voix ! Et maintenant, que fait-on ?

Toute la bande vous regarde. C'est Dorcas, qui n'avait fait qu'écouter, qui prend la parole et vous sauve.

- D'abord, vous allez me raconter tout ça.
- Tout ça, quoi ?
- Tout ce que vous vous rappelez sur le dehors.

Vous vous asseyez tous autour d'une petite table, avec de la nourriture. Sur vos genoux, un nouveau vert du Truc commence à clignoter, puis une petite coupe en sort et se met à tourner sur elle-même.

Et Mémé, Pépé, Nirma, expliquèrent, racontèrent, discutèrent, et souvent se contredirent, tandis que Dorcas écoutait et posait des questions.

Il vous apprend qu'il était inventeur. En particulier de choses qui fonctionnent à l'électricité. Dans les premiers temps, lorsqu'ils avaient cherché à se brancher sur l'installation électrique du magasin, beaucoup de gnomes avaient péri. Ils avaient mis au point des méthodes plus sûres, mais un certain mystère s'attachait encore à l'entreprise, et peu de gnome étaient enclins à l'approcher. Voilà pourquoi les chefs des grandes familles et l'Abbé des Papeteri lui-même le laissait tranquille. Être doué pour quelque chose que les autres ne peuvent ou ne veulent pas faire est toujours une bonne idée, dit-il. Et donc on le laissait s'interroger à voix haute sur le dehors, du moment qu'il ne s'interrogeait jamais à voix trop haute.

- Oh là là, reprit-il à un moment. Je ne me souviendrai jamais de tout... Comment s'appelle cette lumière, déjà, celle qu'on voit la... la nue ?
- La nuit, reprenez vous. C'est la lune.

- Ah... La lune. Elle est plus petite que le jour, c'est ça ? C'est étrange, non ? Il aurait mieux fallu mettre la lumière plus forte la nuit, non ? Puisque le jour on y voit bien. Vous ne savez pas pourquoi c'est comme ça, je suppose ?

- Non, c'est comme ça, c'est tout.

Niram intervient :

- Tout le monde n'arrête pas de me parler d'Arnold frères (fond. 1905). Vous savez qui c'est ?

- Oh oui, répond Dorcas. C'est le créateur du grand magasin. Ça s'est passé en 1905, voyez-vous. Le rayon soldes du Rez-de-Chaussée, le service clientèle et tout ce qui les sépare. Selon moi, Arnold frères (fond. 1905) nous a mis là afin que nous fassions des découvertes. Que nous l'explorions. Sinon, à quoi bon nous doter de cerveaux ? Qu'en pensez-vous ?

Sur vos genoux, le Truc émet un petit bourdonnement. Sa petite coupe tournante disparaît.

- *Je surveille les communications téléphoniques.*

- Ah bon. Très bien, commentez-vous.

- *J'ai des informations urgentes à communiquer aux responsables de cette communauté. Êtes vous conscient de coloniser une entité architecturale à longévité limitée ?*

- Fascinant, dit Dorcas. Tous ces mots. On a presque l'impression de comprendre ce qu'il dit. Il y a des choses semblables, la haut, un peu comme ça. On les appelle des radios. Et certaines montrent même des images. C'est étonnant.

- *Il est d'une importance capitale que je communique des informations vitales aux responsables de cette communauté concernant la destruction imminente de cet objet.*

- Désolé, dites-vous. Vous pouvez répéter ?

- *Vous n'assimilez pas mes déclarations ?*

- Je ne sais pas ce que signifie assimiler.

- *Je vais m'efforcer de clarifier ma déclaration. Grand magasin lui y en a faire boum fissa ?*

Tous les gnomes se regardent. Aucune révélation ne semble poindre en eux.

- *Connaissez-vous le sens du mot démolition ?*

- Oh oui, dit Dorcas. Ça je sais.

- *C'est ce qui va arriver au grand magasin. Dans quelques jours.*

- Hâtons nous ! dit Dorcas. Il faut que nous rencontrions l'Abbé !

- C'est pas ce qu'il a voulu dire, voyons ! Cet endroit est trop grand pour être démolitionné !

Et toute la troupe suit Dorcas, au travers d'un dédale de corridors et de galerie.

- Pourquoi est-ce qu'on court ? Dites-vous. C'est long, quelques jours.

- Pas en politique, répond Dorcas.

- Je croyais qu'on était dans le grand magasin.

- Écoutez... Que croyez-vous que feront les gnomes, si on détruit le grand magasin ?

- Aller dehors... commencez-vous.

- Mais la plupart ne croient pas en l'existence du dehors ! Moi-même, je ne suis pas sûr d'y croire ! Je suis pourtant un gnome intelligent, et très ouvert !

Puis vous empruntez ce qui ressemble à un ascenseur. Il vous conduit dans un

domaine poussiéreux en dessous du plancher, éclairé de façon diffuse par des lampes peu puissantes et largement espacées. Personne en semble le fréquenter. Après l'agitation des autres rayons, ce calme est presque inquiétant.

- Comme elles sont mignonnes, ces petites lumières, dit Grima pour rompre le silence.

- On en vole des boîtes chaque année, au temps du fêtes Noël, explique Dorcas. Les humains les accrochent sur les arbres.

- Pour quoi faire ?

- Pour mieux les voir, je suppose.

- Vous connaissez les arbres, alors ? Dites-vous.

- Bien sûr ! On en a, dans le grand magasin ! De grand machins verts, avec des piquants en plastiques. A chaque fêtes Noël, il y a tellement de ces saletés qu'on ne peut plus se déplacer !

- Et... Est-ce que les feuilles tombent ?

- Euh... Non, je ne crois pas.

- Parce que dehors, elles tombent toutes les ans.

- Ah bon ? Et qui les ramasse ?

- Personne. Après, elles reviennent.

- Qui les recolle ?

- Personne.

- Ça ne paraît pas très logique.

C'est ainsi, en discutant du dehors, que vous finissez par arriver sur le territoire des Papeteri.

- Il faut que vous prévienne, vous dit alors Dorcas. L'Abbé est un abominable vieux tyran, bien entendu, mais il est très intelligent, à sa manière. Seulement, c'est d'une manière un peu rigide. Toutes les grandes familles se défient des Papetrei, auxquels ils prêtent d'étranges pouvoirs. Pour commencer, ils savent lire et écrire, et ils comprennent également les annonces d'Arnold frères (fond. 1905).

Au bout de quelques mètres, vous arrivez devant une grande porte, flanqué de deux gnomes habillés avec des papiers de bonbons, qui tiennent des piques.

- Voilà, c'est là.

Un jeune gnome arrive.

- Je suis Gunther, l'assistant personnel de l'Abbé. Ah... C'est vous, Dorcas ? Et qui sont ces gnomes ?

- Nous sollicitons une audience immédiate auprès de l'Abbé, Gunther. C'est un sujet de la plus haute importance.

- Bien. Patientez. Je vais voir.

Il ouvre la porte, entre et la referme. Au bout d'un moment, elle s'ouvre à nouveau.

- Vous pouvez entrer.

Vous aviez toujours pensé que Pépé Torrit avait l'air vieux, mais l'Abbé semble tellement ancien qu'il a l'air d'avoir été sur les lieux pour donner un coup de démarreur au temps lui-même. Il marche à l'aide de deux béquilles, et quelques gnomes plus jeunes marchent derrière lui au cas où il aurait besoin d'être soutenu. Son visage est un sac de rides, où brillent des yeux pareils à deux trous noirs et nets. La tribu se regroupe derrière vous, comme chaque fois qu'ils sont inquiets.

La salle de réception de l'Abbé est une zone aux murs en carton.

On aida l'Abbé à gagner son trône et à s'asseoir avec mille précautions, tandis que ses acolytes s'affairaient autour de lui.

Il se penche en avant.

- Ah, dit-il. Vous êtes d'Égustation, si je ne m'abuse ? Alors, on a encore inventé quelque chose ?

- Pas ces derniers temps, Monseigneur. Monseigneur, j'ai l'honneur de vous présenter...

- Je ne vois personne, le coupa l'Abbé.

- Il est aveugle ou quoi ? fit Mémé Morrit.

- Et je n'entends personne, non plus, poursuit l'Abbé.

- Silence ! Siffle Dorcas aux gnomes. On a dû lui parler de vous ! Et il refuse de vous voir ! Monseigneur, reprit-il la voix haute en se retournant, je suis porteur d'étranges nouvelles. On va démolir le grand magasin !

Mais la nouvelle ne produit pas l'effet escompté. Quelques assistants pouffent de rire, et l'Abbé s'autorise un léger sourire.

- Miséricorde, fit-il. Et quand ce terrible événement doit-il se produire ?

- Dans quelques jours, monseigneur.

- Dans ce cas, fit l'Abbé d'une voix suave, allez vaquer à vos affaires, et racontez moi ensuite comment cela s'est déroulé.

- Monseigneur, ce n'est pas une...

- Vous connaissez beaucoup de chose dans le domaine de l'électricité, Dorcas, je n'en doute pas. Vous devez savoir qu'à chaque saison des grandes soldes, on trouve toujours des gens pour dire «la fin du grand magasin est proche». Et le plus étrange, c'est que la vie continue.

- Monseigneur, l'affaire est beaucoup plus grave que ça.

- Et c'est l'électricité qui vous a dit ça ?

Dorcas se tourne vers vous.

- Namin, montre lui le machin !

Vous sortez alors le truc, et vous le posez devant l'Abbé.

- *Suis-je en présence des responsables de la communauté ?*

- Autant que faire se peut, oui, répondit Dorcas.

- *Je vais employer des mots simples, énonce le Truc. Je suis un ordinateur de référence et de navigation. Les ordinateurs sont des machines qui pensent. Je consomme de l'électricité. Et parfois, l'électricité véhicule des messages. Je sais entendre et déchiffrer ces messages. Les fils téléphoniques véhiculent de tels messages. Parfois aussi, on les trouvent dans d'autres ordinateurs. Le grand magasin possède un ordinateur. Il règle les salaires des humains. Je peux entendre ses pensées. Et il pense : bientôt, fini les salaires des humains, finis les salaires, finis les comptes. Et les fils téléphoniques disent : Bonjour, je m'adresse bien à la compagnie de démolition de Gromethorp ? Pouvons nous régler les derniers détails de la démolition, nous aurons fini de déménager le stock d'ici...*

- Très amusant, dit l'Abbé. Comment avez-vous fabriqué cela ?

- Je ne l'ai pas fabriqué, Monseigneur. Ce sont eux qui ont amené cela. Ils...

- Silence ! Coupa l'Abbé.

Il abat brutalement une de ses béquilles sur le truc.

- *Je peux soutenir un impact de deux mille cinq cent tonnes*, annonce fièrement celui-ci.

- C'est intolérable, poursuit l'Abbé. Il n'y a rien au dehors ! la vie dans d'autres magasins ! Je vous demande un peu ! Retirez-vous ! Retirez vous !

Vous pouvez voir que l'Abbé tremble des pieds à la tête. Quelques gnomes vous font franchir en hâte la porte d'entrée. C'est accompli avec une dextérité indéniable, mais personne n'ose vous bousculer lorsque vous ramassez le truc avant de partir.

Rendez-vous au 35.

64

Ouf ! Sans encombres, vous et la bande arrivez au pot de fleurs, dans le pot de fleurs exactement. Tout le monde s'arrête et se cache sous les feuilles pour reprendre son souffle.

Nirma, qui n'avait rien dit jusque là, déclare alors :

- C'est ça, notre nouvelle maison ? C'est n'importe quoi ! C'est bien trop petit !

- Mais non, mais non. D'ici, on va juste rentrer dans le trou que tu vois là.

- Un terrier en métal ? De mieux en mieux !

- Tu préfères peut-être rester ici ? Ou repartir ?

- Non, non.

- Bon. Alors on y va.

- On y va, dis Pépé Torrit, qui avait sorti le Truc de son sac et qui le regardais, comme si cela allait l'aider.

Fort heureusement, il n'y a que quelques centimètres qui séparent le pot de fleurs de la grille, et à l'ombre en plus.

Après avoir jeté un coup d'œil à l'intérieur, où il fait sombre, vous remarquez en contrebas des cartons, qui pourraient amortir votre chute. Mais c'est tout ce que vous voyez pour l'instant, l'endroit est bien trop grand, et bien trop sombre.

Et la petite bande saute, les uns après les autres.

Rendez-vous au 36.

65

Après vous avoir vu à l'œuvre, Kloumi intervient.

- C'est pas mal, mon petit gars. Pas mal du tout. Bon, tu aurais pu faire mieux, ceci dit. Quoi qu'il en soit, mes félicitations ! Te voilà devenu pickpocket !

- Et maintenant, que fait-on ? demandez-vous, fier de vous.

- Bien. A partir de maintenant, tu vas t'infiltrer sur les places où il y a des gnomes, tu vas les voler et nous ramener le butin. Si tu es bon, que tu ramènes des objets rares et chers, on pourra les échanger contre d'autres trucs aux autres famille.

- D'accord, répondez-vous.

Au moins, vous pourrez maintenant vous faire un nom, même si il est synonyme de détrousseur. C'est toujours ça de pris.

- Mais pour l'heure, on a autre chose à te confier ! Une mission ! Vous déclare Kloumi, avec l'air de celui qui dit quelque chose d'important.

La-dessus, deux gnomes, habillés de la même combinaison noire et moulante, font irruption dans la pièce. L'un d'eux est bedonnant, et a l'air parfaitement ridicule. Enfin, encore plus que l'autre.

- Ah ! dit Kloumi. Vous voilà ! Je te présente Frasker et Georgio. Les gars, je vous présente... Euh... Comment tu t'appelles déjà ?

- Namin. Mon nom est Namin.

- Namin ! Voilà ! Bon, notre chef, le grand Portua lui-même, en a assez que les Quincailleri nous fasse payer l'électricité si cher. Il veut prendre le contrôle du Grand Générateur ! Mais comme c'est en plein cœur de leur pays, ils vous envoient en reconnaissance.

En reconnaissance ? Il ne vous semble pas avoir jamais entendu de ce territoire-là.

- Par conséquent, vous allez dans cette région, en prenant bien soin de ne pas vous faire repérer. Vous allez voir à quoi ça ressemble en vrai, et vous revenez faire votre rapport.

- C'est tout ? Dit Frasker.

- Bah oui. Et, euh... Ah oui. Volez deux-trois gnomes en chemin, et essayez de dégouter des objets intéressants, pour une fois.

- Mais... ce sont des brigands, n'est ce pas ? Et moi, je suis un pickpocket, non ? lui dites-vous.

- C'est pas grave, répond Kloumi. Tu vas devoir travailler en équipe !

Georgio, le gnome bedonnant, prend la parole :

- Mais, chef... Quincailleri, c'est loin ! Il faudra traverser le pays des Merceri, et un bout de celui des Corsetteri... On en a pour la journée, si on ne se fait pas arrêter avant !

- Mais non, bougre d'imbécile ! lui répond Froupil. Vous allez passer par les souterrains ! Frasker les connaît ! Pas vrai, Frasker ?

L'autre répond :

- Euh, oui... plus ou moins...

- Alors, qu'attendez-vous ? Allez-y !

Et les trois gnomes voleurs, dont vous, vous mettez en chemin. Rapidement, vous arrivez près d'un petit trou, où les autres s'engouffrent, sous le plancher.

Vous débouchez dans un labyrinthe de murs et de câbles, ponctué de monticules de poussières. Les chemins abondent, et vous avez l'impression qu'ici, on pourrait se perdre sans le moindre effort. Surtout, il n'y a nul panneau, nul indication. Rien n'indique la destination de tous ces chemins, perdus sous les solives.

Vous vous en remettez donc à Frasker, qui semble au moins connaître la direction générale.

A un moment, le groupe fait une petite halte.

- Namin, vient voir ça !

Vous approchez, et voyez un petit interstice, dans la boiserie, qui laisse filtrer la lueur amoindrie d'un puissant éclairage. Vous vous en approchez et collez votre œil à la fissure. Elle se trouve à la jonction du plafond avec le mur d'une pièce presque aussi grande que le nid de camion.

Le grand magasin est ouvert. L'espace en dessous est bondé d'humains, qui avancent à grand pas balourds et font tonner à l'intention des uns et des autres leur voix floue et grave. Vous les observez un moment, fasciné.

Ils ramassent des choses, puis les donnent à un autre humain, ensuite ils rangent des choses dans un sac et s'en vont. On dirait presque qu'ils savent ce qu'ils font. Mais, à y regarder de plus près, on s'aperçoit qu'ils ne raisonnent pas de façon cohérente. C'est plus de l'instinct, comme les oiseaux.

Après quelques minutes, vous vous remettez en marche, suivant toujours Frasker.

Vous croisez un gnome, marchant rapidement dans le petit corridor sombre.

- Euh... Frasker ! Georgio !

- Oui ?

- Euh... Je me disais... On ne devrait pas le voler, celui-là ?

- Ah, euh... oui, peut-être. Mais on est pas sûr que ce soit pas un Konfection.

- Mais... On est plus sous le territoire des Konfection, là ? Si ?

- Euh... Je sais pas trop, vous dit Frasker. De toute façon, il est déjà loin. On verra ça plus tard, d'accord ?

- Mais, dites-vous, c'est que j'aurais bien aimé avoir un peu d'action...

- T'en veux de l'action ? Regardes, là-bas ! Tu vas en avoir !

Vous scrutez la pénombre dans la direction indiquée, et vous distinguez quelque chose bouger... Mmmmh... des moustaches ! Un museau ! C'est un rat ! Un énorme rat qui bloque le passage !

- Hé bien, qu'est ce que tu fais ? Vas-y ! Vas le tuer !

- Pourquoi-moi, répondez-vous ?

- Parce que t'es nouveau, bien sûr ! Quelle question !

Bien sûr. Dégainant votre épieu, vous vous approchez du rat.

ÉNORME RAT

Force : 10

Habilité : 7

Vitesse : 8

Courage : 11

Intelligence : 7

Endurance : 8

Magnétisme : 9

Chance : 8

Points de vie : 68

Dommages des crocs : +2

Protection de la fourrure : -1

Engagez le combat. A tout moment, vous pouvez vous retirer du combat et demander de l'aide à Frasker et à Georgio, dont voici les caractéristiques :

FRASKER

Force : 8

Habilitété : 7

Vitesse : 8

Courage : 10

Intelligence : 7

Endurance : 10

Magnétisme : 8

Chance : 8

Points de vie : 66

Se bat à mains nues

Pas de protection

GEORGIO

Force : 11

Habilitété : 11

Vitesse : 8

Courage : 12

Intelligence : 6

Endurance : 6

Magnétisme : 5

Chance : 10

Points de vie : 69

Domage de sa petite serpe : +1

Pas de protection

A trois contre lui, vous devriez y arriver facilement. Lorsque le rat sera mort, *rendez-vous au 33*.

- D'accord, vous répond Angalo.

Et vous marchez derrière lui, en traversant de vastes pièces éclairées, et parfois un espèce d'herbe verte... Angalo vous dit que c'est de la moquette, dérobée aux humains chez les Jardineri. Il vous dit qu'ils sont bizarre, et que leur culte diffère quelque peu de celui des autres gnomes.

De temps à autres, vous croisez un gnome, empressé, qui vous bouscule.

Après une succession de grandes salles, vous traversez un grand couloir désert et Angalo vous dit :

- Ça y est, c'est le territoire des Quincailleri. Je te laisse là, parce que, tu vois, en ce moment, on est un peu en froid avec eux. Tu n'as qu'à aller tout droit. Tu vas bien finir par rencontrer un gnome, à qui tu tu demanderas ton chemin... Leur chef, c'est le baron des Quincailleri, Vrecci.

- Merci, Angalo.

Et vous partez, marchant pendant un long moment sous un rayon éclairé ça et là de petites lumières blanches.

Plus vous avancez, et plus c'est lumineux.

Vous finissez par rencontrer un gnome, assez musclé, vêtu de noir et de dizaines de colliers faits avec des fils électriques de couleur.

- Halte là ! Je ne t'ai jamais vu ici. D'où viens-tu ? Comment t'appelles tu ?

- Je m'appelle Namin, répondez-vous. Et je viens de... Euh...

Si vous lui dites que vous venez du dehors, *rendez-vous au 70*.

Si vous inventez une histoire, *allez au 50*.

67

Après vous avoir vu à l'œuvre, Kloumi intervient.

- C'est très bien, mon petit ! Rares sont les gnomes aussi habiles que toi ! Toutes mes félicitations ! Te voilà devenu pickpocket !

- Et maintenant, que fait-on ? demandez-vous, très fier de vous.

- Bien. A partir de maintenant, tu vas t'infiltrer sur les places où il y a des gnomes, tu vas les voler et nous ramener le butin. Si tu es bon, que tu ramènes des objets rares et chers, on pourra les échanger contre d'autres trucs aux autres famille.

- D'accord, répondez-vous.

Au moins, vous pourrez maintenant vous faire un nom, même si il est synonyme de détrousseur. C'est toujours ça de pris.

- Mais pour l'heure, on a autre chose à te confier ! Une mission ! Vous déclare Kloumi, avec l'air de celui qui dit quelque chose d'important.

La-dessus, deux gnomes, habillés de la même combinaison noire et moulante, font irruption dans la pièce. L'un d'eux est bedonnant, et a l'air parfaitement ridicule. Enfin, encore plus que l'autre.

- Ah ! dit Kloumi. Vous voilà ! Je te présente Frasker et Georgio. Les gars, je vous présente... Euh... Comment tu t'appelles déjà ?

- Namin. Mon nom est Namin.

- Namin ! Voilà ! Bon, notre chef, le grand Portua lui-même, en a assez que les Quincailleri nous fasse payer l'électricité si cher. Il veut prendre le contrôle du Grand Générateur ! Mais comme c'est en plein cœur de leur pays, ils vous envoient en reconnaissance.

En reconnaissance ? Il ne vous semble pas avoir jamais entendu de ce territoire-là.

- Par conséquent, vous allez dans cette région, en prenant bien soin de ne pas vous faire repérer. Vous allez voir à quoi ça ressemble en vrai, et vous revenez faire votre rapport.

- C'est tout ? Dit Frasker.

- Bah oui. Et, euh... Ah oui. Volez deux-trois gnomes en chemin, et essayez de déguster des objets intéressants, pour une fois.

- Mais... ce sont des brigands, n'est-ce pas ? Et moi, je suis un pickpocket, non ? lui dites-vous.

- C'est pas grave, répond Kloumi. Tu vas devoir travailler en équipe !

Georgio, le gnome bedonnant, prend la parole :

- Mais, chef... Quincailleri, c'est loin ! Il faudra traverser le pays des Merceri, et un bout de celui des Corsetteri... On en a pour la journée, si on ne se fait pas arrêter avant !

- Mais non, bougre d'imbécile ! lui répond Froupil. Vous allez passer par les souterrains ! Frasker les connaît ! Pas vrai, Frasker ?

L'autre répond :

- Euh, oui... plus ou moins...

- Alors, qu'attendez-vous ? Allez-y !

Et les trois gnomes voleurs, dont vous, vous mettez en chemin. Rapidement, vous arrivez près d'un petit trou, où les autres s'engouffrent, sous le plancher.

Vous débouchez dans un labyrinthe de murs et de câbles, ponctué de monticules de poussières. Les chemins abondent, et vous avez l'impression qu'ici, on pourrait se perdre sans le moindre effort. Surtout, il n'y a nul panneau, nul indication. Rien n'indique la destination de tous ces chemins, perdus sous les solives.

Vous vous en remettez donc à Frasker, qui semble au moins connaître la direction générale.

A un moment, le groupe fait une petite halte.

- Namin, vient voir ça !

Vous approchez, et voyez un petit interstice, dans la boiserie, qui laisse filtrer la lueur amoindrie d'un puissant éclairage. Vous vous en approchez et collez votre œil à la fissure. Elle se trouve à la jonction du plafond avec le mur d'une pièce presque aussi grande que le nid de camion.

Le grand magasin est ouvert. L'espace en dessous est bondé d'humains, qui avancent à grand pas balourds et font tonner à l'intention des uns et des autres leur voix floue et grave. Vous les observez un moment, fasciné.

Ils ramassent des choses, puis les donnent à un autre humain, ensuite ils rangent des choses dans un sac et s'en vont. On dirait presque qu'ils savent ce qu'ils font. Mais, à y regarder de plus près, on s'aperçoit qu'ils ne raisonnent pas de façon cohérente. C'est plus de l'instinct, comme les oiseaux.

Après quelques minutes, vous vous remettez en marche, suivant toujours Frasker.

Vous croisez un gnome, marchant rapidement dans le petit corridor sombre.

- Euh... Frasker ! Georgio !

- Oui ?

- Euh... Je me disais... On ne devrait pas le voler, celui-là ?

- Ah, euh... oui, peut-être. Mais on est pas sûr que ce soit pas un Konfection.

- Mais... On est plus sous le territoire des Konfection, là ? Si ?

- Euh... Je sais pas trop, vous dit Frasker. De toute façon, il est déjà loin. On verra ça plus tard, d'accord ?

- Mais, dites-vous, c'est que j'aurais bien aimé avoir un peu d'action...

- T'en veux de l'action ? Regardes, là-bas ! Tu vas en avoir !

Vous scrutez la pénombre dans la direction indiquée, et vous distinguez quelque chose bouger... Mmmmh... des moustaches ! Un museau ! C'est un rat ! Un énorme rat qui bloque le passage !

- Hé bien, qu'est ce que tu fais ? Vas-y ! Vas le tuer !

- Pourquoi-moi, répondez-vous ?

- Parce que t'es nouveau, bien sûr ! Quelle question !

Bien sûr. Dégainant votre épieu, vous vous approchez du rat.

ÉNORME RAT

Force : 10

Habilité : 7

Vitesse : 8

Courage : 11

Intelligence : 7

Endurance : 8

Magnétisme : 9

Chance : 8

Points de vie : 68

Domages des crocs : +2

Protection de la fourrure : -1

Engagez le combat. A tout moment, vous pouvez vous retirer du combat et demander de l'aide à Frasker et à Georgio, dont voici les caractéristiques :

FRASKER

Force : 8

Habilité : 7

Vitesse : 8

Courage : 10
Intelligence : 7
Endurance : 10
Magnétisme : 8
Chance : 8
Points de vie : 66
Se bat à mains nues
Pas de protection

GEORGIO
Force : 11
Habilité : 11
Vitesse : 8
Courage : 12
Intelligence : 6
Endurance : 6
Magnétisme : 5
Chance : 10
Points de vie : 69
Domage de sa petite serpe : +1
Pas de protection

A trois contre lui, vous devriez y arriver facilement. Lorsque le rat sera mort, *rendez-vous au 33*.

68

Le duc de Merceri, le chef des Maroquineri et le baron des Quincailleri, le chef de Boucheri, celui de Jardineri et de Literi acceptent tous de vous fournir l'aide technique et l'assistance nécessaire. Avec les Papeteri disponibles, vous comptez au total 350 gnomes disponibles. Notez-le sur votre feuille d'aventure. C'est peu...Le duc de Poissonneri n'a que très peu de gnomes à proposer, mais néanmoins il met sa famille à disposition, pour assurer la surveillance du nid de camion.

Cela sera-t-il suffisant pour cette opération de grande ampleur ?

Gunther dit alors :

- Dorcas d'Egustation, vous êtes notre meilleur bricoleur, et vous êtes expérimenté. Je propose donc de vous nommer chef des travaux !

- Merci, monseigneur. Les travaux commenceront ce soir, dès la fermeture. D'ici là, il faut amener les matériaux nécessaires le plus près possible. Monsieur le Duc de Poissonneri ? Est-il possible d'entreposer du matériel près de votre rayon ?

- Oui, Dorcas. Il n'y a plus de poissons, ni d'humains, depuis quelques jours déjà. Mais comme vous le savez, le plus difficile sera d'acheminer ce matériel.

C'est le seigneur des Quincailleri qui répond :

- Nous sommes passés maîtres dans l'art de transporter du matériel au nez et à la

barbe des humains ! Nous essaierons d'en passer un maximum pendant les heures d'ouverture du Grand Magasin. Cela comporte des risques, mais nous n'avons plus le choix. De plus, il faudra sécuriser les acheminements...

- C'est bientôt l'heure de Fermeture, dit Gunther. Je vais préparer quelques affaires, et partir immédiatement avec une escorte. J'espère être de retour demain matin ! D'ici là, conduisez les préparatifs, Dorcas. Attention ! Je crains que le baron des Legumeri ne fomenté un mauvais coup. Ses troupes sont peu nombreuses, mais c'est une armée d'élite. Ils sont tout à fait capable de s'allier avec les Konfections et prendre le contrôle du nid de camions. A ce moment-là, tous nos plans tomberaient à l'eau !

350 gnomes, c'est peu pour organiser un exode... Alors s'il faut mener une bataille en plus... Quant à toi, mon ami Namin ? Que vas-tu faire ? Viendras-tu avec moi, où préfères-tu rester avec Dorcas pour le début du déménagement ?

Qu'allez-vous répondre ?

- Que vous irez avec Gunther dans la camion avec lui ? Dans ce cas *allez au 12*, ou que vous resterez près de Dorcas ? Dans ce cas *allez au 58*.

69

Ouf ! A bout de bras, vous parvenez à le hissez à votre hauteur. Il s'accroche et remonte sur votre marche.

- Merci, vous dit-il. Attention, tiens toi prêt !

Au bout de quelques moments, La marche devant vous disparaît, happée par le sol. Un petit saut, et vous voilà sur le rebord de l'étage supérieur.

Gunther, qui décidément n'est pas très sportif, arrive en roulant par être jusqu'à vos pieds.

Devant vous, s'étend un pays étrange. C'est plein de lumières et de gigantesques étoffes multicolores, suspendues. Il y a un panneau marqué «Tout doit disparaître».

- Il n'y a pas Arnold frères, dites vous à Gunther.

- Euh... Non. On ne dirait pas. Mais... Tout doit disparaître ! Bonnes affaires ! L'Abbé avait raison ! Viens, avançons !

Sur le chemin, vous croisez une troupe de gnomes, qui vous sourient d'une façon niaise.

- Des Modeux ! vous dit Gunther. Pas de panique. Ce sont des mystiques, des contemplatifs. Heureux de rendre service ! Nous allons en profiter.

Il interpelle l'un d'entre eux, un vieux gnomes d'au moins 8 ans habillé avec des

dentelles roses.

- Euh... S'il vous plaît ! Nous avons besoin d'un guide !

- Et où allez vous ? répond l'autre, toujours en souriant.

- Au service clientèle.

Là, leur sourire disparaît. Néanmoins, le vieux accepte de vous conduire jusqu'à une porte.

Sur le chemin, vous passez tous trois devant un monticule de... sous-vêtements ?

- Euh... Gunther ? demandez-vous. Qu'est-ce que c'est que ça ?

- Ce n'est rien, vous répond-il. Ces gnomes sont des voleurs de slips.

Un peu interloqué, vous vous dites quand même que la nature gnomique est pleine de mystères.

- Voilà ! C'est là, vous dit le vieux guide, mais je n'irais pas plus loin. Il y a un passage ici.

En effet, il y a un trou de souris par lequel on voit un bout de moquette rouge.

- Merci.

A la suite de Gunther, vous vous engouffrez dans le trou, pour ressurgir aussitôt dans un large et immense couloir, très haut de plafond, faiblement éclairé par un panneau au dessus d'une porte où est marqué «issue de secours». Au milieu du couloir, au sol, repose contre le mur un gros cylindre rouge avec un long tuyau.

- Nous y voilà, dites-vous. Et maintenant, Gunther ? Où est Arnold frères ?

- Mmmh... Allons voir ce qu'il y a écrit sur les portes...

- Il y en a une qui appartient à Prix sacrifiés ?

- Celle-ci appartient à Comptabilité... Attends ! Là ! «Arnold frères (fond. 1905) Directeur général DH Butten » ! C'est sûrement là qu'est Arnold frères !

- Oui. Il me semble bien. Allons-y.

Et vous poussez de toutes votre force sur la porte, tant et si bien qu'à un moment elle finit par s'ouvrir légèrement.

Lorsque vous pénétrez à l'intérieur, vous êtes surpris. La moquette ressemble ici à des herbes des marais, haute et drue.

- Qu'est ce que c'est ?

- Un bureau, vous annonce Gunther. Il y en a plein au rayon mobilier. Affaire Laquée Chêne Véritable à Cent pour Cent. Et ça, c'est une chaise ! Fixation Pivotante pour un Look Cadre.

Comme si déclamer ce déluge de mots le rassurait un peu, il continue : Une Touche Indispensable à Tout Foyer ! Notre Grande Variété de Styles Convientra à Toutes les Bourses.

- Euh, excuse-moi. C'est le genre de Textes Sacrés qu'Arnold frères (fond. 1905) inscrit sur les annonces.

- Mais la chaise ? C'est sûrement là que s'assoit Arnold frères, non ?

- Euh... oui. Sûrement.

- Et elle est faite pour les humains, non ? Arnold frères est un humain !

- Euh...

Pour l'instant, le bureau est vide. Vous voyez une sorte de câble, qui serpente sur le sol et grimpe jusqu'au rebord du meuble.

- Je vais monter ! Dites-vous. Je vais sûrement découvrir quelque chose d'intéressant

!

Et vous commencez à monter, agrippé sur le câble. Après tout, vous aviez déjà fait ça, pour monter sur des roues.

Mais l'ascension se déroule plus longue que prévue.

Testez votre endurance.

Si vous réussissez, *allez au 75.*

Si vous échouez, *allez au 34.*

70

- Je viens du dehors, dites-vous. Je suis un... Dehoreux.

- Alors ça ! Un étranger ! Incroyable ! Du dehors ?

- Tu me crois ?

- Non. Mais je me demande bien quelle est la raison qui te pousse à inventer des fadaises pareilles. Que viens-tu faire ici ? En vrai ?

- Eh bien... Je cherche une famille, vois-tu... Et la vôtre a l'air intéressante.

- Tu es un sans-rayon-fixe, c'est ça ? Tu as été banni, et tu crois que tu peux venir chez nous, comme ça ? Ou alors tu es un espion, c'est ça ? Venu pour nous espionner et nous dérober le secret de l'électrique ? Ou pour voir l'état de notre armée ?

- Non, non ! Pas du tout !

De toute évidence, il ne vous croit pas.

Lancez deux dés.

Si vous obtenez un score inférieur ou égal à votre total de Magnétisme, *rendez-vous au 81.*

Sinon, allez au 40.

71

Partant du principe qu'il vaut mieux être un gnome vivant que mort, vous décidez courageusement de fuir. A toute vitesse, vous courez, bondissant ça et là pour rejoindre le parking, où vous espérez que le mulot ne vous y suivra pas. Tentez votre chance. Si vous réussissez, *allez au 4*. Si vous échouez, *allez au 17*.

72

- Euh... Je viens de loin, finissez vous par dire. De... Euh...

- De la Mode Enfantine ?

- Oui ! Voilà ! C'est ça !

- Et tu veux rencontrer Portua ? Pourquoi ? Ah Ah. Il va te dépouiller et te renvoyer d'où tu viens !

Bon, vous dites-vous. Le chef des Konfection ne vous croira peut-être pas, mais si vous lui montriez le Truc ? Pas évident non plus. Après tout, le Truc n'est qu'un truc noir et cubique. De plus, il voudra peut-être vous le voler.

Le gnome a l'air important reprend la parole :

- Alors, écoute bien. Je suis Flippo, capitaine des brigands. Ici, si tu veux manger, tu dois voler. Mais pas n'importe qui, hein ? Tout le monde, sauf les Konfection. D'accord ?

- D'accord, répondez-vous.

- Et tu en profiteras pour voler des habits. Non mais, qu'est-ce que c'est que cet accoutrement ? On dirait... je sais pas quoi, mais changes-moi ça, d'accord ?

- D'accord, dites-vous.

- Alors tu as deux choix. Là-bas, à droite, ce sont les salles d'entraînement. Tu as deux types de boulots, ici. Tu peux soit devenir brigand, soit devenir pickpocket.

- Ah bon ? C'est quoi ?

- C'est des gnomes qui volent dans la poche d'autres gnomes, sans se faire prendre. Tu te promène là où il y a des gnomes, et tu leur prends ce qu'il y a dans leurs poches ! Sans qu'ils s'en aperçoivent !

Alors là, vous êtes subjugué. Ça, ça a l'air vraiment très intéressant !

- Bien sûr, si tu préfère l'action, tu peux devenir brigand. Bon, aller, file ! J'ai du travail. Dirige-toi dans la grande salle à droite. Va voir Froupil, ici présent, si tu veux devenir Brigand, et Kloumi, si tu veux devenir pickpocket.

Que choisissiez-vous ?

Devenir brigand ? *Allez au 83*.

Devenir pickpocket ? *Allez au 3*.

73

- Comme tu voudras, vous répond Angalo.

Au bout d'une longue marche, sous un plafond large et bas, vous débouchez sur une vaste zone blanche et éclairée.

- Alors, voilà. Au delà de cette allée, se trouve le territoire des Maroquineri. Tu n'as qu'à regarder à droite et à gauche si il n'y a pas d'humains, et tu traverse, tu cours, même, le plus vite possible ! C'est bientôt l'heure de la fermeture, mais on ne sait jamais. Je ne sais pas ce que tu comptes trouver là-bas, mais je te souhaite bonne chance. Les Maroquineri ne sont pas hostiles, mais bon, on ne s'at jamais, si tu les dérange...

- Les déranger ? Reprenez vous.

- Oui. Ils passent leur temps à dormir dans des chaussures. Il y en a de toutes sortes. Je ne connais pas leur chef. Mon père m'interdit d'aller chez eux. Bonne chance !

Et il s'éloigne. Quant à vous, prudemment, en vérifiant bien qu'il n'y ait personne, vous traversez l'Allée.

Vous arrivez sous un autre rayon, dans des salles encore plus sombres que d'habitude. Ça et là, il y a des chaussures, et vous percevez des ronflements. Angalo ne vous avait pas menti.

Vous croisez un gnome solitaire à un moment, mais c'est à peine si il fait attention à vous. Vous décidez de l'interpeller, mais il ne vous regarde même pas, et continue son chemin.

Les gnomes de cette région ne semblent pas très polis. Au bout d'un moment, alors que vous errez ça et là, un peu perdu, vous découvrez une petite porte avec de la lumière.

Vous décidez d'entrer, avec la ferme intention de parler à quelqu'un.

L'endroit où vous êtes arrivé est une petite salle, avec un petit bureau où est assis un gnome barbu et chevelu, qui mange une chose rose indéfinissable.

- Oui ? C'est à quel sujet ? vous demande-t-il.

Content d'avoir trouvé quelqu'un à qui parler, vous lui répondez :

- Salut. Euh... Je m'appelle Namin, et... euh... je crois que je suis perdu.

- Ah bon ? Vous savez que vous êtes chez les Maroquineri, quand même ?

- Oui, mais, euh... C'est tout ce que je sais.

- De quelle famille êtes-vous ?

- Bah, c'est à dire que... Je ne sais pas trop.

- Ah. Vous devez venir de chez les Modeux, ou quelque chose comme ça. Nous en avons souvent, en ce moment. Ils semblent complètement perdus, dès qu'ils arrivent dans la civilisation. Mais... où sont vos dentelles ?

- Des dentelles ? C'est quoi ?

- Bonne affaires ! Ils sont encore pire que tout, cette saison ! Je vous prévient : si vous venez dormir dans un de nos confortables moquassin, il faut nous donner quelque chose en échange.

- Mais je ne viens pas pour ça !

- Mais pourquoi venez-vous, alors ?

- Eh bien... J'avais espéré rencontrer votre chef, pour faire partie de la famille, ou bien...

- Notre chef ne rencontre personne. Il dort.

- Mais, euh... et les autres ?

- Ils dorment aussi.
 - Et vous ? Vous ne dormez pas ?
 - Là, j'allais y aller. Sortez, je vous prie. Je ne vous conseille pas de continuer par là, vous allez atterrir chez les Papeteri. Ils vont vous éconduire, et alors vous repasserez par ici.
 - Bon, alors... Où dois-je aller ?
 - Je vous conseille plutôt d'aller à gauche, puis tout droit, puis à droite, puis encore à gauche, et enfin tout droit.
 - Et ça mène où, ça ?
 - Chez les D'égustation. Pour une raison inconnue, le vieux Dorcas aime bien porter assistance à des arriérés comme vous. Partez, je vous prie, et laissez nous dormir en paix.
 Un peu blasé, vous sortez de la pièce et décidez de suivre ces indications. Vous marchez, marchez, marchez...
 Enfin, au détour d'une vaste salle vide, vous arrivez au pied d'un mur, sur une petite place. Au fond, collé au mur, il y a une grosse boîte blanche mécanique.
 Un gnome, un peu différent de ceux que vous avez rencontré, émerge d'une alcove. Il est âgé, et porte une ceinture garnie d'objets divers, et sa veste est garnie de poche toute bosselée !
 Il vous semble percevoir une étrange vibration... Interloqué et paniqué, vous en cherchez la provenance...
 Votre besace ! Cela provient de votre besace !
 Le Truc ! Le Truc s'est mis à vibrer !
Rendez-vous au 53.

74

Les trois autres gnomes et vous-même vous plaquez contre le grillage, immobiles.
 Un lourd sac de papier gras tombe dans la corbeille, avec un son énorme, comme une brusque averse.
 Puis l'humaine repart, comme si de rien n'était. Elle ne vous a pas vu ! Décidemment, les humains sont vraiment de gros sots. Si ils ne vous regardent pas, avec attention, ils ne vous voient pas.
 A grands pas lents, l'humaine retourne à sa voiture. Mais non ! Elle se rend à la frite qui rit ! Et la portière est toujours ouverte ! C'est votre chance. Si vous restez ici, avec Nirma et les deux vieux, vous avez la conviction que c'est peine perdue, que jamais vous ne quitterez le terrier.
 - Il faut y aller !
 - Je suis d'accord, vous répond Nirma.
 Aussi vite qu'il est possible, Pépé Torrit toujours soutenu par Nirma, vous arrivez sous la grande voiture noire. Au dessus de vous, pas très haut, à peu près 40 cm, quand même quatre fois votre taille, se présente la grande ouverture. S'assurant que l'humaine est loin, et vous tourne le dos, vous balancez votre grappin.
 Jetez deux dés. Si le score obtenu est inférieur ou égal à votre total d'habileté, *rendez-*

vous au 19.

Si vous échouez, vous pouvez, une fois seulement, tenter votre chance. En cas de réussite, *vous irez au 19.*

Si vous ratez ces deux épreuves, *rendez-vous au 39.*

75

Ça y est ! Au bout d'une éternité, vous êtes enfin parvenu au sommet !

- Que vois-tu ? Vous dit Gunther.

- Il n'y a pas grand chose. Quelques papiers... Attend. Je vais les faire tomber.

Vous poussez une pile de papiers, qui tombent bruyamment du bureau et s'éparpillent sur le sol, avant d'empoigner à nouveau le câble et de descendre à votre tour.

Gunther est déjà en train de lire lorsque vous arrivez.

- Regarde ! Tous ces mots ! Groupe Arncos, constitué d'Arncos SA, division nettoyage... Non c'est pas ça... Euh... Générale d'entrepôts... Balayeuses mécaniques Hornthorpe... Pas ça non plus....

Au bout d'un moment, il s'écrit :

- Là ! Écoute ça ! « A l'attention du personnel. Comme vous devez le savoir, les résultats escomptés n'ont pas été à la hauteur des exigences formulées... Cette immense bâtisse, adaptée à la clientèle de 1905, ne convient plus au monde trépidant du vingt et unième siècle... Nous avons subi des revers de bourse et l'ouverture de nouveaux points de vente en ville a provoqué une diminution de la fréquentation... C'est pourquoi le magasin fermera ses portes et sera démoli pour laisser sa place à un grand complexe de loisirs Arncos...»

Gunther, tout d'un coup, prend l'air dépité.

- Les mêmes mots... Là, et là... Fermeture. Démoli. Tout doit disparaître ! Dernières réductions ! Nous sommes tous condamnés !

Soudain, le couloir s'illumine.

- Bonnes affaires ! Voilà quelqu'un ! Qui ça peut être, tu crois ?

- Prix sacrifiés, je crois, dites-vous en empoignant votre épieu. Vite ! Il faut partir !

Vous courez tous les deux vers la porte, puis vous vous arrêtez brusquement pour regarder.

Une humaine occupe le couloir. D'une main, elle tient un plumeau, et de l'autre...

Elle semble retenir un espèce d'animal rugissant, genre sac à roulettes. Il bondit sans cesse sur la moquette, mais elle garde une canne à la main et le retient sans cesse en arrière.

- Bonnes affaires ! Le Grand Buveur d'Âmes Rugissant ! dit Gunther. Il faut partir d'ici, ou nous sommes perdus !

En scrutant derrière un placard, il vous semble apercevoir une fente entre le mur et la moquette.

- Là !

Vous vous engouffrez rapidement dans le trou étroit, au prix de quelques efforts.

Les cloisons sont creuses, aménagées par les Modeux de fils et de câbles électriques,

et au bout d'une demie-journée pénible de voyage, vous émergez enfin tous deux dans le rayon de la mode enfantine.

Là, Gunther ne fait pas la même erreur que toute à l'heure : Il commande de la nourriture et une escorte, et assez rapidement vous êtes de retour chez les Papeteri.

Rendez-vous au 32.

76

Alors, de dessous de voitures en dessous de voitures, aussi rapidement qu'il est possible à la petite troupe, vous vous rapprochez au maximum de l'entrée. Mais ce que vous voyez ne vous enchante guère.

L'entrée n'est qu'une grande porte, toujours ouverte, et c'est remplie d'humains. Ils vont et viennent, certains avec rien, d'autres avec des sacs, des chariots, des boîtes diverses.

A droite de l'entrée, vous remarquez un gros pot de fleurs, assez bas, dans lequel la petite troupe pourrait peut-être s'abriter.

Et juste derrière... Oui ! Une petite grille, aux barreaux assez épais pour qu'une troupe de gnomes puisse s'y faufiler, même des vieux. Mais où cela mène-t-il ? Mystère !

De plus, la voiture précédent, celle d'où vous venez, vient de vrombir d'un gros son lourd et grave. Elle s'en va !

Désormais, si vous désiriez repartir d'où vous êtes venu, eh bien... Vu tous les humains, et vos deux vieux... Cela va être compliqué, voir impossible.

Vous vous retournez vers Pépé Torrit, un peu paniqué.

- Où as-tu dit que les gnomes voulaient aller, selon le Truc ?

- Aux cieux, gamin ! C'est ce que le Truc dit, si l'on a bien écouté tout ce qu'il a dit, et appliqué ses principes.

- Ah. Bon. Et les humains ont-ils un cieux, un cieux à eux ?

- Sûrement, gamin. Mais ça ne doit pas être le même que pour les gnomes. Ça fait pas un pli. Pour sûr.

La-dessus, vous vous retournez pour examiner la situation. Il faut attendre qu'il y ait moins d'humains, du moins, attendre qu'il n'y ait que des humains qui entrent, et pas qui sortent, pour se faufiler dans leur dos.

Après avoir expliqué cela à la petite troupe, vous guettez le moment propice. Une fois arrivés au pot de fleurs, la grille n'est plus qu'à quelques centimètres, et à l'ombre, en plus. Un jeu d'enfant. Si l'on peut dire.

Et là, ça y est ! C'est le moment !

- Allons-y ! Vite !

Pépé Torrit renâcle alors :

- Mais c'est moi le chef ! C'est moi qui dit quand on y va !

- Alors dis-le, alors ! Vite !

- Bon ben... On y va !

Et la petite bande s'élançait, le plus vite possible, bien que Nirma soutienne toujours Pépé Torrit, et cavale jusqu'au pot de fleurs.

Tentez votre chance, pour vous et pour le groupe. Prenez votre score de chance personnel, mais ne réduisez pas celui-ci d'un point après l'épreuve, comme d'habitude.

Si vous réussissez, *allez au 64*.

Si vous échouez, *vous irez au 47*.

77

Le duc de Merceri, le chef des Maroquineri et le baron des Quincailleri acceptent tous trois de vous fournir l'aide technique et l'assistance nécessaire. Avec les Papeteri disponibles, vous comptez au total 200 gnomes disponibles. Notez-le sur votre feuille d'aventure. C'est peu... Le duc de Poissonneri n'a que très peu de gnomes à proposer, mais néanmoins il met sa famille à disposition, pour assurer la surveillance du nid de camion.

Cela sera-t-il suffisant pour cette opération de grande ampleur ?

Gunther dit alors :

- Dorcas d'Egustation, vous êtes notre meilleur bricoleur, et vous êtes expérimenté. Je propose donc de vous nommer chef des travaux !

- Merci, monseigneur. Les travaux commenceront ce soir, dès la fermeture. D'ici là, il faut amener les matériaux nécessaires le plus près possible. Monsieur le Duc de Poissonneri ? Est-il possible d'entreposer du matériel près de votre rayon ?

- Oui, Dorcas. Il n'y a plus de poissons, ni d'humains, depuis quelques jours déjà. Mais comme vous le savez, le plus difficile sera d'acheminer ce matériel.

C'est le seigneur des Quincailleri qui répond :

- Nous sommes passés maîtres dans l'art de transporter du matériel au nez et à la barbe des humains ! Nous essaierons d'en passer un maximum pendant les heures d'ouverture du Grand Magasin. Cela comporte des risques, mais nous n'avons plus le choix. De plus, il faudra sécuriser les acheminements...

- C'est bientôt l'heure de Fermeture, dit Gunther. Je vais préparer quelques affaires, et partir immédiatement avec une escorte. J'espère être de retour demain matin ! D'ici là, conduisez les préparatifs, Dorcas. Attention ! Je crains que le baron des Legumeri ne fomenté un mauvais coup. Ses troupes sont peu nombreuses, mais c'est une armée d'élite. Ils sont tout à fait capable de s'allier avec les Konfections et prendre le contrôle du nid de camions. A ce moment-là, tous nos plans tomberaient à l'eau !

200 gnomes, c'est peu pour organiser un exode... Alors s'il faut mener une bataille en plus... Quant à toi, mon ami Namin ? Que vas-tu faire ? Viendras-tu avec moi, où préfères-tu rester avec Dorcas pour le début du déménagement ?

Qu'allez-vous répondre ?

- Que vous irez avec Gunther dans le camion avec lui ? Dans ce cas *allez au 12*, ou que vous resterez près de Dorcas ? Dans ce cas *allez au 58*.

78

Après avoir parlementé avec Pépé Torrit pendant de longues minutes pour le faire rentrer dans la corbeille, vous vous apercevez que c'est trop tard, et que l'humaine est maintenant près de la poubelle, au-dessus même pourrait-on dire.

Les trois autres gnomes et vous-même se plaquent contre le grillage, s'immobilisent et retiennent leur souffle.

Un lourd sac de papier gras tombe dans la corbeille, avec un son énorme, comme une brusque averse.

Puis l'humaine repart, comme si de rien n'était. Elle ne vous a pas vu ! Décidément, les humains sont vraiment de gros sots. Si ils ne vous regardent pas avec attention, ils ne vous voient pas.

A grands pas lents, l'humaine retourne à sa voiture. Mais non ! Elle se rend à la frite qui rit ! Et la portière est toujours ouverte ! C'est votre chance. Si vous restez ici, avec Nirma et les deux vieux, vous avez la conviction que c'est peine perdue, que jamais vous ne quitterez le terrier.

- Il faut y aller !

- Je suis d'accord, vous répond Nirma.

Aussi vite qu'il est possible, Pépé Torrit toujours soutenu par Nirma, vous arrivez sous la grande voiture noire.

Au dessus de vous, pas très haut, à a peu près 40 cm, quand même quatre fois votre taille, se présente la grande ouverture. S'assurant que l'humaine est loin, et vous tourne le dos, vous balancez votre grappin.

Jetez deux dés. Si le score obtenu est inférieur ou égal à votre total d'habileté, *rendez-vous au 19*.

Si vous échouez, vous pouvez, une fois seulement, tenter votre chance. En cas de réussite, *vous irez au 19*.

Si vous ratez ces deux épreuves, *rendez-vous au 39*.

79

Devant vous s'étalent, gisant, les cadavres des gnomes brigands. Dans le feu de l'action, vous n'y pensiez pas, mais maintenant... Vous êtes horrifié. Vous n'aviez jamais tué de gnomes, avant.

Angalo vous invective.

- Alors voilà, t'es content ? Quand on me demande la bourse ou la vie, je donne ce que j'ai. Sinon... Tu vois où ça mène ? Qu'est ce qu'on a fait !

En effet. Il y a du sang partout.

Le seul objet intéressant que vous pourriez emporter est le petit bouclier du brigand. C'est en fait un bouton de chemise, qu'il a attaché à son avant bras. Il n'est pas trop

encombrant, et vous pourriez l'utiliser avec votre épieu. Si vous décidez de l'emporter, il vous donnera une protection de -2 en combat. Vous l'attachez alors à votre bras.

Angalo se retourne et repart, dégoûté.

Si vous voulez le suivre et repartir avec lui, *allez au 37*.

Si vous souhaitez continuer vers le territoire des Konfection, seul, *allez au 46*.

80

En grattant le sol, vous ne découvrez rien, à part quelques minuscules insectes, encore plus petits que vous.

Ni racine, ni légumes, ni rien à part deux fourmis, qui vous regardent bêtement.

De votre épieu, vous les décapitez, puis vous les mettez dans votre besace. C'est facile, elles sont vraiment trop lentes pour vous.

Les gnomes n'aiment pas les insectes, et d'après ce que vous en savez, c'est réciproque. Mais Mémé Moritt pourra peut être les mettre dans un bouillon de quelque chose. C'est un piètre gibier, qui ne nourrit pas son gnome. Il faudrait ramener quelque chose de plus consistant.

Vous pouvez de même poursuivre votre exploration de ce coin de nature, *en allant au 15*,

Vous pouvez de même revenir sur vos pas, jugeant que vous ne trouverez rien d'intéressant ici, *en vous rendant au 48*.

81

- Pour une raison qui m'échappe complètement, j'ai envie de te croire. C'est peut-être tes habits qui font ça. Bonnes affaires ! quel accoutrement ! Suis-moi. Je vais te mener au Baron Vrecci de Quincailleri.

Et vous le suivez, toujours dans de longs couloirs larges et éclairés, plutôt bas de plafond. Sur votre passage, vous constatez que tous les gnomes ici transportent en permanence avec eux quantité de fils et de câbles électriques.

Le gnome musclé avec des colliers de couleurs vous dit qu'il s'appelle Barracudi de Quincailleri. Il a l'air plutôt renfrogné, mais vous mène jusqu'à son chef. Vous pénétrez dans une petite salle, au murs faits de cartons.

Un gnome avec de l'embonpoint, richement vêtu, avec des fils couleur or partout autour de ses bras, plonge ses yeux dans les vôtres.

- Barracudi ! Qui es-ce ?

- Excusez-mi, Monseigneur, mais... Ce gnome, là, bah il prétend qu'il vient du dehors.

- Ah Ah Ah ! Tu n'en rates pas une, toi ! Que vas-tu encore inventer pour me faire rire ? Ah Ah ! Tous les jours, une blague différente.

- Euh, pardonnez-moi, mais... Regardez cet accoutrement, Monseigneur, et la tête qu'il a...

Qu'est ce qu'elle a, au juste, votre tête ?

- C'est vrai, mais... Tu n'es pas sans savoir que les autres familles nous jalouent, non ? Qu'ils nous envoient sans cesse des espions ? Il ne t'ai pas venu à l'idée que cela pourrait être un subterfuge ?

- Mais, Monseigneur...

- Il suffit !

Le baron vous regarde, à présent.

- Toi ! Qui es-tu ? Réellement ?

Vous bredouillez :

- Je m'appelle Namin, et je viens du dehors.

- Mais il n'y a pas de dehors ! Bonnes affaires ! Tu es fou, ou espion ? De quelle famille viens-tu ?

- Je n'ai pas de famille, enfin, si... Les dehoreux.

- Sans rayon fixe, en plus ! Allez hop ! Au cachot ! Gardes !

Et trois gardes, aussi forts que Barracudi, eux aussi bardés de fils de cuivre, vous attachent prestement, en vous retirant votre besace.

Vous protestez vigoureusement, en hurlant que vous venez bien du dehors, mais rien n'y fait.

Ils vous emmènent par les poignets.

Et, au détour d'une vaste salle vide, vous arrivez au pied d'un mur, sur une petite place. Au fond, collé au mur, il y a une grosse boîte blanche mécanique.

Un gnome, un peu différent de ceux que vous avez rencontré, émerge d'une alcove. Il est âgé, et porte une ceinture garnie d'objets divers, et sa veste est garnie de poche toute bosselée !

Il apostrophe vos gardes :

- Alors, on emmène un prisonnier ?

- Maître Dorcas D'Egustation ! Salutations ! Dit le premier garde.

Le second, lui, qui porte votre besace, prend soudain un air d'étonnement.

- Euh... Euh... La sacoche ! Elle vibre !

- Elle vibre ?

- Oui !

Et paniqué, n'y tenant plus, il la jette au sol.

Le Truc roule comme un dé au pied de Dorcas. Sur ces faces sont apparues des petites lumières vertes, qui clignotent.

- Qu'est ce que c'est que ça ?

- C'est le Truc ! dites-vous. Lâchez-ça !

L'un des gardes vous dit, avec une bourrade :

- Silence le Dehoreux !

- Qu'avez-vous dit ? l'interpelle Dorcas. Le Dehoreux ? Et s'adressant à vous : Tu viens du dehors, c'est ça ?

- Plus près de l'électricité, je vous prie.

Hein ? C'est le truc qui a parlé ? Incroyable ! Mais quelle horrible petite voix !

- Amenez-moi plus près de l'électricité.

Dorcas dit alors :

- C'est une radio ? Si petite que ça ? Ce qu'ils arrivent à faire, quand même ! Et s'adressant à vos gardiens : Libérez le.

- Mais... Le Baron a dit que...

- Libérez le, je vous dis ! Je m'expliquerai avec le Baron tout à l'heure.

Les gardes libèrent vos entraves, et repartent par où ils sont venus. Vous ramassez votre besace.

Dorcas vous dit alors :

- Qui es-tu vraiment ? Tu ne ressembles pas aux gnomes d'ici ! Et qu'est-ce que c'est que cette drôle de petite boîte noire ? Une radio qui parle le gnome ? Et que faisais-tu, prisonnier, avec ces gens ? Tu viens vraiment du dehors ? Expliques-toi !

- Euh... Voyez-vous, répondez -vous, oui, je viens bien du dehors... Et cette boîte, c'est le Truc, que l'on se transmet de générations en générations, et, euh...

- Un... un... Dehoreux ? Incroyable ! Stupéfiant ! Prodigieux !

Enfin quelqu'un d'avisé qui semble vous croire.

- Et il y a d'autres gens avec toi ?

- Oui. Il y a Pépé Torrit, Mémé Morrit et Nirma. Ils sont restés chez les Merceri, voyez-vous.

- Époustouflant ! Je dois les voir ! Viens, on va chez les Merceri ! Conduis-moi à eux !

- Mais, voyez-vous, c'est que... je suis un peu perdu, et...

- Suis-moi ! Je connais le Grand magasin comme ma poche !

Vous regagnez la grande Allée, que vous traversez promptement pour vous diriger dans le territoire des Merceri.

Rendez-vous au 63.

82

Devant vous s'étend le grand cadavre du mulot. Vous êtes un peu essoufflé, mais très fier de vous !

Vous sortez votre coutelas de verre et commencez à entamer la patte du mulot. En effet, vu sa taille, impossible de le ramener entier au campement ! Après une heure ou deux, vous lui avez découpé les deux pattes arrières, et vous les attachez dans votre dos. Avec ça, vous pouvez rentrer la tête haute ! Il y a au moins à manger pour deux jours. Chargé comme vous êtes, inutile d'espérer courir, bondir ou escalader quoi que ce soit. Vous vous mettez donc en route pour le terrier directement.

Après une longue marche à travers le parking, toujours sous la pluie, vous dépassez la

corbeille et la frite qui rit, et vous arrivez de l'autre côté, à proximité du petit fossé de terre dans lequel est camouflée l'entrée du repaire des gnomes.

Rendez-vous au 13.

83

Vous vous retournez vers Froupil, le chef des brigands.

- Je veux devenir brigand ! Lui dites-vous avec aplomb.

- C'est bien mon ami ! Manifestement très content, il vous donne une tape sur l'épaule. Très bon choix, vraiment. On a besoin de gnomes comme toi, qui n'ont pas peur, et tout !

Subitement, la lumière s'assombrit, d'un coup. Ne reste que de petites lumières au plafond, qui diffusent une faible lueur bleue.

- Ça y est, la nuit est tombée ! Vous dit Froupil. Tu vois la petite salle, là-bas ? Vas-y, tu y trouveras de quoi te restaurer, ainsi que des couches pour dormir. On se voit demain matin ! Je viendrais te chercher !

Et il repart, vous laissant seul. Vous êtes fatigué et avez faim ! Après tout, un peu de repos, après une telle journée, ne vous fera pas de mal ! Vous vous dirigez vers la petite salle.

Là, il y a des victuailles sur des tables, avec des gnomes qui mangent. Vous saisissez un bout de viande rose et vous mordez dedans. Le goût en est étonnant !

- Qu'est ce que c'est ? demandez-vous à un gnome à côté de vous.

- Mais ! Du saumon ! D'où tu sors, toi ?

Après avoir mangé, vous vous allongez sur une des couchettes sur le côté de la salle, qui est en fait un bout de moquette rose, assez épaisse et assez confortable.

Vous gagnez trois dés de points de vie, sans excéder, bien sûr, votre total de départ.

Rendez-vous au 41.

84

La route continue et s'enfonce dans la campagne. Elle est de plus en plus large. Le seul phare survivant crée un petit halo dans la brume.

- Il n'y a plus rien sur les côtés, vous dit Gunther. On est où ? Dehors ?

- Plus de droite... Stop... Un peu de pédale moins-vite... Au cas ou tu n'aurais pas remarqué, mon cher Gunther, on est dehors depuis qu'on a quitté le Grand Magasin. Je me demande si tu ne perds pas un peu la tête !

- Alors, il n'y a plus d'Arnold frères... C'est terminé. Nous ne pouvons plus compter que si vous même.

Nirma se retourne :

- Ça va, derrière ?

Un gnome lui répond :

- Mieux que tout à l'heure, oui... Il n'y a que quelques jambes cassées.

La lueur du lever de soleil emplit l'horizon de rouges, d'oranges et de bleu.

- C'est beau, dit Gunther. Qu'est ce que c'est ?

Mais vous n'avez pas le temps de lui répondre, car au loin, devant vous, vient d'apparaître Prix Sacrifiés ! Aucun doute n'est possible !

Il tient sa torche, et un véhicule avec une petite lumière bleue sur le dessus est à côté de lui.

- Prix Sacrifiés ! dit Gunther. Il a réussi à nous précéder jusqu'ici !

- Plus de vitesse, Dorcas ! demandez-vous.

- Mais qu'est-ce que tu fais ? demande Nirma.

- On va voir de quoi sa torche est capable, face à un camion !

- Tu ne peux pas faire ça, dit elle. Tu ne vas pas lancer un camion contre des gens !

- Ce ne sont pas des gens ! C'est Prix Sacrifiés ! Gunther ?

- Euh... On l'a bien attaché tout à l'heure, non ? Alors euh... Peut-être qu'Arnold frères (fond. 1905) l'a abandonné, et alors...

Au dernier moment, Prix Sacrifiés lâcha sa torche, et fit un roulé-boulé sur la chaussée. L'avant du camion percuta le coin de la voiture avec un énorme bang, mais les équipes de Dorcas reprennent vite le contrôle, et à force de droite, gauche, droite et gauche, vous parvenez à lui donner une trajectoire plus ou moins proche de la ligne droite.

Gurder dit :

- Je ne crois pas que c'était Prix Sacrifiés, pour être franc. Il portait une tenue plus sombre, déjà. Et puis, sa voiture avec une lumière... Quoiqu'il avait son chapeau à visière et sa terrible lumière...

- Vous n'avez plus besoin de ça, dit Nirma. Vous avez laissé Arnold frères (fond.1905) derrière vous, dans le Grand Magasin. Vous n'avez pas besoin de tout ça. Pas dehors.

- Nous verrons, fit Gurder. Cependant, je soupçonne que si Arnold frères était quelque part, il est partout.

A cet instant, le camion se heurte à un talus, auquel il arrache un gros paquet de terre, et rejoint la route en zigzagant. Vous avez complètement perdu le contrôle !

- Bonnes affaires ! reprit Gunther.

Et le camion arrache une haie, et continue une course folle dans un champ. Il passe devant deux vaches, bien étonnées, et s'immobilise un peu plus bas.

Il y a un petit grillage, avec un portail, sur lequel un petit panneau rouillé proclame : Carrière. Danger. Défense d'entrée.

On dirait que les gnomes ont trouvé un nouvel endroit pour vivre !

C'est déjà le petit matin lorsque tous les gnomes descendent du camion, et se dirigent en file indienne vers une cabane, non loin. Des files interminables de gnomes se fauillent sous le plancher.

Courbaturé, fatigué, vous retrouvez Nirma, Pépé Torrit et Mémé Morrit. Cette dernière, toujours prévoyante, sort un morceau de fromage.

- Allons-y, mangeons. Mon petit Namin, tu as sauvé tous ces gnomes ! Tu peux être fier de toi !

Vous mangez, en pensant que ce n'est pas encore tout à fait terminé.

Complètement exténuée, vous vous allongez sur un peu de paille qui traînait là, et

vous vous endormez d'un sommeil sans rêve.

Vous gagnez trois dés de points de vie.

Quelques heures plus tard, ragaillardi, Vous décidez de faire un tour, histoire d'aller explorer le coin. Sous le vieux plancher de bois vermoulu, la plupart des gnomes dorment encore.

En sortant de la cabane, vous tombez sur Dorcas, assis sur une butte.

- Bonjour, Namin ! Content de te voir.

Vous lui rendez son salut.

- Si un jour j'aurai cru voir tout ça... Le dehors ! Pour de vrai ! Il y a tant de choses fabuleuses à explorer !

Regarde, dit-il. Le camion est encore là.

En effet, Un peu plus loin, derrière le grillage de la carrière, le camion, complètement cabossé, avec un morceau de panneau accroché sur le côté, le camion Arnold frères (fond. 1905) est toujours là, gisant.

- Il est vraiment dans un sale état.

- Oui, répondez-vous. Les humains ne sont pas encore venus le récupérer ?

- Non, vous dit-il. Mais il vont bientôt le faire. Et ils vont sûrement fouiller la cabane. J'espère que les autres seront tous bien planqués... Quand même ! On ne peut pas capturer tous les humains !

Vous partez d'un grand éclat de rire.

Au bout d'un moment, quand vous contemplez tous deux le ciel, vous voyez un engin volant, avec deux grandes ailes, qui laisse une longue trainée fine et blanche derrière lui.

- Dis-moi, Dorcas... En supposant, - comme ça, histoire de causer, bien entendu -, en supposant qu'on ait besoin de voler un de ces machins... Tu crois que c'est possible ?

- Ça ne devrait pas être compliqué à conduire, répond-il. Y a que trois roues !