

## ***Avant-propos***

Lecteurs, lectrices, vous pouvez ranger vos dés, votre table de hasard, vos cartes, votre générateur de nombres aléatoires ou toute autre méthode dont vous useriez dans les livres demandant l'intervention de Dame Fortune. Vous n'aurez besoin que d'un petit bout de papier pompeusement appelé *Feuille d'Aventure* et d'un crayon pour cette aventure. Ils vous serviront à noter des « mots de passe » donnés par le texte. Ces mots servent à « enregistrer » vos actes passés, et sont un mal nécessaire pour éviter les répliques du type « si vous avez jonglé avec trois balles rouges et deux balles vertes sur un pied au sommet d'un mât, rendez-vous au ». Au pire, si point de feuille ou de crayon vous n'avez sous la main, vous pouvez toujours faire confiance à votre mémoire. Une fois ces quelques formalités accomplies, n'hésitez plus à commencer l'aventure !

Vous devez tout de même savoir avant de vous lancer que vous n'aurez pas la possibilité de coller une image fantasmagorique sur celle de l'héroïne, car celle-ci dispose déjà de son physique propre. Cette noble demoiselle, nommée Iseult Bellii à l'état civil se caractérise en premier lieu par son imposante taille. Un mètre soixante-quatorze très exactement. Son poids et ses mensurations sont par contre plutôt banales, mais la galanterie nous interdit de les révéler. Des cheveux tombant dans le cou, d'un brun clair virant au châtain. Yeux bruns plutôt foncés, petit nez. Souffre d'une myopie légère qui l'oblige à porter des lunettes en cours. Niveau scolaire : étudiante en terminale S au lycée Paul Mason. Vêtements actuels : jogging, baskets, T-shirt (cours de sport oblige).

## ***Les ailes de Morphée***

Vous vous appuyez sur le mur d'une main tandis que votre respiration se calme et que les battements de votre cœur reviennent à un rythme normal. Quand vos paramètres biologiques sont redevenus corrects, vous vous relevez vaillamment. Le dernier coureur franchit la ligne d'arrivée tandis que vous vous traînez avec Alida et Julie vers le robinet pour rincer votre gosier desséché. Le contact de l'eau fraîche vous fait un bien fou et vous avalez plusieurs gorgées salutaires. Votre regard se porte sur la piste où le deuxième groupe est déjà à l'œuvre. Quand ils auront fini leur parcours, il vous restera dans les cinq minutes et vous devrez y retourner. Allez courage, c'est la dernière série. Vous réarrangez machinalement vos cheveux coiffés en queue de cheval pour le moment et vous vous traînez lentement jusqu'à la ligne de départ. Un petit vent frais désagréable vous fait frissonner. Vous avez failli oublier que la température est une poignée de degrés en dessous de zéro. Vous maudissez l'administration diabolique qui estime que vous devez passer vos épreuves d'athlétisme le samedi matin en décembre. La carcasse vide du lycée en ce jour n'est pas pour vous remonter le moral. Enfin, c'est votre destin de courir ici plutôt que d'être au chaud sous la couette. Rendez-vous au **1**.

## 1

Soit votre corps se refroidit, soit la température baisse. Et en plus, le ciel ne vous inspire rien de bon. Nuageux à souhait, la pluie peut tomber à tout moment. Vous oubliez ces considérations basement matérielles en vous remettant à courir, sans hâte excessive. Vous avez à peine fini le premier tour que l'orage éclate. Une averse de petits grêlons vous atteint et vous levez même un bras pour vous protéger par réflexe. C'est une vraie déferlante et vous ralentissez significativement votre course en écoutant le concert de la glace frappant avec force sur toutes les surfaces métalliques. Ce vieux grincheux de prof de sports vous ordonne de continuer à courir, imperturbable sous la grêle, tandis qu'une bonne partie de la classe s'est déjà mise à l'abri. Les moins courageux des sportifs ont déjà abandonné, tandis que le peloton de tête continue vaillamment. Si vous voulez leur emboîter le pas, rendez-vous au **117**. Si vous préférez aller vous abriter, rendez-vous au **70**.

## 2

Dans les films, les héros se raclent la gorge ou font un toussotement discret quand ils veulent attirer l'attention sur eux. Vous préférez quant à vous lâcher un simple « Bonjour » de votre voix la plus enjouée. L'inconnu se retourne d'un bloc. La première pensée qui vous vient à l'esprit pour le décrire est Arlequin. En effet, votre antagoniste porte un vêtement à carreaux, pantalon et haut, ainsi qu'un masque amorphe souriant, du type de ceux qu'on croise dans le théâtre, qui laisse à peine transparaître ses yeux et rien du reste de son visage. L'arrière de son crâne est étroitement enfoui sous le capuchon de sa cape. L'être vous dévisage, ou tout du moins c'est ce que vous pensez qu'il fait. Il se retourne à nouveau, fait quelques pas sveltes en direction du tableau, attrape une craie et écrit en gros « OÙ ? ». Devant votre expression d'incrédulité, il continue à écrire, dessinant un bonhomme, une clé, les entourant chacun d'une espèce de halo, fait une jolie flèche allant du deuxième au premier puis légende : « Potentiel magique latent », « Objet magique », « Active ». Son écriture n'est faite que de grossiers caractères d'imprimerie. Vous ne comprenez toujours rien à son charabia, et il souligne deux fois « Active », puis met une flèche de causalité suivie du mot « Détection clef d'activation ». Si vous possédez le mot « trésor » sur votre *Feuille d'Aventure* et que celui-ci est visible, rendez-vous au **43**. Si vous le possédez, mais qu'il est caché, rendez-vous au **108**. Dans les autres cas, rendez-vous au **85**.

## 3

Une nouvelle carte jaillit de sa main, frôlant votre visage et entaillant légèrement votre joue, laissant une ligne sanglante sur celle-ci.

« Ah oui, pour information, faire tourner en bourrique les serviteurs m'a fait perdre pas mal de temps. Je vous préviens, je ne suis pas aussi stupide qu'eux et vous m'avez déjà mis de mauvaise humeur. »

Rendez-vous maintenant au **41** si vous avez le mot « trésor » sur votre *Feuille d'Aventure* ou au **112** sinon.

## 4

Un projectile fuse dans les airs et vous cogne l'arrière du crâne. Vous vous retournez pour découvrir qu'il s'agit d'une barrette tout à fait banale, avec un vague motif de papillon à l'arrière. Vous aviez presque oublié l'existence de cet objet qui vous appartient. Mais que fait-il ici au lieu

de reposer dans un coin de votre sac ? Vous restez songeuse quelques instants, tenant toujours la barrette à la main, quand les squelettes vous rappellent brutalement leur présence ! Rendez-vous au **28**.

## 5

À votre grand soulagement, les serpents ne bloquent effectivement pas cette entrée. Vous vous ruez vers une des doubles portes battantes que vous ouvrez à la volée, et pénétrez dans le hall. Un homme inconnu, plutôt grand, mal rasé, mal coiffé, en pull et jean, prend tranquillement son café, assis nonchalamment sur une simple chaise au pied des escaliers, juste devant vous. Il semble à peine surpris de votre intrusion. Notez « patience » sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au **80**.

## 6

Vous entreprenez une fouille de votre sac, mais quelqu'un est déjà passé avant vous. Vos affaires sont dans le tas commun à terre sur lequel vous reportez vos recherches. Vous mettez enfin la main sur le saint graal tant convoité : votre portable. Mais vous déchantez très vite quand il refuse ostensiblement de s'allumer. La batterie ne semble plus contenir la moindre once d'énergie, alors que vous l'avez rechargée cette nuit même. N'étant plus à cela près, vous vous emparez d'un autre portable qui traîne, pour découvrir qu'il est dans le même état que le vôtre. Pestant contre ce mauvais sort qui s'acharne, votre regard accroche votre pull, qui vous rappelle que la température ambiante n'est pas excessive. Cependant, si vous continuez à courir, poursuivie par des hordes de zombies, il risque d'être de trop. Choisissez dès maintenant si vous voulez ou non l'enfiler. Vous ressortez ensuite dans le couloir. Le squelette est hors de portée de vue maintenant, et un coup d'œil par une fenêtre vous apprend que la tempête de grêle se poursuit toujours dehors. Si vous désirez cependant enfiler un manteau et sortir, rendez-vous au **102**. Si vous préférez remonter le couloir vers l'escalier central, rendez-vous au **65**.

## 7

Vos mains sont d'un coup libérées lorsque le vêtement est adroitement sectionné par une lame invisible. Aucun magasin n'acceptera de le reprendre, mais pour l'instant vous êtes à nouveau en pleine possession de vos moyens. Rendez-vous au **28** si le mot « trésor » est inscrit sur votre *Feuille d'Aventure*, et au **4** si à sa place vous avez le mot « idée ». Si vous n'avez rien de tout ça, rendez-vous au **113**.

## 8

« Dans les cuisines du self » répondez-vous, citant un endroit où vous n'avez jamais mis, et où vous ne mettrez jamais les pieds. Et à votre grande stupéfaction, l'être se détourne de vous et se dirige lentement vers la sortie de la pièce, avant de disparaître sous l'averse de grêle. Il ne se rend quand même pas aux cuisines ? Toujours est-il que cette brève rencontre vous a mis les nerfs à fleur de peau, si ce n'est plus. Vous ne vous sentez plus vraiment en sécurité ici. Notez « mensonge » sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au **109**.

## 9

Vous n'avez même pas desserré les lèvres que les battants de la porte claquent derrière vous, livrant passage à un des squelettes encapuchonnés. Il tient la barrette dans sa main droite, et la présente à l'homme. Le visage de celui-ci s'éclaire d'un grand sourire, et il l'attrape d'un grand geste vif, la contemplant comme si elle était en or massif.

« Bien joué. Nous pouvons enfin partir de ce lieu sinistre. »

Il fait un geste du bras et aussitôt des vents puissants semblent s'engouffrer dans la pièce, venant de toutes les directions à la fois. Vous voyez deux tourbillons se former autour des silhouettes de l'homme et du squelette. Mais d'un seul coup, la barrette est éjectée de la main du barbu et atterit juste à vos pieds. Les tourbillons disparaissent aussitôt et l'homme lève un regard courroucé vers le ciel. Au premier étage, perché sur la balustrade, se tient un autre protagoniste, vêtu d'un flamboyant costume d'arlequin, son visage caché par un masque de théâtre souriant, une cape chamarrée sur les épaules. Il effectue un mouvement sec du bras et le barbu plonge à terre, juste avant que sa chaise ne soit tranchée comme du beurre par une lame invisible. Il riposte en faisant pleuvoir une pluie de cartes sur l'arlequin, qui se laisse tomber pour échapper à la déferlante, et se jette sur l'homme. Commence alors un pugilat chaotique, les antagonistes roulant à terre, enchaînant les coups dans un désordre complet. Vous entendez une phrase incompréhensible jaillir de la mêlée, quelque chose que l'on pourrait retranscrire par « alyzgdyoadygad » entre deux grognements du barbu. Vous restez quelques instants à les regarder, mais une des cartes effilées passe à quelques centimètres de votre oreille et vous décidez de vous éloigner quelque peu. Les yeux toujours rivés sur l'affrontement, vous avancez en marche arrière vers la sortie. Une série de portes vitrées aboutissent ici, vous commencez à en ouvrir une, mais arrêtez votre geste en distinguant les silhouettes qui se profilent. Cinq, non six squelettes encapuchonnés arrivent sur vous. Des étages supérieurs descend aussi un autre squelette, et un dernier se matérialise au fond du couloir à votre droite. Vous êtes encerclée ! Toutes les portes devant vous s'ouvrent soudain d'un coup, et la nuée de squelettes arrive sur vous ! L'arlequin effectue alors une roulade, et projette d'un coup de pied la barrette sur vous. Vous la réceptionnez machinalement à deux mains. Rendez-vous au **28**

## 10

Les squelettes semblent réfléchir intensément à une nouvelle stratégie. Deux d'entre eux sont dans un tel état qu'ils n'arrivent plus du tout à se recoller, et aucun ne peut s'enorgueillir d'être en pleine possession de ses moyens, même pour un mort. Et soudain, avec un synchronisme parfait, ils arrachent tous leurs robes, les projetant dans les airs, où elles restent suspendues, comme soutenues par un crochet invisible. Et vous les voyez alors frémir, les manches ballantes se remplissent de bras invisibles, les capuchons se redressent. Les vêtements vides fondent sur vous sans un bruit. Vous réceptionnez le premier d'un coup de hache, déchirant le tissu sans entamer sa trajectoire, et il vous frappe de plein fouet, son épaule heurtant votre thorax avec autant de force qu'une véritable personne. Ses confrères vous arrivent également dessus, et vous effectuez une roulade pour les esquiver. Ils rebondissent sur le sol avec aisance, reprenant place dans les airs. Pendant ce temps, vous vous apercevez que les squelettes se réparent entre eux. Tout du moins, les plus valides arrachent-ils des pièces aux plus abîmés. Si vous voulez profiter de leur faiblesse pour leur porter le coup de grâce, rendez-vous au **16**. Si vous préférez vous concentrer sur les robes volantes, vous pouvez attendre qu'elles descendent pour les frapper en vous rendant au **122**, ou si vous avez vraiment toute confiance en votre nouvelle habileté, tenter de bondir comme un cabri pour les frapper dans les airs au **118**.

## 11

Le barbu décide alors de suivre l'exemple de l'arlequin, tout comme vous. Grimpant quatre à quatre les marches de l'escalier, vous abandonnez les serpents qui continuent à se répandre dans le hall. Après deux étages, l'homme s'arrête soudain devant vous et se retourne.

« Je crois qu'il y a un moyen plus simple de s'en sortir mademoiselle. Donnez-la moi et tout ira pour le mieux pour nous deux. »

Si vous avez le mot « trésor » sur votre *Feuille d'Aventure* et souhaitez lui obéir, rendez-vous au **110**. Si vous ne comprenez pas de quoi il parle ou ne voulez pas faire ce qu'il vous dit, rendez-vous au **119**.

## 12

Une claque sonore sur votre joue droite dissipe d'un seul coup les dernières brumes d'inconscience. Vous manquez de rendre la pareille à votre agresseur quand vous vous rendez compte qu'il s'agit du concierge.

« C'est bon monsieur, elle est réveillée, dit-il à un mystérieux interlocuteur.

— Je le vois bien, mais ce ne sont pas des manières de faire Mr Moreau. »

Au-dessus de votre tête, le pâle soleil d'hiver brille dans les cieux, occulté par la grosse tête de Mr Moreau et d'un quelconque membre du corps enseignant ou administratif du lycée.

« Vos camarades ont commencé à se réveiller il y a une dizaine de minutes mademoiselle. Tout de même, s'endormir dans la cour par ce temps, ce n'est guère raisonnable. »

Le monde revient à la normale, ce lieu et ses occupants s'éveillent. Vous rejoignez sans tarder le gymnase pour voir comment vont les autres. Rendez-vous au **60**.

## 13

Vous relevant d'un bond, vous chargez le squelette avant qu'il n'ait eu le temps de sortir de la pièce. Votre épaule droite s'enfonce dans ses côtes et votre coude cogne de plein fouet sa solide colonne vertébrale. Et votre adversaire se brise alors littéralement en deux, tout l'avant de son corps chutant sur le sol. Un craquement sec accompagne sa dispersion en de multiples fragments osseux et la barrette est libérée de nouveau. Néanmoins, vous voyez encore ce qu'il reste de ses bras et de son crâne s'agiter et vociférer. Mais il est cloué au sol, et ses jambes sont restées debout, inertes. Il tente cependant de rassembler ses morceaux pour se recomposer, brassant l'air sans grand succès. Vous penchant prudemment, vous ramassez la barrette tout en observant du coin de l'œil votre adversaire. Maintenant que vous avez exprimé vos pulsions guerrières, il serait peut-être temps de déguerpir avant qu'il ne se recompose vraiment au **78**. Ou alors, vous pouvez toujours tenter de faire ce pourquoi vous êtes venue : trouver un téléphone au **50**.

## 14

Vous refaites le chemin en sens inverse d'un pas rapide, et rentrez dans le bâtiment par là où vous en êtes sortie. Cet aller-retour à l'air libre vous aura coûté de tremper encore un peu plus vos vêtements si cela était encore possible. Vous vous adossez à un radiateur, mais ce dernier est froid. Les deux autres possibilités auxquelles vous aviez pensé sont encore accessibles. À votre gauche le grand escalier, à votre droite... un encapuchonné ! La sombre silhouette s'avance lentement vers vous, et vous reculez tout aussi lentement. La voix mortuaire s'échappe alors d'entre ses mâchoires :

« Où est la pierre ? Où ? »

Et il se jette soudain sur vous. Vous effectuez un mouvement à mi-chemin entre une attaque et une esquive, ce qui a pour effet de vous faire chuter avec le squelette. Votre poing droit réussit apparemment à briser quelque chose dans l'amas d'os car vous entendez un craquement sinistre. Vous vous dégagez brusquement, poussant votre adversaire sur le côté d'une bourrade, et vous remettez sur pied. Une main osseuse se referme alors sur votre cheville. Vous secouez frénétiquement votre jambe et réussissez à lui faire lâcher prise. Vous entendez alors un bruit derrière vous. La double porte battante vous séparant du hall s'est ouverte à la volée et un projectile en jaillit. Vous vous baissez instinctivement et sentez soudain des doigts rugueux sur votre gorge. Vous tentez tant bien que retirer ce parasite, mais sans succès. Vous ne sauriez dire si c'est l'effet du manque d'air ou du choc brutal que reçoit soudain votre crâne, mais vous sombrez dans l'inconscience. Rendez-vous au **84**.

## 15

Le squelette s'avance, sans se soucier de vous. Vous tendez légèrement le bras dans une bravade peu convaincante pour l'empêcher de sortir, mais il se contente de le repousser d'un geste désinvolte avant de continuer sa route dans le couloir. Apparemment, il se dirige vers le grand escalier. Si vous voulez prendre la même direction que lui, en le suivant de loin, rendez-vous au **65**. Mais maintenant qu'il est parti, vous pouvez aussi faire ce pour quoi vous êtes venue ici à la base : trouver un téléphone au **6**.

## 16

Vous tombez comme la foudre sur les squelettes, votre hache fendant en deux du haut du crâne jusqu'au bas du bassin celui qui a le malheur d'être le plus proche de vous. Alors que le reste des os est sectionné sans mal, vous rencontrez une étrange résistance à mi-chemin. Et vous entendez alors le bruit étouffé d'un vêtement qui tombe sur le sol derrière, tandis que le squelette cesse immédiatement de se débattre. Étonnée, vous manquez de peu de vous faire renverser par une robe volante. Profitant qu'elle reprend de l'altitude, vous attrapez un squelette aux jambes endommagées, et examinez sa colonne vertébrale à l'endroit incriminé. Effectivement, une étrange protubérance jaunâtre, comme un champignon parasitaire, est incrustée entre deux vertèbres. Vous la frappez du tranchant de votre lame, d'abord un coup normal qui rebondit, puis un coup fort qui la sectionne. À cet instant le squelette cesse de bouger et une autre robe retombe. Néanmoins, vous n'avez plus guère le temps de procéder à des expérimentations scientifiques car deux tenues monacales vous assaillent simultanément par les flancs. La première vous projette dans les bras de la deuxième qui vous enserme la taille de ses manches vides, avant de vous entraîner dans les airs. Cette position a toutefois le défaut d'obliger le vêtement à rester gonflé d'air, ce qui permet à votre attaque d'être bien plus efficace. Déchiquetant la bure, vous vous libérez et retombez doucement sur le sol. Vos adversaires volants se sont mis en rang pour protéger vos adversaires terrestres. Vous reprenez votre arme à deux mains, vous préparant à donner l'assaut quand les robes de bures s'écrasent toutes lamentablement au sol, tandis que les squelettes explosent ! Rendez-vous au **61**.

## 17

Vous vous ruez sur la partie du serpent la plus proche, et votre hache s'abat avec force sur la peau écailleuse, rebondissant sans infliger le moindre dommage. Vous vous acharnez trois ou

quatre fois, sans plus de succès. Autant essayer de détruire un mur de briques à mains nues. Autour de vous, le barbu marmonne une litanie de paroles incompréhensibles, les yeux clos, le serpent se balance lentement, ses pupilles fendues fixés sur vous, bougeant imperceptiblement son corps pour parfaire le cercle de l'arène. Et soudain, se propulsant avec toute la force de son cou reptilien et l'aide de la gravité, l'immense tête plonge vers le sol, sa gueule béante assez dilatée pour avaler d'un seul coup tout l'espace emprisonné entre ses anneaux. Puis vous entendez indistinctement l'homme hurler quelque chose, un crissement métallique strident dans les airs et la chute du serpent s'arrête brusquement, un mètre à peine au-dessus de vous. Un gigantesque bloc de glace effilé est maintenant planté dans le reptile, le transperçant de part en part à la base de la tête. La colonne gelée prend appui sur un des murs de la cantine, et son sommet repose sur le toit du lycée. Dans le ciel, les nuages sont en train de dissiper, et le froid soleil d'hiver renaît. Le barbu tombe alors à genoux à côté de vous.

« L'intégralité d'une tempête de glace magique concentrée en un seul point. Is Geirr, la lance de glace. Prends ça serpent de... »

Le cri assourdissant qui retentit alors l'arrête dans sa phrase et coupe ses impulsions euphoriques. La bête est encore en vie, et vous la voyez se débattre, la glace qui la retient commençant à se fendre. Vous avez alors la surprise de voir votre hache bleuir, comme chauffée à l'extrême, et fini par devenir blanc et rayonnant. Si vous avez le mot « Bête » inscrit sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au **53**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **104**.

## 18

Vous n'avez pas fait deux pas vers l'avant que tous les tentacules se déploient vers l'avant, avides de vous embrocher. Votre lame frappe le premier mais n'arrive qu'à infléchir sa trajectoire sans l'entamer. Quand ses neuf confrères vous assaillent, vous en êtes réduite à vous défendre en usant de votre hache comme un bouclier, le disque d'acier vous cachant même partiellement la vue. Les tentacules refluent soudain, les éclairs autour de vous cessent... mais la sphère libère son énergie ! Un formidable rayon est sur vous en quelques instants. Notez « lueur » votre *Feuille d'Aventure*, puis rendez-vous au **83**.

## 19

Vous pliez les genoux, puis sautez, bondissant par-dessus la masse grouillante de serpents. Le serpent plie le cou en arrière pour esquiver, mais votre hache lui entaille tout de même suffisamment la poitrine pour que le sang coule. Les lois de la gravité vous rattrapent alors et vous amorcez une chute vers un sol recouvert de reptiles peu amicaux. Une pluie de cartes destructrice fait cependant place nette dans votre zone d'atterrissage, et vous retombez au milieu des cadavres sur lesquels vous manquez de glisser. Vous devez aussitôt jouer de votre arme sur tous les fronts à la fois car les serpents vous encerclent. Toujours aussi légère que l'air, votre hache fait des merveilles mais ne vous permet pas de vous dégager. Qu'importe le nombre de reptiles que vous abattez, il en vient toujours d'autres. Vous vous rendez soudain compte que le mouvement sur le dos du monstre a changé. Les serpents ne grouillent plus au hasard, ils s'intègrent à sa peau, disparaissant parmi les écailles, tandis que d'autres viennent les remplacer. Et le volume du serpent géant augmente lentement mais sûrement par l'effet de cette manœuvre. Cette bête grandit ! Les serpents s'agitent frénétiquement tandis que le rythme de cette croissance s'accélère. Vous accélérez alors la cadence de vos coups, stimulée par la peur, frappant dans tous les sens pour vous dégager un chemin vers la bête qui est de plus en plus grosse. Le juron bien senti derrière vous indique clairement que votre « allié » s'est également rendu compte de cette transfor-

mation. Les rangs ophidiens se séparent soudain quand la bête ouvre grand sa gueule en émettant un son strident. Tous les serpents autour de vous, qu'ils soient vivants ou morts, décollent alors du sol, comme portés par une tornade invisible. Et ils retombent tous dans l'œil du cyclone, leur grand frère qui les absorbe au fur et à mesure, et croît proportionnellement. Si vous voulez fuir tant qu'il en est encore temps, maintenant que le chemin est dégagé, rendez-vous au **38**. Si vous voulez frapper la bête dorénavant accessible, bien qu'elle soit sur le point de toucher le plafond, rendez-vous au **115**.

## 20

Prenant une grande inspiration, vous entamez le plus beau sprint de votre vie, passant comme un boulet de canon entre deux reptiles, et franchissant le portail dans la même foulée. Vous avez une étrange impression de flou à l'instant du passage, et manquez de vous heurter au serpent beige qui s'est mystérieusement téléporté juste dans votre passage ! Non, en fait ce n'est pas lui qui a bougé, c'est vous. Devant vous se dresse la masse sombre du lycée, et derrière vous le portail. Tout ceci désobéit aux lois élémentaires de la logique et de la physique, mais vous n'avez pas le temps d'y réfléchir. Si vous voulez tenter de franchir de nouveau le portail, rendez-vous au **55**. Si vous préférez changer d'avis et courir en direction du bâtiment, rendez-vous au **69**.

## 21

La robe est ample, mais vous empêchera tout de même de courir. Elle a cependant l'avantage d'être plutôt chaude. Vous reprenez votre trajet en direction du portail. Ses deux battants ouverts sont une invitation à sortir, cependant il y a quelque chose qui se dresse entre eux. Quelque chose de longiligne, d'un mètre de haut, avec un petit tas indistinct à ses pieds. Vous vous approchez prudemment et voyez. C'est un serpent ! Vous n'avez pas la moindre idée de l'espèce, mais il possède un fin museau reptilien, sans collerette, et son corps est beige tacheté de marron. Et surtout, ses yeux jaunes, non seulement brillent dans la semi obscurité, mais vous fixent également avec intensité. Vous entendez alors un sifflement strident, et découvrez avec stupeur que le monstre a des petits frères ! Deux serpents vert pomme sont en train de glisser des sommets du grillage où ils étaient perchés. Si vous souhaitez battre en retraite en direction du bâtiment, rendez-vous au **35**. Si vous voulez puiser dans votre dernière réserve d'énergie pour passer en courant dans l'espace restant entre les serpents et la grille, rendez-vous au **79**.

## 22

D'un déplacement éclair de votre épaule, vous vous arrachez à l'emprise de l'être avant de détailler vers la porte, que vous ouvrez d'un mouvement brusque. Dans la cour, l'averse de grêle a doublé d'intensité, mais vous n'en avez cure. Tout ce qui importe désormais est de mettre le maximum de distance entre vous et cette chose. Apparemment, elle ne vous poursuit pas. Mais vos yeux ne tardent cependant pas à remarquer qu'elle se trouve maintenant *devant vous*. Une robe de bure fantomatique sous le déluge, s'avançant lentement vers vous. Sans perdre de temps à chercher à comprendre, vous infléchissez votre course vers la droite, vers le bâtiment central du lycée. La lenteur de cette créature vous permet de l'atteindre sans mal. Vous ouvrez brusquement la porte, puis la refermez derrière vous en tentant de la barricader. Mais il semblerait qu'on ne s'intéresse plus à vous. La silhouette se contente d'errer sur la piste d'athlétisme, sans chercher à entrer. Vous n'êtes cependant pas rassurée pour autant. Rendez-vous au **106**.

## 23

Vous ressentez l'onde de choc de l'explosion. Vous tremblez. Votre arme tremble. Le serpent tremble. Et tout cela à l'unisson, comme un diapason démesuré. La fréquence de ces spasmes augmente encore et encore. Puis vous commencez à perdre le rythme. Vous et le serpent ne vibrez plus ensemble, et la pointe de la hache quitte alors le palais du serpent. La lumière se dissipe, découvrant la bête... intacte ! Et le curieux miracle qui la maintenait suspendue dans les airs s'évanouit soudain. Un instant plus tard, vous disparaissiez dans les ténèbres de sa gueule.



Le néant. Il n'y a plus rien. Vous n'êtes plus rien. Vous ne sentez plus votre corps, ni le monde extérieur. Vous avez l'impression de passer une éternité dans un océan d'obscurité. Quelque chose vous frappe alors. Une douleur. Quelqu'un vous a donné une claque. Vous ouvrez alors les yeux et découvrez la lumière et un visage flou.

« C'est bon monsieur, elle est réveillée, dit une voix connue à un mystérieux interlocuteur.

— Je le vois bien, mais ce ne sont pas des manières de faire Mr Moreau. »

Mr Moreau... le concierge ? Une vision plus claire vous frappe. Au-dessus de votre tête, le pâle soleil d'hiver brille dans les cieux, occulté par la grosse tête de Mr Moreau et d'un quelconque membre du corps enseignant ou administratif du lycée.

« Vos camarades ont commencé à se réveiller il y a une dizaine de minutes mademoiselle. Tout de même, s'endormir dans la cour par ce temps, ce n'est guère raisonnable. »

Vos camarades ? Vous vous redressez d'un coup, et tournez la tête vers le gymnase. Qui gît là, intact. Alors que le serpent l'avait détruit. Sans tenir compte des injonctions des deux hommes, vous vous relevez et vous ruez à l'intérieur du bâtiment. Une trentaine d'élèves s'étirent et débattent à l'intérieur. Vous êtes hélée par Alida.

« Hé Ise, je te cherchais. Où est-ce que tu étais passée ? »

La question n'est pas triviale. Vous avez le sentiment que parler de squelettes, de serpent géant et de hache enflammée vous conduira directement à l'asile. Vous prétextez alors de manière brouillonne que vous vous êtes endormie également, mais à l'extérieur. Votre explication doit sans doute paraître très crédible au milieu d'une salle de personnes qui viennent de se réveiller sans comprendre ce qui leur est arrivé.



Une semaine a passé depuis l'incident. Malgré une enquête approfondie, la police n'a toujours pas compris comment l'intégralité d'un lycée a pu soudainement plonger dans le sommeil le plus profond. Plusieurs théories ont été évoquées, liées à des fuites de gaz, des réactions avec les produits chimiques entreposés là, voire une tentative d'attentat, mais rien de bien concluant. Vous n'avez subi qu'un très court interrogatoire de la part des forces de l'ordre, et avez préféré passer sous silence cette histoire de fous pour éviter l'hôpital psychiatrique. Surtout que rigoureusement aucune trace de ces événements n'a subsisté. Tous les bâtiments sont intacts, pas un seul morceau de glace de la cour n'était plus gros qu'un grêlon, pas de cadavres de serpents un peu partout, ni de robes de bure avec des squelettes en dessous, ou même de cartes à jouer qui traînent par terre. Personne n'ayant été blessé, et aucun vol n'ayant été remarqué, l'affaire fut finalement classée sans suite et alimenta juste les ragots internes pendant quelques semaines. Vous-même avait décidé de classer l'affaire dans les archives de votre cerveau. Votre barrette a disparu, et vous savez instinctivement qu'elle a été définitivement anéantie. Et vous sentez que si une nouvelle crise de sommeil devait frapper le lycée, cette fois-ci vous serez aussi atteinte. Le serpent a

détruit le lien qui vous reliait à lui. Vous n'êtes plus qu'une jeune fille ordinaire. Ce qui en soit n'est pas forcément plus mal, car il faut bien admettre que les squelettes encapuchonnés et les reptiles démesurés n'étaient pas de la plus agréable compagnie.

## 24

Vous doutiez que les serpents puissent bloquer toutes les portes avant d'arriver ici. Maintenant vous êtes terrifiée, car ils n'en ont pas eu besoin. Une trentaine de reptiles glissent et sifflent sur le sol derrière les portes vitrées. Vous ignorez qui a bien pu leur tenir la porte, mais vous remarquez que plusieurs robes de bure égayaient le sol sous les corps ophidiens. Vous ne voyez pas distinctement d'ici, mais il n'y a apparemment plus aucun être humain dans le hall. Vos poursuivants se rapprochent derrière vous. Vous reprenez votre course, mais vous n'avez plus la possibilité de choisir votre destination car d'autres serpents viennent de la direction de la cuisine, vous coupant ce chemin. Il ne vous reste plus qu'à vous rabattre sur le gymnase au **99**.

## 25

Si vous avez le mot « trésor » sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au **76**. Sinon, rendez-vous au **34**.

## 26

Vous attendez, l'arme à la main, les grêlons continuant à tomber, le barbu marmonnant une litanie de paroles incompréhensibles, les yeux clos, le serpent se balançant lentement, ses pupilles fendues fixés sur vous, bougeant imperceptiblement son corps pour parfaire le cercle de l'arène. Et soudain, se propulsant avec toute la force de son cou reptilien et l'aide de la gravité, l'immense tête plonge vers le sol, sa gueule béante assez dilatée pour avaler d'un seul coup tout l'espace emprisonné entre ses anneaux. Puis vous entendez indistinctement l'homme hurler quelque chose, un crissement métallique strident dans les airs et la chute du serpent s'arrête brusquement, un mètre à peine au-dessus de vous. Un gigantesque bloc de glace effilé est maintenant planté dans le reptile, le transperçant de part en part à la base de la tête. La colonne gelée prend appui sur un des murs de la cantine, et son sommet repose sur le toit du lycée. Dans le ciel, les nuages sont en train de dissiper, et le froid soleil d'hiver renaît. Le barbu tombe alors à genoux à côté de vous.

« L'intégralité d'une tempête de glace magique concentrée en un seul point. Is Geirr, la lance de glace. Prends ça serpent de... »

Le cri assourdissant qui retentit alors l'arrête dans sa phrase et coupe ses impulsions euphoriques. La bête est encore en vie, et vous la voyez se débattre, la glace qui la retient commençant à se fendre. Vous avez alors la surprise de voir votre hache bleuir, comme chauffée à l'extrême, et fini par devenir blanc et rayonnant. Si vous avez le mot « Bête » inscrit sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au **53**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **104**.

## 27

Tout en enfilant le manteau, vous vous rappelez le précieux trophée que vous avez arraché au squelette et prenez quelques instants pour l'examiner. Ce n'est qu'un bout de métal et de plastique comme il y en a tant. Vous vous demandez ce qu'elle avait de si spécial pour le squelette, et pour vous puisque vous l'avez récupérée de force. Vous avez cependant beau l'observer sous toutes les coutures, elle est parfaitement ordinaire. Tellement ordinaire... attendez, cette barrette

est à vous ! Vous l'avez reçue en cadeau à une occasion oubliée, peut-être même s'agissait-il d'une offrande des dieux de la publicité. Ne coiffant virtuellement jamais vos cheveux à l'aide de ce genre d'instrument d'habitude, elle a pris la poussière. Ce qui vous amène à la brillante conclusion qu'elle traînait dans un recoin oublié de votre sac. Poursuivant vos investigations à la recherche d'une autre vérité oubliée, vous ne constatez rien si ce n'est que vous avez l'impression qu'elle est légèrement plus chaude qu'elle ne devrait l'être, ce que vous confirmez en la posant contre votre joue. Un tas de théories extravagantes traverse votre esprit pour expliquer ce phénomène qui est peut-être simplement dû à votre imagination. Si vous le désirez, vous pouvez toujours troquer le chouchou contre cette barrette, ce qui vous obligera à revoir sommairement votre coiffure. Choisissez si vous vous voulez le faire ou si vous préférez simplement la mettre dans votre poche. Notez ensuite « trésor » sur votre *Feuille d'Aventure* puis rendez-vous au 51.

## 28

Alors que le flot de squelettes va vous submerger, la barrette s'illumine de mille feux. Vous êtes aveuglée par le déluge de lumière qui en surgit, ressentant l'étrange impression de ne peser plus rien. Et soudain l'éclair lumineux disparaît aussi soudainement qu'il était apparu. Vous clignez deux fois des yeux, retrouvant difficilement la vue. Quelque chose a changé. Vous êtes maintenant vêtue d'une toge blanche, mais d'un blanc plus clair que ne pourrait l'être le plus délavé des tissus. C'est comme si vous portiez une robe faite uniquement de lumière. Votre vêtement n'est pas un habit romain, mais une longue tunique qui tombe sans le moindre pli jusqu'à vos chevilles. Un dessin plus sombre apparaît progressivement sur vos manches, votre buste et votre dos, mais vous êtes incapable de distinguer quel motif général peuvent bien dessiner ces arabesques bleu nuit, resplendissantes sur le blanc du tissu. La mystérieuse barrette semble avoir disparu, elle n'est ni dans vos cheveux ni dans votre champ de vision. Une hache s'écrase soudain devant vous, jaillie de nulle part. Gigantesque, pourvue de deux lames fortement aiguës et décorées d'un gracieux dessin de papillon qui épouse leurs formes, elle est enfoncée sur plusieurs centimètres dans le sol brisé autour d'elle. Vous tendez le bras vers son manche d'acier et refermez votre main sur le métal froid. Vous tirez et l'imposante arme décolle sans mal. C'est comme si elle ne pesait rien. Vous la faites tourner entre vos mains, admirant la finesse et la parfaite symétrie de son ornementation. Une voix vous fait soudain sortir de l'état de rêve éveillé produit par l'incongruité de la situation, la voix du barbu :

« J'espérais éviter ça. Enfin, il me reste encore un ou deux atouts dans ma manche. »

Un des squelettes tente alors un nouvel assaut. Vous faites un mouvement presque machinal du bras, et votre hache pulvérise sa boîte crânienne et son corps disloqué s'effondre au sol. Un juron retentit derrière vous tandis que le barbu se dégage de son adversaire d'un féroce coup de pied. Vous voyez nettement un jeu de cartes complet surgir de sa manche et se positionner dans sa main avant qu'il ne les lance violemment en l'air. Les cartes se positionnent dans l'espace, formant une sphère vous englobant avec les squelettes. Des vagues d'énergie verdâtre émanent alors de chacune d'elles, concrétisant la dite sphère. En quelques secondes, vous êtes coupée du monde extérieur, incapable de voir au-delà de cette barrière. Dans la clarté phosphorescente qu'elle émet et qui demeure votre seule source d'éclairage, les squelettes repartent à l'assaut, pâles silhouettes fantomatiques. Saisissant le manche de la hache à deux mains, vous envisagez vos options, le dos à la paroi verte. Les squelettes avancent prudemment bras tendus, formant un demi-cercle autour de vous. Ils s'arrêtent un instant, puis entament un pas de course à peine plus rapide. Si vous voulez maintenir votre position et les accueillir d'un grand coup de hache bien

placé, rendez-vous au **74**. Si votre nouvelle apparence vous remplit d'une nouvelle assurance, vous pouvez prendre les devants et les charger eux au **47**. Mais vous pouvez également essayer de franchir la verte frontière au **97**.

## 29

Vous vous hâtez vers la cantine mais stoppez votre progression dès que vous dépassez l'angle qui la cachait à votre vue. Le bâtiment est virtuellement recouvert de serpents ! Des centaines de reptiles ondulants glissent sur le toit, les murs, les portes, les fenêtres. Cette masse grouillante sombre métamorphose un bloc de béton avant parfaitement ordinaire en une sorte d'antichambre de l'enfer. Changement de plan. Même si votre vie en dépendait, vous n'oseriez pas vous approcher de cette agglutination ophidienne. Et d'ailleurs, vous êtes déjà trop près. Vos poursuivants à écailles sont sur vos talons, mais de là où vous êtes, vous pouvez encore atteindre sans mal le corps du lycée au **49**, ou le gymnase au **99**. En espérant que les serpents ne s'y soient pas autant répandus qu'ici entre-temps.

## 30

Finalement, ce n'était pas une bonne idée de venir ici. Vous remontez le couloir au pas de course, suivie par le squelette qui s'avance tranquillement, tenant toujours son précieux trophée. Encore quelques mètres, et vous poussez la dernière porte à double battant qui vous sépare du grand escalier. Le spectacle que vous contemplez est pour le moins incongru. Alors que dans tout le lycée, les humains dorment et les morts-vivants rôdent, un homme inconnu, plutôt grand, mal rasé, mal coiffé, en pull et jean, prend tranquillement son café, assis nonchalamment sur une simple chaise ! Votre entrée fracassante n'est pas passée inaperçue, et il vous regarde de ses yeux perçants. Notez « prise » sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au **80**.

## 31

« Ça ? »

Il se rapproche pour examiner de lui-même l'objet que vous lui montrez.

« Hum, le rayonnement magique est vraiment minable. Pas étonnant qu'on ait eu un mal fou à la trouver. Maintenant, donnez-la moi ! »

La voix est impérieuse, et sa main gauche tendue vers vous tandis qu'il tient négligemment une des ses étranges cartes entre deux doigts de la droite. Vous envisagez de lui obéir quand soudain *sa carte* est sectionnée en deux. Rendez-vous au **84** si le mot « patience » est inscrit sur votre *Feuille d'Aventure*, et au **71** sinon.

## 32

Vous continuez dans le couloir, essayant les portes une par une. Les salles de classe sont toutes innocupées à une exception près, dans laquelle vous pénétrez. Là aussi, tout le monde dort profondément. Vous faites une inspection rapide des lieux, récupérant un portable au passage. Mais vous déchantez en constatant qu'il refuse de fonctionner. Comme si sa batterie était si vide qu'il n'avait même plus la force de s'allumer. Un des élèves ayant réussi l'exploit de s'endormir avec son téléphone à la main, vous supposez qu'il était en état de marche avant qu'il ne s'endorme. Mais il est dorénavant dans le même état que l'autre, inutilisable. Abandonnant là les deux engins, vous réfléchissez. Vous êtes apparemment la seule personne consciente dans ce bâtiment en plus des deux inconnus. Remontant le couloir vers l'escalier central, vous vous apercevez au pas-

sage que le premier inconnu a disparu de la salle qu'il devait fouiller. Il vous reste donc deux possibilités. Ressortir dehors et quitter cet endroit de folie, au **67**, après avoir récupéré un manteau éventuellement, ou prendre le risque de descendre le grand escalier au **89**.

### 33

La main restante du squelette se referme sur votre cou avec vigueur, et vous décollez du sol, suspendue à son bras. Il vous projette ensuite sans douceur à l'autre bout de la pièce, avant de récupérer la barrette et de continuer son chemin sans plus se soucier de vous. Si après cet échec cuisant vous désirez encore retenter un assaut, rendez-vous au **13**. Si vous préférez le laisser partir finalement, rendez-vous au **103**.

### 34

Vous marchez le long du couloir, à la fois vite et en même temps en tentant de faire le moins de bruit possible. Un luxe de précautions peut-être, mais vous n'avez guère envie de croiser un autre de ces êtres en robe. Vous ne tardez pas à arriver devant le vestiaire, dont vous trouvez la porte grande ouverte, pendant misérablement sur ses gonds défoncés. Un encapuchonné semblable à celui que vous avez croisé plus tôt, peut-être s'agit-il du même d'ailleurs, fouille scrupuleusement chaque sac, chaque poche de chaque vêtement. Il vous tourne le dos, à genoux sur le sol dur. Vous reculez prudemment, peu désireuse de vous faire remarquer, quand vous vous apercevez soudain qu'il s'est figé. Et soudain, comme pris d'une impulsion subite, il se rue sur un tas d'objets qui jonchent le sol, qu'il se met à expulser frénétiquement aux quatre coins de la pièce. Sa main se referme enfin sur quelque chose qu'il brandit bien haut de sa main de squelette. Il se retourne alors d'un bloc faisant tomber sa capuche, dévoilant son horrible crâne jauni, qui affiche un sourire grimaçant. Vous voyez alors sa pogne s'ouvrir, et il vous montre ce qui a attiré sa convoitise : une misérable barrette à cheveux parfaitement banale, ornée d'un motif de papillon, à peine visible en bleu marine sur brun. De sa bouche morte jaillit ce qui semble des paroles sarcastiques :

« Merci d'être venue. Ta présence l'a fait réagir, ce qui m'a bien simplifié la vie. »

Et vous le voyez s'avancer vers vous, refermant la main sur son trophée. Deux instincts irrépressibles semblent se battre pour le contrôle de votre corps. Le premier vous dit logiquement de décamper. Mais le deuxième vous dit au contraire de récupérer à tout prix le misérable bout de métal que tient la créature. Et pour cela, vous ne voyez pas d'autre moyen que de lui envoyer un magistral coup de pied. Si vous choisissez la première option, rendez-vous au **30**. Si vous préférez la deuxième, au **37**. Enfin, vous pouvez vous contenter de rester stoïquement dans le passage pour voir comment va réagir votre antagoniste au **15**.

### 35

Vous reculez prudemment, accélérant lentement le pas. Les serpents s'avancent tranquillement vers vous. Ils ne sont plus qu'à un mètre. Vous faites alors volte-face, et courez en direction du bâtiment. Le résultat ne se fait pas attendre. Vous vous prenez les pieds dans votre nouvelle tenue vestimentaire et rencontrez le goudron pour la seconde fois de la journée. Pestant, vous tentez d'arracher la robe, tout en élaborant une nouvelle théorie sur la lenteur excessive des encapuchonnés. Votre fardeau quitte enfin vos épaules. Les serpents sont à vos pieds. Vous leur lâchez l'étoffe dessus, et profitez de ce répit pour reprendre votre progression vers un intérieur plus accueillant. La porte est juste en face. Vous tendez déjà la main pour tourner la poignée, mais la

retirez d'un seul coup. Un nouveau serpent, petit et rouge, s'est enroulé autour ! Et au-dessus de votre tête, un autre ophidien se laisse glisser le long de la gouttière. Vous reprenez alors votre course le long du mur, cherchant une autre entrée. Les portes vitrées qui donnent accès à l'escalier principal peuvent difficilement être toutes bloquées, mais vous n'avez peut-être pas très envie de retourner dans le lycée lui-même. Vous pouvez toujours aller voir au **49**. Sinon, vous avez encore la possibilité d'atteindre une des annexes, à savoir la cantine au **29** ou le gymnase au **99**.

## 36

Vous poussez la porte du gymnase pour découvrir une scène assez abracadabrante : toutes les personnes ici présentes sont couchées à même le sol, plongées dans un profond sommeil ! La pièce n'est que corps endormis, affalés les uns sur les autres dans un désordre parfait. Plus d'une cinquantaine d'élèves piquent un roupillon. Vous tentez d'en secouer quelques-uns pour les réveiller, mais sans le moindre succès. Vous relevez soudain la tête en entendant des pas lents. L'être que vous avez croisé dans la cour est juste devant vous, et il s'approche de vous, sa question absconse prête à sortir de ses lèvres. Vos nerfs lâchent alors d'un coup et vous vous ruez dehors, sans vous soucier de la grêle qui tombe dru. Votre course effrénée vous mène en quelques instants aux abords du bâtiment principal du lycée, dans lequel vous entrez précipitamment. Vous tentez de bloquer la porte derrière vous, mais vous vous calmez un peu en vous rendant compte que personne ne vous suit. Rendez-vous au **106**.

## 37

Votre jambe part instinctivement vers l'avant dans un coup puissant qui frappe le squelette au bras. Il ne semble pas vraiment incommodé par la douleur, mais l'articulation de son coude se déboîte, son avant-bras tombe sur le sol et la barrette jaillit de sa prison osseuse pour atterrir à vos pieds. Avec une vivacité étonnante, son autre main fonce sur vous. Si vous avez déjà eu l'occasion de sentir la poigne d'un squelette sur vos cervicales, rendez-vous au **91**. Sinon, allez au **33**.

## 38

Vous passez en trombe, bousculant le barbu qui hésite un court instant puis vous emboîte le pas. Dehors, l'orage de grêle se poursuit, mais vous n'y prêtez pas attention. Un horrible craquement retentit derrière vous. Vous regardez en arrière en tremblant. La tête du serpent maintenant plus grosse qu'une camionnette, a transpercé le plafond du gymnase. Il se secoue en tout sens pour se dégager entièrement, et les débris qui pleuvent ne vous permettent pas d'espérer qu'il restera longtemps coincé ainsi. Vous remarquez alors le barbu, qui contemple le serpent géant avec une expression de franche contrariété, mais sans manifester la moindre surprise. N'y tenant plus, vous l'attrapez par le collet et lui exprimer poliment votre désir d'avoir quelques explications sur la teneur des événements qui se déroulent en ce lieu, mise en confiance sur la possibilité d'obtenir une réponse par la possession d'une arme d'une taille non négligeable. Le barbu met quelques instants à réagir aux hurlements que vous venez de pousser dans ses oreilles.

« C'est Nídhögg, marmonne-t-il. Le serpent ultime, celui qui dévore le monde. Il porte un certain nombre de noms selon les légendes et les peuples, mais j'ai une préférence pour celui-là. Il est ici pour manger de la magie fraîchement germée, son mets favori en quelque sorte. »

Vous le sommez d'être légèrement plus explicatif, car vous ne comprenez pas un traître mot de

ce qu'il raconte.

« Il se pourrait que nous manquions un peu de temps au cas vous ne l'auriez pas remarqué jeune fille, cependant je veux bien daigner vous donner une explication globale. On peut dire qu'il existe depuis la nuit des temps des fragments de magie pure, des minuscules poussières de pure énergie qui dorment dans des objets triviaux ou légendaires, changeant de demeure au gré des vents et ne se fixant définitivement que quand ils ont choisi on ne sait trop comment leur maître. À ce moment-là leur pouvoir commence à rayonner, ce qui attire comme un aimant ce prédateur de Nídhögg. Son but est d'avaler cette magie pure. L'unique moyen de l'en dégoûter est d'assimiler ce pouvoir, d'y imprimer définitivement son âme, ce qui le rend inutile pour ce vieux serpent.

— Et euh vous, vous servez à quoi dans l'affaire ?

— Oh, je tente juste de récupérer cette magie pour le compte d'une vieille connaissance. Vous me l'auriez offerte bien gentiment, elle aurait été marquée et Nídhögg serait parti dépité. Là, je crois qu'il est juste d'assez mauvais poil que vous l'ayez activée juste devant lui, et compte juste passer ses nerfs sur vous. »

Vous n'avez pas la possibilité de méditer sur cet assaut confus d'informations difficilement assimilables car le fracas épouvantable qui résonne alors témoigne de l'effondrement du gymnase. Le serpent libéré, de la taille d'un immeuble de trois étages au moins, vous contemple comme des insectes insignifiants. Sa queue gigantesque forme un arc de cercle sur le sol, englobant toute la cour et vous enfermant dans une arène d'écailles.

« Si vous pouviez me donner un peu de temps, je vais essayer de tenter quelque chose qui pourrait marcher. » déclare l'homme.

Gagner du temps ? Vous voyez difficilement comment. Si vous voulez simplement attendre de voir ce que va faire le serpent et essayer d'y survivre, rendez-vous au **26**. Si vous voulez tenter d'utiliser votre hache contre un de ces murs d'écailles, rendez-vous au **17**. Si l'abus de fictions à bon marché vous donne envie d'essayer d'y grimper, c'est-à-dire de monter sur le dos d'un serpent géant, rendez-vous au **63**.

## 39

Vous balancez légèrement votre jambe vers l'arrière, puis la ramenez brusquement vers l'avant, frappant de plein fouet la figure de ce sinistre sire. Vous entendez alors un craquement sec, et son capuchon s'affaisse en arrière, ainsi que sa tête. Vous contemplez maintenant une extrémité de colonne vertébrale et le segment supérieur d'une cage thoracique. Mais la pression du bras ne se relâche pas pour autant, et la terreur s'empare totalement de vous quand la question reprend, en provenance de la sombre capuche. Cette chose continue de vivre, même décapitée ! Sa voix se fait de plus en plus saccadée, et ses doigts se referment avec force sur votre cou, vous empêchant de respirer. L'être est en colère. Vous agitant dans tous les sens pour tenter de vous échapper, vous ne tardez pas à épuiser votre maigre réserve d'oxygène et sombrez dans l'inconscience, pendue à cette main squelettique. Rendez-vous au **88**.

## 40

La cour semble déserte, et vous sortez d'un pas rapide. Vous ne parcourez qu'une courte distance sous le déluge, mais elle se révèle extrêmement désagréable. Maintenant que votre corps n'est plus dans l'état de surchauffe dû au sport, vous ressentez nettement les projectiles froids qui vous frappent. Arrivée aux pieds de l'escalier de service, vous le remontez prestement, franchissant les deux étages en quelques instants. La porte convoitée se découpe devant vous, et comme prévu

son loquet est toujours coincé en position d'ouverture. Vous n'avez qu'à tirer un grand coup pour pénétrer dans le couloir. N'étant éclairé par nulle fenêtre et en l'absence de lumière artificielle, ce dernier est extrêmement sombre. Vous manquez de buter sur un corps avachi sur le sol. Un autre élève ? En l'observant, vous vous rendez compte qu'il s'agit en fait d'une des créatures que vous avez aperçues plus tôt. À ceci près qu'elle gît inanimée et privée de sa tête ! Pour être exacte, cette dernière est sur le sol, juste devant vous, soigneusement coupée en deux verticalement, en son milieu. Deux parties parfaitement distinctes vous prouvant que ce crâne était bien vide. Vous frissonnez. Qui a pu faire ça ? Continuant votre chemin prudemment, vous observez dans tous les coins. Ne sachant pas quelles salles sont occupées, vous essayez les portes une par une. Elles sont toutes fermées. Vous finissez par arriver au milieu du grand escalier. Totalement invisible depuis les étages inférieurs, vous franchissez de la façon la plus inaudible possible les quelques mètres vous séparant du couloir d'en face. Là, dans l'encablure de la porte, vous repérez un deuxième encapuchonné décapité. Et à deux pas de là, une porte ouverte. Risquant un œil à travers vous découvrez une salle de classe où tous les élèves et le professeur sont affalés sur leurs tables. Malgré la pénombre, vous êtes sûre qu'ils dorment. Mais surtout, une forme sombre est occupée à fouiller soigneusement leurs affaires, sac après sac, avec la plus grande minutie. Vous ne distinguez d'elle que peu de choses, et principalement une grande cape aux motifs compliqués et vraisemblablement multicolores à la lumière du jour. Ce rôdeur ne vous a pas remarquée. Si l'envie vous vient de tailler une bavette, vous pouvez toujours l'avertir de votre présence au **2**. Vous pouvez également quitter la pièce au **32**, ou vous approcher sans bruit de la silhouette pour en savoir plus au **95**.

## 41

Si vous portez la barrette dans vos cheveux, il ne peut que l'avoir remarqué. Rendez-vous donc directement au **31**. Dans le cas contraire, vous pouvez toujours cacher son existence au **112** ou la lui dévoiler au **31**.

## 42

Vous reprenez votre trajet en direction du portail. Ses deux battants ouverts sont une invitation à sortir, cependant il y a quelque chose qui se dresse entre eux. Quelque chose de longiligne, d'un mètre de haut, avec un petit tas indistinct à ses pieds. Vous vous approchez prudemment et voyez. C'est un serpent ! Vous n'avez pas la moindre idée de l'espèce, mais il possède un fin museau reptilien, sans collerette, et son corps est beige tacheté de marron. Et surtout, ses yeux jaunes, non seulement brillent dans la semi obscurité, mais vous fixent également avec intensité. Vous entendez alors un sifflement strident, et découvrez avec stupeur que le monstre a des petits frères ! Deux serpents vert pomme sont en train de glisser des sommets du grillage où ils étaient perchés. Si vous souhaitez battre en retraite en direction du bâtiment, rendez-vous au **69**. Si vous voulez puiser dans votre dernière réserve d'énergie pour passer en courant dans l'espace restant entre les serpents et la grille, rendez-vous au **20**.

## 43

Soudain, sans que rien ne puisse le laisser présager, votre interlocuteur muet bondit d'un seul coup, franchissant plusieurs mètres dans les airs avant d'atterrir silencieusement derrière vous. Vous vous retournez d'un bloc, le poing serré, prête à vous défendre, mais il se contente de désigner votre nouvelle barrette en hochant la tête. Il joint ensuite les mains puis les ouvre en main-

tenant les poignets liés. Vous ne comprenez guère, mais il se place à côté de la porte, vous invitant d'un geste galant à quitter la pièce. Vous n'avez plus rien à y faire, mais vous ne faites guère confiance à l'inconnu. Cependant, si c'est bien lui qui a découpé les squelettes, vous n'avez guère envie de l'affronter. Aussi sortez-vous. Une fois dans le couloir, il sort lui aussi et vous indique du doigt la porte menant à l'extérieur par laquelle vous êtes venue. Le message est clair « Dehors ! ». Puis il vous dépasse, arrive au grand escalier, enjambe la rambarde et saute dans le vide. Vous vous précipitez à sa suite pour le voir se réceptionner sans difficulté deux étages plus bas, juste sous le nez de l'homme de tout à l'heure. Celui-ci laisse échapper un rire jaune, puis tente de frapper du poing l'inconnu qui esquive et riposte. Un pugilat commence sous vos yeux. Notez « combat » sur votre *Feuille d'Aventure*. Si vous souhaitez continuer à observer la scène d'ici, rendez-vous au **58**. Sinon, hâtez-vous de déguerpir au **67**.

## 44

Votre arme fend les airs, décrivant devant vous un arc de cercle horizontal qui fauche bien dix des têtes reptiliennes. Mais aussitôt, dix nouveaux serpents prennent la place des vaincus. La hache fend à nouveau les airs, et ils s'effondrent à leur tour, pour être immédiatement remplacés. Comme s'ils y avaient un nombre infini d'ophidiens en réserve, attendant juste que vous leur libériez une place en première ligne. Derrière vous, le barbu semble disposer d'une réserve illimitée de cartes qu'il abat sur l'armée de serpents, mais ses antagonistes reviennent également toujours à la charge. Vous vous rendez soudain compte que le mouvement sur le dos du monstre a changé. Les serpents ne grouillent plus au hasard, ils s'intègrent à sa peau, disparaissant parmi les écailles, tandis que d'autres viennent les remplacer. Et le volume du serpent géant augmente lentement mais sûrement par l'effet de cette manœuvre. Cette bête grandit ! Les serpents s'agitent frénétiquement tandis que le rythme de cette croissance s'accélère. Votre hache virevolte et une rangée de serpents est happée. Vous frappez dans tous les sens devant vous pour vous dégager un chemin vers la bête qui est de plus en plus grosse. Le juron bien senti derrière vous indique clairement que votre « allié » s'est également rendu compte de cette transformation. Les rangs ophidiens se séparent soudain quand la bête ouvre grand sa gueule en émettant un son strident. Tous les serpents autour de vous, qu'ils soient vivants ou morts, décollent alors du sol, comme portés par une tornade invisible. Et ils retombent tous dans l'œil du cyclone, leur grand frère qui les absorbe au fur et à mesure, et croît proportionnellement. Si vous voulez fuir tant qu'il en est encore temps, maintenant que le chemin est dégagé, rendez-vous au **38**. Si vous voulez frapper la bête dorénavant accessible, bien qu'elle soit sur le point de toucher le plafond, rendez-vous au **115**.

## 45

Le serpent vous dévisage attentivement de ses grands yeux jaunes. Vous tenez fermement la hache entre vos mains, brandie en direction du monstre. Elle brille légèrement. Puis le reptile oscille la tête de droite à gauche, semblant observer attentivement la salle. Ses frères de moindre taille ont stoppé leur progression à quelques mètres de vous et attendent. Votre arme vibre à une faible fréquence, et quelques étincelles apparaissent même à sa surface. Le serpent laisse échapper un long sifflement, et tous les reptiles présents commencent à changer de couleur, virant à un brun terreux. Quand ils ont tous acquis la couleur de la terre cuite, ils deviennent brusquement immobiles. Et tombent en poussière. Quelques instants plus tard, il n'y a plus que des cendres à leur emplacement.

Le barbu éclate de rire.

« Hum, on dirait bien que Nídhögg ne s'était pas préparé en vue d'un affrontement à pleine puissance » déclame-t-il avant d'ajouter en exhibant ses contusions : « Je dois cependant avouer que moi aussi. Cessons d'être bravache, et admettons ma défaite du jour. Mais je tiens à vous prévenir que l'on se reverra mademoiselle. »

Un vent étrange naît alors autour de vous, tourbillonne autour de l'homme jusqu'à créer une petite tornade. L'instant suivant, votre interlocuteur a disparu. Vous êtes seule dans le hall.

Votre hache s'illumine alors à nouveau, et vous êtes éblouie par un nouveau flash. Quand vous recouvrez la vue, c'est pour découvrir que vos vêtements sont revenus à leur état d'origine, et que vous tenez dans votre main droite une simple barrette à cheveux. Vous l'examinez en écarquillant les yeux, mais elle ne semble pas être autre chose qu'un assemblage de plastique et de bois sur lequel se reflète le soleil. Le soleil ? Vous vous retournez vers les portes vitrées. L'orage est passé, et le pâle soleil d'hiver resplendit dans les cieux, plus brillant que jamais après tout ce temps passé dans un monde vert. Et dans la cour, vous distinguez des silhouettes qui bougent. Et apparemment ce ne sont pas des squelettes ! Vous sortez en courant pour les rejoindre. Ce sont bien des élèves ! Des camarades de classe à vous en fait. Vous les saluez au passage avant de vous hâter vers le gymnase et ouvrez la porte d'un coup. Le spectacle d'une masse d'élèves en mouvement vous fait chaud au cœur. Dans tous les coins de la salle, vos camarades se réveillent, s'étirent, se démêlent les uns des autres, non sans proférer moult plaintes. Une main se referme soudain sur votre bras et vous sursautez, mais ce n'est qu'Alida qui vous dévisage avec un air encore endormi.

« Déjà debout Ise ? Je ne sais pas ce qui s'est passé, tout à l'heure je suis rentrée dans le gymnase avec tout le monde et puis paf la seconde d'après je dormais sur le sol comme une souche. Ça t'a fait pareil ? »

Vous hésitez une seconde avant de répondre. Vous avez le sentiment que parler de squelettes, de serpent géant et de papillons lumineux vous conduira directement à l'asile. Vous confirmez qu'il vous est arrivé la même chose. Une version des faits que ne mettra pas en cause une classe qui s'est intégralement endormie sans raison apparente. Rendez-vous au **124**.

## 46

L'être entame alors une course d'une lenteur stupéfiante pour tenter de vous rattraper. Ce mouvement a tout de même l'effet de faire basculer en arrière son capuchon, découvrant un crâne humain jauni par le temps, dépourvu de la moindre trace de peau ou de chair. Vous entrez précipitamment dans le bâtiment, cherchant des yeux quelque chose pour bloquer la porte. Mais l'être a arrêté son mouvement, et vous observe maintenant à distance respectueuse, sous l'averse de grêle. Il ne semble guère avoir envie de rentrer, mais bloque la sortie. Rendez-vous au **36**.

## 47

Quitte à abandonner toute logique, autant aller jusqu'au bout. Aussi vous élancez-vous à l'assaut des squelettes, hache au clair, hurlant à pleins poumons un cri que vous supposez terrifiant. Pris de court, vos adversaires ne peuvent dans un premier temps rien faire contre votre charge héroïque, qui brise leurs os, envoyant plusieurs d'entre eux à terre sans possibilité de se relever. Le contrecoup de cette charge est dorénavant, vous êtes encerclée. Les mort-vivants referment leurs rangs sur vous, tentant de vous immobiliser. Vous vous débattez, jouant de la hache mais aussi des pieds qui se révèlent presque aussi efficaces. Vous comprenez alors que votre arme pèse bien son poids, mais que votre force physique a été mystérieusement décuplée. Mais un squelette n'est pas encore tombé qu'un autre le remplace ou se relève. Leur habileté à recoller

leurs morceaux n'a d'égal que la vôtre, car chaque blessure qu'ils vous infligent se referme dans l'instant. Prenant votre faucheuse à deux mains, vous décrivez un large mouvement circulaire. La lame siffle dans l'air, brille même un bref instant, et brise le cercle d'assaillants. Vous profitez de ces maigres secondes de répit pour vous projeter en avant, retrouvant la muraille d'énergie, à laquelle vous vous adossez quelques instants pour reprendre une position correcte de combat. Notez « éclat » sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au **10**.

## 48

Ce monstre de cauchemar, qui s'avance vers vous, vous plonge tout simplement dans la plus grande des terreurs. Vous ne sauriez dire pourquoi, mais au-delà de sa simple apparence, c'est comme si il émanait de lui une aura d'...annihilation, d'anéantissement total et définitif. Il ne va pas simplement vous tuer, il va vous gober intégralement et faire disparaître toute trace de votre existence.

« Impressionnant n'est-ce pas ? »

Une voix humaine derrière vous ? Vous osez à peine jeter un œil au nouvel arrivant. C'est un homme, plutôt grand, mal rasé, mal coiffé, en pull et jean. Il se tient dans l'embrasure de la porte ouverte. Un vague sentiment d'espoir, mélangé à une nouvelle peur, naît en vous quand vous remarquez les cadavres de serpents qui l'entourent ! Une dizaine de reptiles gisent là, décapités. Mais d'autres semblent jaillir du néant pour les remplacer et refermer le cercle.

« Donnez-la moi, vite ! C'est la seule solution pour vous et pour moi. »

Vous n'avez guère le temps de réfléchir, mais vous ne comprenez strictement rien de ce qu'il raconte. Il vous observe avec attention, puis pousse un profond soupir.

« Nous n'avons plus de temps à perdre à négocier. Tant pis, je vais forcer l'activation. »

Une carte étrangement torsadée jaillit prestement de sa manche et franchit les airs, s'écrasant contre votre front. Aussitôt une explosion de lumière naît de l'endroit de l'impact et vous êtes aveuglée par le déferlement lumineux. Puis une douleur fulgurante se répand dans tous vos membres, vous sciant les jambes et vous coupant le souffle. Vous tombez à genoux, tandis que la lumière s'estompe, vous permettant de retrouver la vue. La douleur cesse soudain brutalement. Vous êtes toujours entière à ce qu'il semble, mais vos vêtements sont comme lacérés. De multiples déchirures sont apparues sur votre T-shirt et votre jogging, et sous chacune d'elles, vous découvrez que votre peau a été... tatouée. De longues arabesques bleu nuit imprimées sur votre peau parcourent tout votre corps, de la base des poignets aux chevilles en passant par votre torse, aisément discernables car suivant l'exact parcours des entailles du tissu, bien qu'il vous faudrait sans doute être debout et parfaitement immobile pour que l'accord soit parfait. Vous n'avez pas la moindre idée du sens de ce dessin ou de sa forme générale vue dans son intégralité. Une hache s'écrase soudain devant vous, jaillie de nulle part, mettant terme à vos réflexions vestimentaires. Gigantesque, pourvue de deux lames fortement aiguisées et décorées d'un gracieux dessin de papillon qui épouse leurs formes, elle est enfoncée sur plusieurs centimètres dans le sol brisé autour d'elle. Vous vous relevez, et plusieurs pièces de tissu s'échappent de votre tenue, n'étant plus retenus par aucun fil, mais heureusement la majorité semble encore désireuse de rester en un bloc unique autour de votre être. Notez « Bête » sur votre *Feuille d'Aventure*. Vous tendez le bras vers le manche d'acier de l'arme et refermez votre main sur le métal froid. Puis vous tirez et l'imposante masse d'acier décolle sans mal. C'est comme si elle ne pesait rien. Vous la faites tourner entre vos mains, admirant la finesse et la parfaite symétrie de son ornementation. Vous revenez sur terre quand le monstre reptilien reprend son assaut, décidé à en découdre. Vous réagissez instinctivement, la hache vole dans les airs et cueille la tête du serpent avec force, la pro-

jetant en arrière. Une profonde entaille d'où perlent des gouttes de sang est maintenant inscrite sur son front et vous le voyez distinctement glisser à reculons, s'éloignant légèrement tandis que ses frères de moindre taille reforment les rangs devant lui. La situation se fige à nouveau pendant quelques instants, mais le silence relatif est brisé par la voix hésitante du barbu :

« Bon, ce n'est vraiment pas ce à quoi je m'attendais, mais l'essentiel c'est que vous soyez un chouïa moins vulnérable. Comme ça, je n'aurai pas à affronter Nídhögg seul. Pars devant, je couvre tes arrières. »

Une pluie de cartes frappe alors le grand serpent, sans lui infliger le moindre mal, ses pupilles restant invariablement fixées dans votre direction. Si vous vous préparez à esquiver un nouvel assaut, rendez-vous au **82**. Si le fait de manier sans mal une hache de plusieurs kilos vous met en confiance, vous pouvez toujours tenter de faucher la rangée de serpents devant vous au **44**. Si votre témérité est à son maximum, il vous est aussi possible de bondir pour essayer de frapper directement leur chef au **19**.

## 49

Vous courez de nouveau à en perdre haleine. Les reptiles vous suivent à leur rythme et vous les distancez de peu. Les portes du hall apparaissent devant vous. Si vous avez le mot « combat » sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au **24**. Sinon, rendez-vous au **5**.

## 50

Tout en contemplant nerveusement la bête qui ne voulait pas mourir, vous entreprenez une fouille de votre sac, mais quelqu'un est déjà passé avant vous. Vos affaires sont dans le tas commun à terre sur lequel vous reportez vos recherches. Vous en extrayez bientôt triomphalement votre portable. Mais vous déchantez très vite quand il refuse ostensiblement de s'allumer. La batterie ne semble plus contenir la moindre once d'énergie, alors que vous l'avez rechargée cette nuit même. N'étant plus à cela près, vous vous emparez d'un autre portable qui traîne, pour découvrir qu'il est dans le même état que le vôtre. Pestant contre ce mauvais sort qui s'acharne, votre regard accroche votre pull, qui vous rappelle que la température ambiante n'est pas excessive. Cependant, si vous continuez à courir, poursuivie par des hordes de zombies, il risque d'être de trop. Choisissez dès maintenant si vous voulez ou non l'enfiler. Le squelette bouge toujours misérablement, mais ne semble plus dangereux. Un coup d'œil par une fenêtre vous apprend que la tempête de grêle se poursuit toujours dehors. Si vous désirez cependant enfiler un manteau et sortir, rendez-vous au **27**. Si vous préférez remonter le couloir vers l'escalier central, rendez-vous au **78**.

## 51

La pluie cinglante vous fouette, et vous accélérez encore le pas. Atteindre la sortie, quitter cet endroit de fou. Aucun encapuchonné ne semble être dans votre champ de vision. La grille ouverte n'est plus qu'à quelques mètres en ligne droite. Soudain vous trébuchez et tombez. Vous amortissez votre chute en tendant les bras, et vos paumes ripent sur le sol goudronné. Marmonnant un juron bien peu féminin entre vos dents, vous vous relevez. Pour découvrir que ce qui vous a fait tomber est une robe de bure noire. Vide. Pas la moindre trace du squelette qui a dû l'occuper auparavant. Vous jetez un coup d'œil inquiet à la ronde mais n'apercevez personne. Si vous ne possédez pas de manteau, ou même si vous en possédez un, vous pouvez toujours enfiler ce nouveau vêtement au **21**. Si vous préférez continuer votre chemin telle que vous êtes, rendez-vous au **42**.

## 52

Vous êtes littéralement congelée sur place par les impacts constants de grêle sur votre peau nue et vos maigres vêtements trempés, mais vous accélérez le pas dans la tourmente. Vous distinguez une silhouette sombre à quelques mètres devant vous, qui s'avance dans votre direction. Elle s'effondre soudain brutalement sur elle-même, et vous ne distinguez plus qu'un gros tas de chiffons sur le sol, qui doit être sa robe détremée. Vous la contournez à bonne distance, sans vous poser de questions supplémentaires sur cette bizarrerie quand vous apercevez nettement quelque chose se dégager de la masse inerte. Un long filament grisâtre qui glisse imperceptiblement sur le sol dans votre direction. Un... serpent ? Vous reculez d'un pas tandis que le reptile se contorsionne, et votre épaule heurte quelque chose. Vous vous retournez brusquement. Juste derrière vous se tient un homme que vous auriez trouvé étrange en temps normal. La première pensée qui vous vient à l'esprit pour le décrire est Arlequin. En effet, votre antagoniste porte un vêtement à carreaux, pantalon et haut, ainsi qu'un masque amorphe souriant, du type de ceux qu'on croise dans le théâtre, qui laisse à peine transparaître ses yeux et rien du reste de son visage. L'arrière de son crâne est étroitement enfoui sous le capuchon de sa cape. Il désigne du doigt la grille lointaine, puis l'agite en signe de dénégation. Puis il tend les mains en coupe et les rapprochent de son cœur, avant de brandir le poing vers le ciel. Vous le regardez avec des yeux ronds tandis qu'il effectue toutes sortes d'autres mouvements incompréhensibles. En désespoir de cause, il vous examine avec une intensité soutenue qui vous met mal à l'aise, avant de désigner le lycée d'un geste impérieux et de courir à toutes jambes vers le bâtiment. Vous le voyez disparaître dans l'entrée dont vous sortez. Notez le mot « idée » sur votre *Feuille d'Aventure*. Si vous voulez maintenant continuer votre périple en direction de la grille, rendez-vous au **42**. Si cette étrange rencontre vous a refroidie, ce que le temps a fait en tout cas, vous pouvez toujours revenir vers le bâtiment au **14**.

## 53

Dans la continuité de votre hache, vos nouveaux tatouages commencent à chauffer, prenant une couleur d'un bleu ciel nuageux, brumeux. Loin de ces considérations esthétiques, vous avez l'impression que votre peau est en train de passer au grill sous l'effet de l'augmentation considérable de température. Et d'un coup d'authentiques flammes naissent sur les dessins ! Des petites flammes bleues de chalumeau, qui virent progressivement au blanc, et qui ne brûlent pas vos vêtements. Transformée en étrange torche humaine, vous tentez de vous débattre, mais vous n'arrivez pas à bouger, comme paralysée. Un énorme craquement sourd vous parvient tout de même, et vous distinguez nettement que le serpent géant s'est libéré, et que malgré sa grave blessure ruisselant de sang, il prépare un ultime assaut. Votre bras droit s'élève soudain, indépendamment de votre volonté, tandis que vous expérimentez toujours la vie d'un steak cuit à point. Vous voyez en spectatrice la hache que vous avez amenée à la verticale au-dessus de votre tête. Elle s'enflamme soudain, du même feu d'un blanc incroyablement pur qui s'agite sur votre épiderme. Un craquement sourd et puissant retentit soudain, et un énorme pan de glace s'écroule non loin de vous. Au-dessus de votre tête le serpent est libre, et malgré sa très grave blessure ruisselante de sang, il désire encore en découper. Vous le sentez qui plonge vers vous, gueule ouverte, sans la moindre crainte de se brûler. Une vague de douleur vous traverse alors, et vous avez l'impression qu'on vous arrache la peau. Dans une véritable explosion ardente, les flammes quittent votre peau, qui recouvre sa couleur d'origine, sans la trace de la moindre brûlure ou du plus petit tatouage. Mais loin de disparaître, elles s'élèvent dans les airs en conservant une for-

mation qui ressemble vaguement à une silhouette humaine. La seule chose dont vous soyez sûre, c'est que cette apparition enflammée tient dans sa main votre hache, qui n'est donc plus dans la vôtre. La créature de la fournaise vole en direction de l'immense tête de serpent, et heurte de plein fouet sa mâchoire supérieure. Dans une pluie de projectiles ardents, la silhouette destructrice transperce la membrane comme du beurre, se retrouvant juste devant les yeux de la bête. Elle donne alors un coup de hache d'une violence inouïe sur le front du monstre, et un torrent de flammes destructrices se répand en quelques instants depuis l'endroit du choc, recouvrant intégralement le reptile en une poignée de secondes. Pendant encore quelques instants, il reste ainsi, tel un gigantesque luminaire dans les cieux, puis se consume et disparaît comme un simple bout de papier tombé dans les flammes. Vous apercevant que vous avez retrouvé le contrôle de votre corps, vous clignez des yeux, et scrutez le ciel. Il est maintenant parfaitement vide, sans même un nuage. La seule chose ardente qui y règne est le pâle soleil. Un objet tombe alors en chute libre et rencontre le sol à quelques pas de vous. Vous vous hâtez de vous approcher pour l'examiner, et découvrez une barrette à cheveux roussie par les flammes. Une main se referme soudain dessus et vous vous rappelez alors l'existence du barbu, qui sourit.

« Au final, j'ai quand même gagné. Adieu mademoiselle. » lance-t-il tout en brandissant triomphalement son trophée.

Vous sentez alors le vent se lever. Un vent étrange, qui tourbillonne autour de l'homme jusqu'à créer une petite tornade. L'instant suivant, votre interlocuteur a disparu. Vous êtes seule dans la cour. Rendez-vous au **100**.

## 54

« Bon tant pis, peut-être qu'un traumatisme ravivera votre mémoire. Vas-y. »

Vous tentez de lui courir après pour l'arrêter par quelque moyen que ce soit, essayant d'ignorer les innombrables picotements de vos jambes, mais le squelette disparaît déjà dans le couloir. Il retombe brusquement en arrière, coupé en deux ! Rendez-vous au **84** si le mot « patience » est inscrit sur votre Feuille d'Aventure, et au **71** sinon.

## 55

Vous franchissez la grille, à reculons cette fois. De nouveau ce sentiment de flou, et vous vous retrouvez au même point. Il doit bien y avoir un moyen de passer ! Une douleur fulgurante à la jambe vous empêche d'élaborer un meilleur plan. Le serpent beige vous a mordue. Votre tête tourne, vos jambes se dérobent sous vous... Vous vous effondrez et sombrez dans l'inconscience. Rendez-vous au **12**.

## 56

« Dans les cuisines du self » répondez-vous, citant un endroit où vous n'avez jamais mis, et où vous ne mettrez sans doute jamais, les pieds. Et à votre grande stupéfaction, l'être vous lâche, vous laissant choir à terre sans douceur. Il se détourne ensuite de vous et se dirige lentement vers lesdites cuisines. Vous massez légèrement votre cou endolori, puis fichez le camp sans demander votre reste. Notez « mensonge » sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au **36**.

## 57

Ce monstre de cauchemar, qui s'avance vers vous, vous plonge tout simplement dans la plus grande des terreurs. Vous ne sauriez dire pourquoi, mais au-delà de sa simple apparence, c'est

comme si il émanait de lui une aura d'...annihilation, d'anéantissement total et définitif. Il ne va pas simplement vous tuer, il va vous gober intégralement et faire disparaître toute trace de votre existence. La porte extérieure s'ouvre alors d'un coup tandis que vous voyez avec stupéfaction un petit objet non identifié voler dans les airs et vous tombez dans les mains. Vous découvrez alors avec stupéfaction qu'il s'agit... d'une barrette tout à fait banale, avec un vague motif de papillon à l'arrière. Vous aviez presque oublié l'existence de cet objet qui vous appartient. Notez « trésor » sur votre *Feuille d'Aventure*. Mais pourquoi est-il ici au lieu de reposer dans un coin de votre sac ? Vous restez songeuse quelques instants, tenant toujours la barrette à la main, bien que le sifflement des serpents vous ramène très vite à la réalité, ainsi que la voix bourrue qui hurle :

« Donnez-moi ça ! »

Vous osez à peine jeter un œil au nouvel arrivant, auteur de cette réplique. C'est un homme, plutôt grand, mal rasé, mal coiffé, en pull et jean. Il se tient dans l'embrasure de la porte ouverte. Un vague sentiment d'espoir, mélangé à une nouvelle peur, naît en vous quand vous remarquez les cadavres de serpents qui l'entourent ! Une dizaine de reptiles gisent là, décapités. Mais d'autres semblent jaillir du néant pour les remplacer et refermer le cercle.

« Saleté de personnage de théâtre italien, s'il s'imagine que... Bref, donnez-la moi, vite ! C'est la seule solution pour vous et pour moi. »

Vous n'avez guère le temps de réfléchir. Mis à part votre barrette que l'encapuchonné tenait tant à récupérer, vous ne possédez rien de « précieux » sur vous. Si vous voulez obéir à sa demande et lui tendre l'objet, rendez-vous au **68**. Si vous préférez refuser, rendez-vous au **105**.

## 58

Vous observez le combat, bien à l'abri de votre position haute. Les deux hommes roulent au sol dans un chaotique corps à corps, tentant de s'envoyer leurs poings dans la figure. De temps en temps, sans que vous arriviez à comprendre pourquoi, des éléments du décor autour d'eux sont tranchés en deux. Il serait peut-être plus sage de quitter les lieux tant qu'il n'y a pas de vainqueur, au cas où celui-ci voudrait essayer sa « lame invisible » sur vous. Et soudain, vous distinguez très nettement des cartes à jouer envoyées dans les airs, qui traversent les airs, franchissent deux étages, et se plantent dans le sol juste sous vous. Ce dernier est découpé en un cercle parfait, et comme dans un cartoon vous chutez, précédée de la rondelle de plancher. Vous ne tombez qu'un étage plus bas et vous vous réceptionnez tant bien que mal, mais un squelette encapuchonné surgit des ombres et d'une vigoureuse bourrade vous force à descendre sur les fesses le reste d'escalier qui vous sépare du rez-de-chaussée. Là, vous vous relevez, vous vous massez l'arrière-train une fraction de seconde, puis décidez de prendre le large quand une nouvelle carte passe à quelques centimètres de votre oreille gauche. Une série de portes vitrées aboutissent ici, vous commencez à en ouvrir une, mais arrêtez votre geste en distinguant les silhouettes qui se profilent. Cinq, non six squelettes encapuchonnés arrivent sur vous. Des étages supérieurs descend aussi le squelette qui vous a poussé, et un dernier se matérialise au fond du couloir à votre droite. Vous êtes encerclée ! Toutes les portes devant vous s'ouvrent soudain d'un coup, et la nuée de squelettes arrive sur vous ! Rendez-vous au **28**.

## 59

Vous persistez à nier. L'homme pousse un soupir, et cinq cartes traversent l'espace, dessinant des sillons rouges sur vos quatre membres et votre joue gauche. Les blessures sont superficielles, mais vous les ressentez tout de même.

« Bon, je me repose ma question. Où ? »

Vous n'en savez toujours pas plus, et de nouveaux traits fusent. Votre bras gauche est frappé deux nouvelles fois, vos deux jambes sont gratifiées d'une nouvelle blessure chacune. L'homme fait bien attention à ne découper qu'en surface.

« Changement de méthode. Toi là-haut. »

Un squelette encapuchonné sort de l'ombre d'un couloir du premier étage.

« Prends le premier humain endormi que tu trouves et fracasse-lui le crâne. »

Vous hurlez un « Non » face à cette remarque. L'homme ordonne au squelette de temporiser son geste.

« Bon, maintenant que tu sembles plus raisonnable, je repose ma question : où ? »

Si vous ne savez vraiment pas, rendez-vous au **54**. Sinon, vous craquez et lâchez le morceau au **31**.

## 60

Une semaine après l'incident, la police n'a toujours pas compris comment l'intégralité d'un lycée a pu soudainement plonger dans le sommeil le plus profond. Plusieurs théories ont été évoquées, liées à des fuites de gaz, des réactions avec les produits chimiques entreposés là, voire une tentative d'attentat, mais rien de bien concluant. Vous n'avez subi qu'un très court interrogatoire de la part des forces de l'ordre, et avez préféré passer sous silence cette histoire de moines squelettes et autres joyeusetés pour éviter l'hôpital psychiatrique. Personne n'ayant été blessé, et aucun vol n'ayant été remarqué, l'affaire fut finalement classée sans suite et alimenta juste les ragots internes pendant quelques semaines. Malgré vos innombrables efforts, vous avez été incapable de comprendre ce qui s'était passé, et l'absence de preuves matérielles des événements ne vous laisse pas beaucoup de marge. Vous essayez de vous convaincre sans conviction aucune que vous rêvé. Vous avez dû passer à côté de quelque chose, mais quoi ? Enfin, votre vie de jeune fille ordinaire n'est tout de même pas si morose, et vous comptez bien en profiter !

## 61

L'intérieur de la sphère n'est plus que chaos tandis que les ossements des squelettes tourbillonnent dans les airs, s'agglomérant pour former une nouvelle masse osseuse. Les minces débris constituent un crâne géant, troué de toute part. À la place du corps, il dispose de huit longs tentacules à base de poussière emprisonnée dans des longs filins verts d'énergie. Les yeux de la chose brillent d'un feu de même couleur. Les murailles d'énergie autour de vous se déforment, et la foudre en jaillit en dix points. L'énergie brute se croise au cœur de la gueule béante du monstre, formant une boule d'énergie instable qui grossit à chaque seconde. Même avec vos nouvelles capacités et votre nouvelle tenue si branchée vous allez être réduite en poussière si vous n'agissez pas. Si vous restez sur place, bien droite dans sa ligne de mire, vous êtes condamnée. Votre avenir dépendra peut-être de la direction dans laquelle vous allez courir. Aussi, allez-vous vous décaler sur la droite (rendez-vous au **94**), vous décaler sur la gauche (rendez-vous au **121**) ou chargez héroïquement en espérant pouvoir abattre la créature avant qu'elle ne vous abatte (rendez-vous au **18**).

## 62

Un ange passe après votre réponse, mais la voix reprend soudain, saccadée à l'extrême : « Mensonges ! Mensonges ! ». La main desserre alors légèrement son emprise, mais ce n'est que pour

pour mieux vous faire tourner sur vous-même d'un geste brusque. Vous vous retrouvez alors en face... d'un parfait inconnu. L'homme est bien plus grand que Steve, et revêtu d'une robe de bure noire qui le rend inidentifiable. Son capuchon rabattu vous empêche de distinguer ses traits, mais vous n'avez guère de temps d'y réfléchir car il vient de vous saisir à la gorge. Vous êtes soulevée du sol par une main osseuse, squelettique au sens propre du terme ! L'être repose alors sa question : « Où est la pierre ? ».

Si vous voulez lui avouer que vous ne savez pas de quoi il parle, rendez-vous au **93**. Si vous préférez lui donner une réponse crédible quelconque pour qu'il vous lâche, rendez-vous au **56**. Enfin, vous pouvez toujours vous débattre et lui envoyer un joli coup de pied au **39**.

## 63

Vous approchez du corps volumineux, prenez votre courage d'une main et conversez la hache de l'autre, et tentez de grimper en vous agrippant aux écailles. Vos mains glissent sur la peau lisse, et il suffit au serpent d'une simple secousse pour vous renvoyer à terre sur le postérieur. La preuve est faite qu'on ne peut monter sur le dos d'une créature géante d'un simple saut artistique que dans les films. Et vous n'avez guère envie de tester la méthode consistant à se faire avaler tout rond pour ensuite détruire le monstre de l'intérieur. Autour de vous, le barbu marmonne une litanie de paroles incompréhensibles, les yeux clos, le serpent se balance lentement, ses pupilles fendues fixés sur vous, bougeant imperceptiblement son corps pour parfaire le cercle de l'arène. Et soudain, se propulsant avec toute la force de son cou reptilien et l'aide de la gravité, l'immense tête plonge vers le sol, sa gueule béante assez dilatée pour avaler d'un seul coup tout l'espace emprisonné entre ses anneaux. Puis vous entendez indistinctement l'homme hurler quelque chose, un crissement métallique strident dans les airs et la chute du serpent s'arrête brusquement, un mètre à peine au-dessus de vous. Un gigantesque bloc de glace effilé est maintenant planté dans le reptile, le transperçant de part en part à la base de la tête. La colonne gelée prend appui sur un des murs de la cantine, et son sommet repose sur le toit du lycée. Dans le ciel, les nuages sont en train de dissiper, et le froid soleil d'hiver renaît. Le barbu tombe alors à genoux à côté de vous.

« L'intégralité d'une tempête de glace magique concentrée en un seul point. Is Geirr, la lance de glace. Prends ça serpent de... »

Le cri assourdissant qui retentit alors l'arrête dans sa phrase et coupe ses impulsions euphoriques. La bête est encore en vie, et vous la voyez se débattre, la glace qui la retient commençant à se fendre. Vous avez alors la surprise de voir votre hache bleuir, comme chauffée à l'extrême, et fini par devenir blanc et rayonnant. Si vous avez le mot « Bête » inscrit sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au **53**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **104**.

## 64

Ce monstre de cauchemar, qui s'avance vers vous, vous plonge tout simplement dans la plus grande des terreurs. Vous ne sauriez dire pourquoi, mais au-delà de sa simple apparence, c'est comme si il émanait de lui une aura d'...annihilation, d'anéantissement total et définitif. Il ne va pas simplement vous tuer, il va vous gober intégralement et faire disparaître toute trace de votre existence.

« Impressionnant n'est-ce pas ? »

Une voix humaine derrière vous ? Vous osez à peine jeter un œil au nouvel arrivant. C'est un homme, plutôt grand, mal rasé, mal coiffé, en pull et jean. Il se tient dans l'embrasure de la porte ouverte. Un vague sentiment d'espoir, mélangé à une nouvelle peur, naît en vous quand vous re-

marquez les cadavres de serpents qui l'entourent ! Une dizaine de reptiles gisent là, décapités. Mais d'autres semblent jaillir du néant pour les remplacer et refermer le cercle.

« Donnez-la moi, vite ! C'est la seule solution pour vous et pour moi. »

Vous n'avez guère le temps de réfléchir. Mis à part votre barrette que l'encapuchonné tenait tant à récupérer, vous ne possédez rien de « précieux » sur vous. Si vous voulez obéir à sa demande et lui tendre l'objet, rendez-vous au **68**. Si vous préférez refuser, rendez-vous au **105**.

## 65

Vous suivez le squelette, de loin et en faisant bien attention à ce qu'il ne vous repère pas. Il franchit la porte à double battant qui vous sépare du grand escalier. Ne pouvant plus rien voir, vous vous approchez et collez votre oreille au bois. Pas un bruit. Vous la poussez doucement et jetez un œil. Personne. Le hall est vide, à l'exception de la présence incongrue d'une tasse vide sur le sol. Aucune trace du passage d'un squelette. Vous montez l'escalier, puis commencez à chercher des salles occupées, tentant d'ouvrir les portes une par une. Vous ne tardez pas à en trouver une non verrouillée, la poussez et découvrez une armée d'élèves qui s'extraient difficilement du sommeil. Les laissant là, vous partez au pas de course vers le gymnase pour vérifier si vos prédictions sont exactes. Et effectivement, là aussi on se réveille. Rendez-vous au **60**.

## 66

Vous décidez d'envoyer ce sire là où le mérite son comportement.

« Je l'ai jeté dans les grandes bennes à ordures derrière les cuisines quand j'ai vu que la situation n'était pas à mon avantage. » déclarez-vous.

Sa carte frappe le sommet de votre crâne.

« J'ai comme un doute voyez-vous. Un énorme doute. J'ai du mal à croire que vous ayez jeté un objet aussi précieux. Je vous l'accorde, ça aurait été très malin, mais je conserve mon scepticisme. Bon, arrêtons ce petit jeu. Tout le monde dort dans ce lycée, sauf vous, moi et les serveurs. Vous n'avez pas idée de la facilité avec laquelle ces imbéciles peuvent briser la nuque d'un humain. Alors je vous propose un jeu. Je vous pose la question, et si vous confirmez votre réponse, j'envoie mes squelettes à la chasse. S'ils la trouvent, tout va bien. Sinon, je fais tuer un élève par minute perdue. Alors, maintenez-vous votre réponse ou l'infléchissez-vous ? »

Il n'oserait tout de même pas... un seul regard à ses yeux froids met fin à vos réflexions. Oui il oserait. Vous réfléchissez à toute allure. Comment vous tirer de ce pétrin ? Une nouvelle carte apparaît déjà entre les mains de l'homme. Il s'apprête à la lancer quand elle est coupée en deux ! Rendez-vous au **84** si le mot « patience » est inscrit sur votre Feuille d'Aventure, et au **71** sinon.

## 67

Vous ressortez dehors. L'orage de grêle continue encore et toujours. Dévalant l'escalier métallique, votre corps frigorifié décide que vous allez avoir du mal à courir jusqu'au bout du monde en T-shirt. Vous pouvez cependant dès maintenant tenter de traverser la cour sous l'orage en vous rendant au **51**, et tant pis pour la pneumonie. Si vous voulez ajouter un manteau à votre équipement tout d'abord, vous n'avez d'autre choix que de vous servir au vestiaire au **81**.

## 68

En un éclair, la barrette change de main. Un large sourire s'affiche sur le visage de l'homme tandis qu'il contemple l'objet. Vous sentez alors le souffle du vent qui s'élève, dans la pièce elle-

même. Un tourbillon d'air se forme autour du barbu et l'instant d'après, il n'est plus là. Comme s'il n'avait jamais existé. Mais tous les reptiles sont encore présents. Vous tremblez de tous vos membres en priant pour que la situation évolue... et effectivement, l'immense serpent laisse soudain échapper un cri strident, déchirant. Sa peau devient diaphane, tout son être transparent, et il s'efface dans les airs. Plus rien. Plus de créature de cauchemar, ni même de petits serpents grouillant partout. Il n'y a plus que vous et des dizaines d'endormis dans cette pièce. Vous entendez alors un grognement, un bruit de mouvement, et vous voyez une masse s'extraire du tas de corps, vivante, chevelue et chaussée de lunettes. Puis une autre différente de la première, et encore une autre... ils sont tous en train de se réveiller ! Avec force plaintes, ils se relèvent, s'extraient les uns des autres, grommellent, mais sont tous bel et bien conscients ! Rendez-vous au **60**.

## 69

Vous reculez prudemment, accélérant lentement le pas. Les serpents s'avancent tranquillement vers vous. Ils ne sont plus qu'à un mètre. Vous faites alors volte-face, et courez en direction du bâtiment. La porte est juste en face. Vous tendez déjà la main pour tourner la poignée, mais la retirez d'un seul coup. Un nouveau serpent, petit et rouge, s'est enroulé autour ! Et au-dessus de votre tête, un autre ophidien se laisse glisser le long de la gouttière. Vous reprenez alors votre course le long du mur, cherchant une autre entrée. Les portes vitrées qui donnent accès à l'escalier principal peuvent difficilement être toutes bloquées, mais vous n'avez peut-être pas très envie de retourner dans le lycée lui-même. Vous pouvez toujours aller voir au **49**. Sinon, vous avez encore la possibilité d'atteindre une des annexes, à savoir la cantine au **29** ou le gymnase au **99**.

## 70

Sans vous soucier des vociférations de votre professeur, vous courez vous mettre à l'abri, emboîtant le pas à un flot d'élèves. C'est avec soulagement que vous entrez dans le gymnase. N'étant pas utilisé en ce jour, il n'est pas chauffé et les lumières sont éteintes, mais il reste bien plus accueillant que l'extérieur. Les derniers sportifs sont d'ailleurs parvenus à la même conclusion car ils y pénètrent aussi. Votre cher enseignant les suit de près, et il n'a même pas la force mentale de passer un savon à la plupart des élèves. Il se contente juste de vous ordonner d'allumer la lumière. Christophe pousse l'interrupteur et... rien. Vous êtes toujours plongés dans une légère pénombre. Il rapplique rageusement à plusieurs reprises, sans plus de succès. Le professeur ne tarde pas à aller le rejoindre en grognant, mais force lui est de constater que les plombs ont sauté. Une tête tombe alors lourdement sur votre épaule, et vous distinguez à travers un écran de cheveux châtain votre amie Alida. Vous appuyez votre main sur son front pour la repousser gentiment, et vous rendez compte qu'elle dort ! Ce à quoi elle passe ses nuits ne vous regarde pas, mais de là à s'endormir debout... Vous vous apercevez alors qu'elle n'est pas la seule à avoir une envie soudaine de récupérer ses heures de sommeil en retard. Dans tous les coins de la salle, les gens tombent comme des mouches, s'affalant sur le sol pour faire un petit somme. Vous êtes jetée à terre quand votre voisin de droite décide de s'effondrer sur vous ! Vous mangez la poussière, et entreprenez alors de vous dégager des deux corps qui vous entravent, les secouant au passage pour les réveiller. Mais leurs paupières restent désespérément closes. Toutes les personnes ici présentes semblent avoir plongé dans un sommeil d'une profondeur abyssale. Sauf vous. Ceci n'a absolument aucun sens ! Vous levez les yeux au ciel... et votre regard est arrêté par la sphère noire qui lévite tranquillement quelques mètres au-dessus de votre tête. Vous écartillez les

yeux en essayant d'apercevoir le câble qui doit soutenir cette chose, penchez la tête, vous tordez le cou, mais rien n'y fait, il faut vous rendre à l'évidence : cette chose flotte bel et bien dans les airs. De la taille d'un ballon de basket, elle a toutefois une structure plus proche de celui de football avec ses multiples petites facettes. Vous détournez les yeux en entendant la porte du gymnase s'ouvrir. D'abord heureuse de savoir que vous n'êtes pas la seule encore absente du royaume de Morphée, vous déchantez en apercevant une silhouette revêtue d'une robe de bure noire au lieu d'un des professeurs ou élèves. L'homme s'arrête à l'entrée et semble contempler la salle. Apparemment, il n'a pas encore remarqué la forme mi-assise mi-couchée que vous constituez. Si vous souhaitez signaler votre présence, rendez-vous au **123**. Si cette apparition inopinée vous a rendue méfiante, vous pouvez vous allonger et faire semblant de dormir au **114**.

## 71

Au premier étage, perché sur la balustrade, se tient un homme vêtu d'un flamboyant costume d'arlequin, son visage caché par un masque de théâtre souriant, une cape chamarrée sur les épaules. Il effectue un mouvement sec du bras et le barbu plonge à terre, juste avant que sa chaise ne soit tranchée comme du beurre par une lame invisible. Il riposte en faisant pleuvoir une pluie de cartes sur l'arlequin, qui se laisse tomber pour échapper à la déferlante, et se jette sur l'homme. Commence un pugilat chaotique, les antagonistes roulant à terre, enchaînant les coups dans un désordre complet. Vous entendez une phrase incompréhensible jaillir de la mêlée, quelque chose que l'on pourrait retranscrire par « alyzgdyoadygad » entre deux grognements du barbu. Vous restez quelques instants à les regarder, mais une des cartes effilées passe à quelques centimètres de votre oreille et vous décidez de vous éloigner quelque peu. Les yeux toujours rivés sur l'affrontement, vous avancez en marche arrière vers la sortie. Une série de portes vitrées aboutissent ici, vous commencez à en ouvrir une, mais arrêtez votre geste en distinguant les silhouettes qui se profilent. Cinq, non six squelettes encapuchonnés arrivent sur vous. Des étages supérieurs descend aussi un autre squelette, et un dernier se matérialise au fond du couloir à votre droite. Vous êtes encerclée ! Toutes les portes devant vous s'ouvrent soudain d'un coup, et la nuée de squelettes arrive sur vous ! Si vos bras sont attachés, rendez-vous prioritairement au **7**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **28** si le mot « trésor » est inscrit sur votre *Feuille d'Aventure*, et au **4** si à sa place vous avez le mot « idée ». Si vous n'avez rien de tout ça, rendez-vous au **113**.

## 72

Vous sortez l'objet de votre poche, et aussitôt l'inconnu effectue un saut dantesque, traversant la salle et atterrissant à vos pieds. Vous vous préparez mentalement à vous défendre contre une agression quelconque mais il se contente de désigner votre nouvelle barrette en hochant la tête, puis il se passe les bras derrière la tête en les triturant, et vous comprenez qu'il vous demande de l'enfiler. Vous acceptez d'accomplir cet acte ô combien difficile et modifiez votre coiffure. Apparemment très satisfait, l'être joint les mains puis les ouvre en maintenant les poignets liés. Vous ne comprenez guère, mais il se place à côté de la porte, vous invitant d'un geste galant à quitter la pièce. Vous n'avez plus rien à y faire, mais vous ne faites guère confiance à l'inconnu. Cependant, si c'est bien lui qui a découpé les squelettes, vous n'avez guère envie de l'affronter. Aussi sortez-vous. Une fois dans le couloir, il sort lui aussi et vous indique du doigt la porte menant à l'extérieur par laquelle vous êtes venue. Le message est clair « Dehors ! ». Puis il vous dépasse, arrive au grand escalier, enjambe la rambarde et saute dans le vide. Vous vous précipitez à sa suite pour le voir se réceptionner sans difficulté deux étages plus bas, juste sous le nez de l'homme de tout à l'heure. Celui-ci laisse échapper un rire jaune, puis tente de frapper du poing

l'inconnu qui esquive et riposte. Un pugilat commence sous vos yeux. Notez « combat » sur votre *Feuille d'Aventure*. Si vous souhaitez continuer à observer la scène d'ici, rendez-vous au **58**. Sinon, hâtez-vous de déguerpir au **67**. À noter que vous pouvez toujours remettre la barrette dans votre poche maintenant si le cœur vous en dit.

## 73

Vous glissez silencieusement sur le sol, rampant, vous arrêtant de temps à autre pour jouer à l'endormie. L'homme ne vous remarque absolument pas. Soit vous êtes d'une grande discrétion, soit il manque vraiment d'attention. Vous frissonnez quand il passe juste à côté de vous, mais il ne s'aperçoit de rien. Vous êtes pourtant prise d'un terrible tremblement nerveux quand vous découvrez que la main qui sort de sa robe ne porte pas la moindre trace de chair ! En dépit de toute prudence, vous levez les yeux vers le visage de l'homme. Un crâne. Ce n'est qu'un crâne. Pas de lèvres, d'yeux, de nez. Juste la surface rugueuse de l'os. Vous ne pouvez retenir un cri qui l'avertit inmanquablement de votre présence. Prise de panique, vous bondissez sur vos jambes, et courez vers la porte, que vous ouvrez d'un coup. La grêle vous frappe de nouveau quand vous vous ruez dehors, mais en jetant un coup d'œil derrière vous, vous vous apercevez que la silhouette continue tranquillement sa ronde, comme si de rien n'était. Peu désireuse de rester sous le déluge, vous allez d'un pas vif vers le bâtiment central. Rendez-vous au **106**.

## 74

Vous campant fermement sur vos jambes, vous décrivez un arc de cercle avec votre hache dès que vos ennemis sont à sa portée. Ayant abandonné toute idée de comprendre ce qui arrive depuis déjà quelques temps, vous vous contentez d'admirer les dégâts que vous infligez aisément aux squelettes, fauchant plusieurs membres. Malheureusement, vous souffrez d'un défaut notable : l'incapacité de vous remettre en garde à temps face à une telle avalanche d'adversaires. Vous n'avez pas si tôt repoussé le premier que plusieurs d'entre eux vous frappent de plein fouet, vous agrippant les bras pour vous empêcher de bouger. Vous vous débâtez et découvrez avec stupeur que vos simples mouvements brisent leurs os. Cette hache doit bien peser son poids, c'est votre force physique qui est décuplée. De plus, les maigres blessures qu'ils réussissent à vous infliger cicatrisent dans l'instant. Dès que votre bras droit est de nouveau libre, un coup puissant repousse les morts-vivants et cette fois vous êtes assez prompte à revenir en garde. Leur nombre vous contraint cependant à reculer légèrement, collant votre dos à la muraille verte qui crépite d'énergie. Rendez-vous au **10**.

## 75

L'être semble réfléchir quelques secondes, puis soudain sa main se décolle de votre épaule... pour s'agripper à votre gorge. Vous êtes soulevée du sol sans mal par l'être qui vous fait face, tandis qu'il reprend sa plaidoirie :

« Mensonges. Toute personne consciente doit savoir. Mensonges ! Où est la pierre ? »

Les choix qui s'offrent à vous sont drastiquement réduits par cette position fort inconfortable. Votre nouvelle connaissance ne vous étrangle pas encore au sens propre, mais elle agrippe fermement votre gorge. Si vous souhaitez lui donner une réponse crédible quelconque, rendez-vous au **92**. Enfin, vous pouvez toujours vous débâter et lui envoyer un joli coup de pied au **39**.

## 76

L'idée de revoir votre ami squelettique ne vous plaît guère, mais vous pourrez au moins récupérer un manteau. Lorsque vous rouvrez la porte du vestiaire, une chose se projette par-dessus votre épaule, s'y appuie quelques secondes, puis atterrit sur le sol. La chose en question étant un crâne humain encastré tant bien que mal dans un humérus, se déplaçant comme un crapaud, mais par impulsion d'une main sans chair sur le sol. Vous voyez à son mouvement qu'elle se hâte vers le hall. Dans son état, cela ne peut être que pour un chose : transmettre des informations. Des informations sur vous. C'est sous le contrôle entier de vos pulsions que vous vous jetez dessus, la plaquez à terre, et la frappez frénétiquement de vos poings jusqu'à ce que le crâne se fendille, puis éclate en petits morceaux que vous réduisez consciencieusement en un état proche de la poussière. Ce n'est que là que vous commencez à vous calmer. Votre cœur arrête de battre la chamade, vous inspirez un grand coup et vous relevez en chancelant quelque peu. Sortir de cet endroit de fou. Au plus vite. Vous entrez dans le vestiaire, attrapez votre manteau, l'enfilez sans le boutonner tout en marchant et vous sortez dehors. Le déluge de grêle qui s'abat sur vous a l'étrange parfum de la liberté. Rendez-vous au **51**.

## 77

« Dans les cuisines du self » répondez-vous, citant un endroit où vous n'avez jamais mis, et où vous ne mettrez jamais les pieds. Et à votre grande stupéfaction, l'être se détourne de vous et se dirige lentement vers lesdites cuisines. Vous fichez alors le camp sans demander votre reste. Notez « mensonge » sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au **36**.

## 78

Tout en remontant le couloir, vous contemplez votre prise de guerre. Ce n'est qu'un bout de métal et de plastique comme il y en a tant. Vous vous demandez ce qu'elle avait de si spécial pour le squelette, et pour vous puisque vous l'avez récupérée de force. Vous avez cependant beau l'observer sous toutes les coutures, elle est parfaitement ordinaire. Tellement ordinaire... attendez, cette barrette est à vous ! Vous l'avez reçue en cadeau à une occasion oubliée, peut-être même s'agissait-il d'une offrande des dieux de la publicité. Ne coiffant virtuellement jamais vos cheveux à l'aide de ce genre d'instrument d'habitude, elle a pris la poussière. Ce qui vous amène à la brillante conclusion qu'elle traînait dans un recoin oublié de votre sac. Poursuivant vos investigations à la recherche d'une autre vérité oubliée, vous ne constatez rien si ce n'est que vous avez l'impression qu'elle est légèrement plus chaude qu'elle ne devrait l'être, ce que vous confirmez en la posant contre votre joue. Un tas de théories extravagantes traverse votre esprit pour expliquer ce phénomène qui est peut-être simplement dû à votre imagination. Si vous le désirez, vous pouvez toujours troquer le chouchou contre cette barrette, ce qui vous obligera à revoir sommairement votre coiffure. Choisissez si vous vous voulez le faire ou si vous préférez simplement la mettre dans votre poche. Notez ensuite « trésor » sur votre *Feuille d'Aventure* puis rendez-vous au **116**.

## 79

Vous vous élancez. Vous avez à peine franchi un mètre que vous vous prenez les pieds dans votre vêtement et vous effondrez sur le sol, juste sous le nez des serpents. Vous tentez de vous redresser, quand une douleur fulgurante vous transperce la cheville. Un des serpents vous a mor-

due ! Vous prenez appui sur vos mains, appuyez dans le but de vous redresser sur vos jambes... vous vous sentez faible, très faible... et vous plongez dans les brumes de l'inconscience. Rendez-vous au **12**.

## 80

Vous avancez d'un pas que vous espérez assuré vers l'homme. Vous lisez de l'intérêt dans ses yeux, mais il ne se lève pas et finit son café avant de s'adresser à vous :

« Bonjour mademoiselle. Je désespérais de trouver quelqu'un d'éveillé et d'intelligent pour me tenir compagnie. Les serviteurs de l'ombre sont efficaces pour les travaux simples mais d'une stupidité affligeante sinon. Il faut dire qu'avec un nom pareil... ah, si seulement le patron était un peu moins conformiste et pressé, on aurait sans doute trouvé un joli truc. Et pour répondre à la question que vous désirez me poser, si nous sommes tous deux éveillés, c'est parce nous possédons tous deux la même faculté. À une petite différence près. La vôtre est passive, tandis que la mienne... »

Il ne finit pas sa phrase, mais une carte à jouer apparaît soudain dans sa main droite comme par enchantement. Il la lance ensuite négligemment vers vous. Elle passe à un bon mètre de votre crâne, frappant le mur où elle s'enfonce comme dans du beurre !

« Bon, et maintenant passons aux choses sérieuses. J'aimerais entendre votre douce voix à propos d'un sujet intéressant : l'emplacement de la clé, de l'objet, de la chose, appelez-le comme vous le voulez. Car voyez-vous, je pense que vous pourriez améliorer grandement l'efficacité des serviteurs de l'ombre en répondant à quelques questions. »

Si vous possédez le mot « prise » sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous immédiatement au **9**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **3** si vous possédez le mot « mensonge », ou au **41** si à défaut de celui-ci vous avez « trésor ». Dans tous les autres cas, rendez-vous au **112**.

## 81

Si vous possédez le mot « trésor » rendez-vous au **76**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **90**.

## 82

Vous patientez, votre main toujours étroitement resserrée autour du manche d'acier. Le regard hypnotique du serpent est toujours braqué sur vous, mais il conserve une immobilité totale. Derrière vous, le barbu semble disposer d'une réserve illimitée de cartes qu'il abat sur l'armée de serpents, dont le nombre paraît tout aussi infini. Vous vous rendez soudain compte que le mouvement sur le dos du monstre a changé. Les serpents ne grouillent plus au hasard, ils s'intègrent à sa peau, disparaissant parmi les écailles, tandis que d'autres viennent les remplacer. Et le volume du serpent géant augmente lentement mais sûrement par l'effet de cette manœuvre. Cette bête grandit ! Les serpents s'agitent frénétiquement tandis que le rythme de cette croissance s'accélère. Votre hache virevolte et une rangée de serpents est happée. Vous frappez dans tous les sens devant vous pour vous dégager un chemin vers la bête qui est de plus en plus grosse. Le juron bien senti derrière vous indique clairement que votre « allié » s'est également rendu compte de cette transformation. Les rangs ophidiens se séparent soudain quand la bête ouvre grand sa gueule en émettant un son strident. Tous les serpents autour de vous, qu'ils soient vivants ou morts, décollent alors du sol, comme portés par une tornade invisible. Et ils retombent tous dans l'œil du cyclone, leur grand frère qui les absorbe au fur et à mesure, et croît proportionnellement. Si vous voulez fuir tant qu'il en est encore temps, maintenant que le chemin est

dégagé, rendez-vous au **38**. Si vous voulez frapper la bête dorénavant accessible, bien qu'elle soit sur le point de toucher le plafond, rendez-vous au **115**.

## 83

Vous levez votre arme vers les cieux. Le métal bleuit alors, comme chauffé à l'extrême, et finit par devenir blanc et rayonnant. Vous saisissez alors le manche à deux mains et abaissez la hache de toutes vos forces. La lame fend le rayon d'énergie sur le point de vous pulvériser et prolonge sa trajectoire jusqu'au sol. Il en résulte une onde de choc qui se propage à travers le plancher, le brisant sur son passage. Sur son chemin virevolte une poussière d'étoile multicolore, créant un fin rideau scintillant devant vous, comme une aurore boréale qui se déploierait. La vague se prolonge en direction du crâne, puis se sépare en de multiples fragments qui se déroulent tout autour de lui, l'enfermant dans un complexe labyrinthe lumineux. Enfin toutes les parties convergent vers lui, se rassemblant dans une gigantesque explosion de lumière. Vous entrevoyez les yeux plissés le crâne qui est décomposé en une infinité de minuscules particules, lesquelles prennent la forme de petits papillons blancs avant d'être avalées par la colonne de lumière blanche qui s'élève, transperçant le dôme vert comme s'il n'existait pas. Cette attaque a un nom, qui s'impose à vous comme une évidence au détriment de toute logique. Il s'agit de : « L'envolée pour le paradis ». Lorsque la lumière s'estompe, il ne reste plus la moindre trace du crâne. La muraille qui vous coupait du monde se fendille alors et disparaît. La luminosité normale vous paraît étrangement faible et vos yeux sont aveuglés quelques secondes. Après un instant d'adaptation, vous parvenez tout de même à distinguer ce qui vous entoure. Le hall ne ressemble plus à grand-chose d'autre qu'à un champ de bataille. De larges fissures sont visibles sur le sol et les murs, les rambarde de l'escalier se sont transformées en petit bois. Et vous voyez le barbu et l'arlequin qui virevoltent à travers les étages. Ils sont tous deux épuisés, comme en témoignent leurs mouvements fortement ralentis, mais n'ont pas l'air d'avoir réussi à se blesser gravement. Ils atterrissent ensemble au sol à quelques pas de vous après une dernière pirouette. Le barbu se rend alors compte de votre présence avec une expression d'effroi et laisse échapper un juron mémorable :

« On ne peut vraiment plus faire confiance au petit personnel ! Je vais devoir m'occuper moi-même de cela. »

Mais il n'a pas le temps d'appliquer une nouvelle stratégie car un sifflement aigu et persistant se fait soudain entendre derrière vous, l'arrêtant net. Vous tournez la tête avec appréhension. Dans l'entrée, poussant la porte avec son crâne, se tient une *chose*. D'une hauteur de près de deux mètres, on dirait à première vue un énorme serpent abritant une formidable nuance de couleurs sombres tachetée de pointes plus vives. Mais ensuite, vous découvrez que cet être est intégralement recouvert de serpents ordinaires mouvant en tous sens. Seule sa gigantesque gueule béante et ses yeux ne sont pas étouffés par la prolifération reptilienne. Les serpents commencent à se répandre partout dans la pièce tandis que leur grand frère avance lentement. Vous entendez un bruit de pas précipités et entrevoyez l'arlequin qui s'enfuit prestement par l'escalier. Rendez-vous au **45**.

## 84

Au premier étage, perché sur la balustrade, se tient un homme vêtu d'un flamboyant costume d'arlequin, son visage caché par un masque de théâtre souriant, une cape chamarrée sur les épaules. Il effectue un mouvement sec du bras et le barbu plonge à terre, juste avant que sa chaise ne soit tranchée comme du beurre par une lame invisible. Il riposte en faisant pleuvoir une pluie de

cartes sur l'arlequin, qui se laisse tomber pour échapper à la déferlante, et se jette sur l'homme. Commence un pugilat chaotique, les antagonistes roulant à terre, enchaînant les coups dans un désordre complet. Vous entendez une phrase incompréhensible jaillir de la mêlée, quelque chose que l'on pourrait retranscrire par « alyzgdyoadygad » entre deux grognements du barbu. Vous restez quelques instants à les regarder, mais une des cartes effilées passe à quelques centimètres de votre oreille et vous décidez de vous éloigner quelque peu. Les yeux toujours rivés sur l'affrontement, vous cherchez un moyen de fuir. Des serpents dehors. Des types bizarres qui se battent dedans. Et soudain, le combat s'arrête. Un grand silence règnerait sur la salle si un sifflement aigu et persistant ne venait de se faire entendre derrière vous. Vous tournez la tête avec appréhension. Dans l'entrée, poussant la porte avec son crâne, se tient une *chose*. D'une hauteur de près de deux mètres, on dirait à première vue un énorme serpent abritant une formidable nuance de couleurs sombres tachetée de pointes plus vives. Mais ensuite, vous découvrez que cet être est intégralement recouvert de serpents ordinaires mouvant en tous sens. Seule sa gigantesque gueule béante et ses yeux ne sont pas étouffés par la prolifération reptilienne. Les serpents commencent à se répandre partout dans la pièce tandis que leur grand frère avance lentement. Vous entendez un bruit de pas précipités et entrevoyez l'arlequin qui s'enfuit prestement par l'escalier. Si vous avez le mot « idée » sur votre Feuille d'Aventure, rendez-vous au **101**. Sinon, rendez-vous au **11**.

## 85

L'homme masqué semble réfléchir intensément, puis commence à écrire frénétiquement au tableau : d'abord « Proche », puis « Lien », « Blocage », il revient à « Proche » qu'il entoure. Puis apparemment fatigué de ce petit jeu, il s'efforce d'écrire une phrase complète dans une écriture toujours aussi mécanique : « Vous possédez l'objet même sans le savoir. Cherchez où il pourrait être. ». L'inconnu se tourne alors vers vous, et détaille votre tenue avec attention. Et soudain, il s'élançait vers les fenêtres, en ouvre une et saute dans la cour. Vous vous ruez au bord de la fenêtre pour voir qu'il s'est parfaitement réceptionné quelques six mètres plus bas et qu'il court maintenant en direction des bâtiments de sport. Mais qu'est-ce que c'est que ce type ? Vous quittez la pièce, peu rassurée. Notez « idée » sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au **32**.

## 86

Ce monstre de cauchemar, qui s'avance vers vous, vous plonge tout simplement dans la plus grande des terreurs. Vous ne sauriez dire pourquoi, mais au-delà de sa simple apparence, c'est comme si il émanait de lui une aura d'...annihilation, d'anéantissement total et définitif. Il ne va pas simplement vous tuer, il va vous gober intégralement et faire disparaître toute trace de votre existence. Il s'étire alors, gueule béante, le gouffre sans fond cherchant à vous happer en une seule fois. Vous tentez d'esquiver sans tomber au milieu de la masse grouillante de serpents. Vous finissez votre mouvement dans une position d'équilibre précaire, votre visage pratiquement devant l'un des immenses yeux de l'être. Les ophidiens de taille ordinaire ont repris leurs mouvements, et le sol n'est plus vierge de reptiles que dans un rayon d'une vingtaine de centimètres. Vous êtes coincée. Une unique goutte de sueur froide se mêle à toutes celles issues de l'effort physique. C'est fini.

Vous ne sauriez dire ce qui vous a poussé à avancer. Une ultime bouffée d'orgueil devant une situation désespérée ? Toujours est-il que votre poing droit a frappé de plein fouet le museau du monstre, ripant dessus sans lui faire le moindre mal, tandis qu'un cri de rage s'est échappé de votre gorge. Comme si cela était un signal, votre barrette s'illumine de mille feux. Aveuglée par

l'explosion de lumière, vous vous cachez les yeux avec le revers du bras. La pièce autour de vous semble disparaître. Il n'y a plus que la lumière, d'un blanc terriblement pur. Vous ne voyez même plus votre propre corps. Du blanc, uniquement de blanc. Et soudain le gymnase réapparaît autour de vous, avec ses serpents et sa créature. Mais vous, vous avez changé.

Vous êtes maintenant vêtue d'une toge blanche, mais d'un blanc plus clair que ne pourrait l'être le plus délavé des tissus. C'est comme si vous portiez une robe faite uniquement de lumière. Votre vêtement n'est pas un habit romain, mais une longue tunique qui tombe sans le moindre pli jusqu'à vos chevilles. Un dessin plus sombre apparaît progressivement sur vos manches, votre buste et votre dos, mais vous êtes incapable de distinguer quel motif général peuvent bien dessiner ces arabesques bleu nuit, resplendissantes sur le blanc du tissu. La mystérieuse barrette semble avoir disparu, elle n'est ni dans vos cheveux ni dans votre champ de vision. Une hache s'écrase soudain devant vous, jaillie de nulle part. Gigantesque, pourvue de deux lames fortement aiguisées et décorées d'un gracieux dessin de papillon qui épouse leurs formes, elle est enfoncée sur plusieurs centimètres dans le sol brisé autour d'elle. Vous tendez le bras vers son manche d'acier et refermez votre main sur le métal froid. Vous tirez et l'imposante arme décolle sans mal. C'est comme si elle ne pesait rien. Vous la faites tourner entre vos mains, admirant la finesse et la parfaite symétrie de son ornementation. Et soudain, vous revenez sur terre quand le monstre reptilien reprend son assaut, décidé à en découdre. Vous réagissez instinctivement, la masse d'acier vole dans les airs. La créature parvient à esquiver que grâce aux premières lignes des ses fidèles qui succombent à votre assaut, ralentissant votre attaque. Elle effectue cependant un véritable cercle complet, repoussant suffisamment les serpents pour vous permettre de respirer. Ses frères de moindre taille reforment cependant déjà les rangs devant la bête.

« Oh, on dirait bien que j'ai échoué. Enfin, au moins je n'aurai pas à affronter Nídhögg seul. »

Vous tournez la tête vers la source de cette voix mystérieuse plutôt amusée. Dans l'encablure de la porte extérieure se tient un homme, plutôt grand, mal rasé, mal coiffé, en pull et jean. Autour de lui vous distinguez une dizaine de cadavres de serpents, décapités. Le cercle se reforme cependant déjà derrière lui, et vous voyez alors une carte surgir de sa manche et franchir les airs avant de séparer la tête du corps d'un reptile qui s'était approché d'un peu trop près. Vous contemplez un court instant le rectangle de carton fiché dans le sol.

« Bon, vas-y devant gamine, je couvre tes arrières. » déclare-t-il.

Une pluie de cartes frappe alors le grand serpent, sans lui infliger le moindre mal, ses pupilles restant invariablement fixées dans votre direction. Si vous vous préparez à esquiver un nouvel assaut, rendez-vous au **82**. Si le fait de manier sans mal une hache de plusieurs kilos vous met en confiance, vous pouvez toujours tenter de faucher la rangée de serpents devant vous au **44**. Si votre témérité est à son maximum, il vous est aussi possible de bondir pour essayer de frapper directement leur chef au **19**.

## 87

Vous reprenez doucement conscience. Vous vous sentez pâteuse, et une douleur aigue vous vrille le crâne. Vous tentez d'appréhender votre environnement. Vous voyez un plafond blanc au-dessus de votre tête. Vous êtes allongée sur quelque chose de plus doux que le béton. Vous essayez de vous relever en prenant appui sur votre coude. Vous apercevez un bureau, une armoire à pharmacie, et finissez par reconnaître l'infirmerie. L'infirmière justement a remarqué votre réveil et vous admoneste de rester couchée.

« Qu'est-ce qui vous est arrivée exactement ? Tout le monde s'est endormi sans comprendre pourquoi certes, mais vous êtes la seule qu'on m'a amenée avec le crâne fissuré ! »

Vous marmonnez que vous n'en savez rien. D'un vous êtes en trop sale état pour vous expliquer, et de deux vous percevez bien que raconter ce dont vous avez la souvenance vous mènerait à l'asile. Vous finissez par faire parler l'infirmière, qui vous raconte que toutes les personnes présentes se sont réveillées aussi soudainement qu'elles s'étaient endormies, qu'on n'a pour l'instant aucune explication à ce sujet, et que vous êtes la chose dans tout le bâtiment à avoir été endommagée. Avant de replonger dans un sommeil médicamenteux, vous demandez où sont vos affaires, et on vous répond que vous n'aviez sur vous que vos vêtements. La barrette a disparu. Rendez-vous au **60**.

## 88

« Ah, on se réveille enfin. » murmure une voix devant vous. Vos yeux se réhabituent à la lumière, et vous distinguez la silhouette d'un homme devant vous. Au fur et à mesure que vous reprenez conscience, vous enregistrez qu'il est plutôt débraillé, mal coiffé, mal rasé, vêtu d'un pull et d'un jean, et qu'il se tient dans le hall du lycée tout comme vous. Vous sentez des fourmillements dans vos bras. Ils sont attachés ! Si vous possédiez un vêtement par-dessus votre T-shirt, il sert de corde. Dans le cas contraire, c'est un survêtement inconnu qui joue ce rôle.

« Bonjour mademoiselle. Je désespérais de trouver quelqu'un d'éveillé et d'intelligent pour me tenir compagnie. Les serviteurs de l'ombre sont efficaces pour les travaux simples mais d'une stupidité affligeante sinon. Il faut dire qu'avec un nom pareil... ah, si seulement le patron était un peu moins conformiste et pressé, on aurait sans doute trouvé un joli truc. Et pour répondre à la question que vous désirez me poser, si nous sommes tous deux éveillés, c'est parce nous possédons tous deux la même faculté. À une petite différence près. La vôtre est passive, tandis que la mienne... »

Il ne finit pas sa phrase, mais une carte à jouer apparaît soudain dans sa main droite comme par enchantement. Il la lance ensuite négligemment vers vous. Elle passe à un bon mètre de votre crâne, frappant le mur où elle s'enfonce comme dans du beurre !

« Bon, et maintenant passons aux choses sérieuses. J'aimerais entendre votre douce voix à propos d'un sujet intéressant : l'emplacement de la clé, de l'objet, de la chose, appelez-le comme vous le voulez. Car voyez-vous, je pense que vous pourriez améliorer grandement l'efficacité des serviteurs de l'ombre en répondant à quelques questions. »

Rendez-vous au **3** si vous possédez le mot « mensonge », ou au **112** dans le cas contraire.

## 89

Vous descendez quelques marches du grand escalier, observant l'homme en bas par intermittence. Il fait toujours durer son café, à moins qu'il n'ait réussi à s'en procurer un autre. Vous arrivez au premier étage. Tout occupé à surveiller cet inconnu, vous ne remarquez pas la silhouette encapuchonnée dans le couloir à votre droite. Celle-ci laisse échapper un cri guttural avant de se jeter sur vous. Vous esquivez comme vous pouvez, ne réussissant qu'à perdre partiellement l'équilibre. La créature vous envoie alors une forte tape dans le dos, et vous dégringolez les escaliers en roulé-boulé, atterrissant contusionnée de partout aux pieds de l'homme. Rendez-vous au **80**.

## 90

Vous progressez encore trop de temps à votre goût sous ce déluge glacé avant de retrouver un accès au bâtiment et de vous engouffrer dans le couloir. À défaut d'être chauffé, il est toujours

préférable au climat extérieur. Les vestiaires ne sont pas loin, et vous marchez vite, mentalement fatiguée des efforts que demande la discrétion. La porte du vestiaire apparaît, et vous vous arrêtez net. En effet, elle pend misérablement sur ses gonds défoncés. Quelqu'un est entré par effraction là-dedans, et pas de la manière la plus subtile qui soit. Vous vous approchez lentement, jetant un œil à l'intérieur. Toutes les affaires présentes dans cette salle ont été extraites de leurs contenants respectifs et dispersées dans tous les sens. Une grande fouille a été opérée, mais quand votre regard tombe sur un lecteur MP3 et plusieurs portables négligemment jetés dans un coin, vous estimez que le vol n'était pas le but du ou des casseurs. En tout cas, le ou les coupables ne sont plus ici. Vous saisissez prestement un téléphone qui traîne. Malgré tous vos efforts, il refuse désespérément de s'allumer. La batterie semble vidée de toute trace d'énergie. Vous retentez l'expérience avec un deuxième appareil qui se révèle être dans le même état que le premier. Pestant, vous abandonnez la technologie au profit de quelques vêtements chauds que vous enfiler prestement. Chaudement emmitouflée dans votre manteau, vous empruntez quelques instants le couloir avant de quitter le bâtiment par la porte la plus proche. Dehors, la grêle continue de tomber. Hésitant sur la direction à prendre, vous restez une fraction de seconde indécise sous les flots de glace, puis décidez de vous diriger vers le portail du lycée. Le monde entier ne peut avoir déceimment plongé dans le sommeil comme ce bâtiment. Vous n'avez pas parcouru la moitié de la distance que la force de l'orage s'atténue, les grêlons sont de moins en moins nombreux et cessent soudain de vous frapper. Baignée par la pâle lueur du jour, vous continuez votre chemin, passant devant la loge du gardien, ou plutôt du concierge, qui est profondément endormi sur son bureau. Il se lève soudain d'un bond, regardant à droite et à gauche d'un air soucieux, et ne manquant pas de vous repérer. Devant ce premier être normal réveillé, vous vous sentez grandement rassurée. Viens alors un problème assez délicat : comment expliquer ce qui se passe dans l'école sans être considérée comme la pire des folles ? Vous vous contentez de dire que tous les élèves de votre classe se sont brusquement endormis pour une raison inconnue et que des hommes étranges rôdent dans le bâtiment. Le concierge vous regarde avec une perplexité évidente, mais il accepte de se traîner avec vous jusqu'au gymnase. Là, vous découvrez votre classe en plein éveil, les différents protagonistes se levant avec difficulté, mais les spéculations sur l'origine du problème vont bon train. Rendez-vous au 60.

## 91

Vous n'avez aucun mal à reconnaître le fort désagréable coup de l'autre fois, et esquivez simplement d'un geste brusque sur le côté. La main morte continue sa course droit sur le mur, où le squelette perd quelques phalanges, avant de se rabattre vers vous. Vous frappez la première, faisant voler son autre avant-bras d'une frappe de votre poing gauche. C'est presque trop simple. Malgré son air de monstre de film d'horreur, les articulations de cette chose sont incroyablement vulnérables. Tentant maintenant vainement de vous assommer à grand coup d'humérus, il offre un spectacle plutôt ridicule... qui devient d'un seul coup tragique quand il plante d'un grand coup ses dents jaunies dans votre épaule ! Sous l'effet de la douleur, vous reculez. Maintenant adossée au mur, vous ne pouvez esquiver l'os que le squelette vous enfonce dans le ventre. D'un splendide coup de genou, qui aurait sans doute privé de sa virilité tout être humain de chair et de sang de sexe masculin, vous parvenez à le repousser. Sa tête se détache de son corps sous l'effet du choc, et vous sentez la pression sur vos épaules se relâcher. Mais même décapitée et privée de ses membres supérieurs, la créature continue de s'avancer, désireuse de vous faire passer un sale quart d'heure. Vous arrachez son crâne maintenant inerte et lui lancez dessus violemment, avant de vous libérer un passage de la seule façon possible : en lui rentrant dedans. Votre épaule droite

s'enfonce dans sa cage thoracique, lui brisant quelques côtes. Vous tombez sur lui, achevant de séparer les os qui tenaient encore ensemble et en fracturant certains. En vous relevant, vous vous apercevez que malgré son état, quelques morceaux de son corps bougent encore. Il tente même maladroitement de recoller son humérus à son radius par des mouvements désordonnés de ce dernier. Vous penchant prudemment, vous ramassez la barrette tout en observant du coin de l'œil votre adversaire. Maintenant que vous avez exprimé vos pulsions guerrières, il serait peut-être temps de déguerpir avant qu'il ne se recompose vraiment au **78**. Ou alors, vous pouvez toujours tenter de faire ce pour quoi vous êtes venue : trouver un téléphone au **50**.

## 92

« Dans les cuisines du self » répondez-vous, citant un endroit où vous n'avez jamais mis, et où vous ne mettrez jamais les pieds. Et à votre grande stupéfaction, l'être vous lâche soudain, vous laissant choir sans douceur. Il se détourne ensuite de vous et se dirige lentement vers la sortie de la pièce, avant de disparaître sous l'averse de grêle. Il ne se rend quand même pas aux cuisines ? Toujours est-il que cette brève rencontre vous a mis les nerfs à fleur de peau, si ce n'est plus. Vous ne vous sentez plus vraiment en sécurité ici. Notez « mensonges » sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au **109**.

## 93

L'être semble réfléchir quelques secondes, puis il resserre son étau de plus belle.

« Mensonges. Toute personne consciente doit savoir. Mensonges ! »

Cette fois il ne se contente plus de vous agripper, il vous étouffe réellement ! Ses phalanges s'enfoncent dans votre chair, vous commencez à avoir du mal à respirer, et ne pouvez même plus tenter de répondre tandis qu'il répète inlassablement la même question. En désespoir de cause, vous projetez vos deux pieds dans la figure de ce sinistre sire. Vous entendez alors un craquement sec, et son capuchon s'affaisse en arrière, ainsi que sa tête. Vous contemplez maintenant une extrémité de colonne vertébrale et le segment supérieur d'une cage thoracique. Mais la pression du bras ne se relâche pas pour autant, et la terreur s'empare totalement de vous quand la question reprend, en provenance de la sombre capuche. Cette chose continue de vivre, même décapitée ! Vous agitant dans tous les sens pour tenter de vous échapper, vous ne tardez pas à épuiser votre maigre réserve d'oxygène et sombrez dans l'inconscience, pendue à cette main squelettique. Rendez-vous au **88**.

## 94

Vous vous élancez vers la droite. Et la tête pivote en une fraction de seconde, vous gardant toujours rigoureusement au centre de sa ligne de mire. Vous accélérez le pas, zigzaguez, bondissez, mais rien n'y fait, elle continue imperturbablement à vous viser. Les éclairs autour de vous cessent... mais la sphère libère son énergie ! Un formidable rayon est sur vous en quelques instants. Consultez votre *Feuille d'Aventure*. Si vous avez inscrit au moins un mot dessus depuis le début du combat, rendez-vous au **83**. Sinon, rendez-vous au **98**.

## 95

Vous vous approchez discrètement mais ne parvenez toujours pas à apercevoir plus que sa cape. Encore quelques pas. L'être se retourne d'un seul coup. En une fraction de seconde, sans que vous ayez la moindre idée du comment, la table juste à votre droite est sectionnée en deux sans

que l'élève qui dorme dessus ne subisse plus de mal qu'une légère chute due à la perte de son support. L'homme devant vous est maintenant debout. La première pensée qui vous vient à l'esprit pour le décrire est Arlequin. En effet, votre antagoniste porte un vêtement à carreaux, pantalon et haut, ainsi qu'un masque amorphe souriant, du type de ceux qu'on croise dans le théâtre, qui laisse à peine transparaître ses yeux et rien du reste de son visage. L'arrière de son crâne est étroitement enfoui sous le capuchon de sa cape. Il ne semble pas posséder la moindre arme. L'être vous dévisage, ou tout du moins c'est ce que vous pensez qu'il fait, puis s'incline devant vous tout en faisant de grands mouvements de bras pour exprimer ses plus plates excuses pour son erreur, tel un mime. Puis il se retourne à nouveau, fait quelques pas sveltes en direction du tableau, attrape une craie et écrit en gros « OÙ ? ». Devant votre expression d'incrédulité, il continue à écrire, dessinant un bonhomme, une clé, les entourant chacun d'une espèce de halo, fait une jolie flèche allant du deuxième au premier puis légende : « Potentiel magique latent », « Objet magique », « Active ». Son écriture n'est faite que de grossiers caractères d'imprimerie. Vous ne comprenez toujours rien à son charabia, et il souligne deux fois « Active », puis met une flèche de causalité suivie du mot « Détection clef d'activation ». Si vous possédez le mot « trésor » sur votre *Feuille d'Aventure* et que celui-ci est visible, rendez-vous au **43**. Si vous le possédez, mais qu'il est caché, rendez-vous au **108**. Dans les autres cas, rendez-vous au **85**.

## 96

Ce monstre de cauchemar, qui s'avance vers vous, vous plonge tout simplement dans la plus grande des terreurs. Vous ne sauriez dire pourquoi, mais au-delà de sa simple apparence, c'est comme si il émanait de lui une aura d'...annihilation, d'anéantissement total et définitif. Il ne va pas simplement vous tuer, il va vous gober intégralement et faire disparaître toute trace de votre existence. Il est de plus en plus proche. Les petits serpents aussi vous touchent presque. Vous respirez avec peine. Et soudain il se détend d'un bloc, gueule béante, le gouffre sans fond cherchant à vous happer en une seule fois. Vous esquivez maladroitement, incapable de reprendre votre équilibre correctement. Un serpent vous mord alors la cheville, mettant un terme à vos gestulations. Vous chanceliez encore quelques instants, puis votre conscience s'éteint et vous vous effondrez.



Une douleur vive dans la joue vous réveille soudain. Vous rouvrez les yeux pour découvrir un visage encore flou mais familier.

« N'essaye pas d'en profiter pour rattraper tes heures de sommeil en retard, Ise. Tout le monde est debout depuis au moins dix minutes. »

Vous distinguez enfin le visage d'Alida, puis le reste du gymnase avec toute ces élèves s'agitant, mais pas le moindre reptile à l'horizon, ni d'encapuchonné ou quoi que ce soit d'autre de bizarre. Rendez-vous au **60**.

## 97

Vous vous ruez sur la barrière verdâtre, la hache en avant. Elle la heurte de plein fouet, créant une onde de choc qui se propage à travers le rideau d'énergie mais sans y faire la moindre fissure. Vous tentez un deuxième coup, qui se révèle aussi inefficace que le premier. Vous vous retournez pour faire de nouveau front, mais trop tard pour éviter que les premiers assaillants se jettent sur vous, tentant de vous immobiliser. Ils vous griffent, vous mordent, mais les blessures se referment d'elles-mêmes juste après avoir été provoquées. Cependant, la pression qu'ils exer-

cent vous empêche de bouger correctement, aussi vous débattiez-vous pour gagner en espace. Et vos adversaires refluent avec une facilité déconcertante, leurs os brisés par le choc avec la peau de vos petits bras. Il apparaît alors que la hache pèse son poids, mais que c'est votre force physique qui a été démultipliée. Vous dégageant d'un geste brusque, vous attrapez votre arme à deux mains, et frappez de toutes vos forces. Cet unique assaut suffit à repousser tous les squelettes trop près à votre goût. Leur nombre vous contraint tout de même à reculer légèrement, collant votre dos à la muraille verte qui crépite d'énergie. Rendez-vous au **10**.

## 98

À l'instant même où le rayon allait vous pulvériser, votre hache s'illumine et se dilate, s'étalant de façon circulaire dans les airs, créant un bouclier gigantesque. L'attaque destructrice frappe, mais est arrêtée par la masse d'acier étincelante. Toute sa puissance se dissipe, tandis que le crâne se fendille de partout, avant de se briser en mille morceaux. Au même moment, la sphère verte qui vous emprisonnait disparaît. Vous revenez avec surprise à la luminosité normale, vos yeux ayant même besoin d'un instant d'adaptation. Le hall ne ressemble plus à grand-chose d'autre qu'à un champ de bataille. De larges fissures sont visibles sur le sol et les murs, les rambarde de l'escalier se sont transformées en petit bois. Et vous voyez le barbu et l'arlequin qui virevoltent à travers les étages. Ils sont tous deux épuisés, comme en témoignent leurs mouvements fortement ralentis, mais n'ont pas l'air d'avoir réussi à se blesser gravement. Ils atterrissent ensemble au sol à quelques pas de vous après une dernière pirouette. Le barbu se rend alors compte de votre présence et sourit de toutes ses dents :

« Et bien, on dirait que j'ai gagné. »

Vous écoutez à peine sa réplique, vos yeux rivés sur votre arme. Elle a repris sa taille et sa forme normale, mais sa structure est cabossée, fracturée. Vous commencez d'ailleurs à ressentir son poids et devez l'attraper à deux mains pour éviter de la lâcher. Elle luit alors faiblement, se tord, se comprime, change de couleur et de texture jusqu'à ce que vous n'ayez plus en main qu'une simple barrette à cheveux. Votre toge semble fondre dans un éclat de lumière, puis vos vêtements reviennent à la normale trivialité de votre tenue de sport. Le barbu se jette sur vous pour vous l'arrachez des mains quand un sifflement aigu et persistant se fait soudain entendre derrière vous. Cela a pour effet de l'arrêter net. Vous tournez la tête avec appréhension. Dans l'entrée, poussant la porte avec son crâne, se tient une *chose*. D'une hauteur de près de deux mètres, on dirait à première vue un énorme serpent abritant une formidable nuance de couleurs sombres tachetée de pointes plus vives. Mais ensuite, vous découvrez que cet être est intégralement recouvert de serpents ordinaires mouvant en tous sens. Seule sa gigantesque gueule béante et ses yeux ne sont pas étouffés par la prolifération reptilienne. Les serpents commencent à se répandre partout dans la pièce tandis que leur grand frère avance lentement. Vous entendez un bruit de pas précipités et entrevoyez l'arlequin qui s'enfuit prestement par l'escalier. Notez « ombre » sur votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au **11**.

## 99

Vous courez avec les maigres forces qu'il vous reste. Les serpents verts vous suivent toujours silencieusement. Vous parvenez à force de volonté à pousser, ou plutôt à vous effondrer de fatigue sur la porte battante du gymnase, et vous affalez sur les corps endormis. Par les miracles de la physique des ressorts, la porte derrière vous se referme. À moins que ces reptiles ne gagnent des mains, vous êtes en sécurité pour l'instant. Vous asseyez en tailleur tout en massant le point de côté qui a commencé à naître. Vos amis sont toujours dans les bras de Morphée. Vous

contemplez la pièce. Elle est toujours plongée dans les ténèbres, mais vos yeux sont habitués maintenant. Tout en reprenant votre souffle, vous vous demandez ce que vous allez faire maintenant. Attendre ? Vos réflexions sont interrompues quand la porte s'ouvre à la volée. Vous bondissez tant bien que mal sur vos jambes et manquez de retomber aussi sec sous l'emprise de la terreur. Qu'est-ce que c'est que *cette chose* ? D'une hauteur de près de deux mètres, on dirait à première vue un énorme serpent abritant une formidable nuance de couleurs sombres tachetée de pointes plus vives. Mais ensuite, vous découvrez que cet être est intégralement recouvert de serpents ordinaires mouvant en tous sens. Seule sa gigantesque gueule béante et ses yeux ne sont pas étouffés par la prolifération reptilienne. Il agite sa tête d'avant en arrière dans un mouvement compulsif, comme s'il voulait recracher quelque chose, mais il le lâche finalement qu'un sifflement aigu assez horrible à l'oreille. Et soudain, il s'élance en avant, tentant de vous gober en une seule fois. Vous vous jetez à terre, effectuez une roulade sur le côté fort médiocre du point de vue artistique, et vous relevez. Les serpents se répandent partout dans la pièce tandis que leur grand frère avance lentement. Ceux sur qui il passe auront sans doute de sacrées contusions au réveil ! Vous courez vers l'autre sortie du gymnase et vous ruez sur la porte. Elle s'ouvre sur un théâtre de serpents, qui vous attendent en demi-cercle parfait. Et le reste de la famille arrive par derrière. La situation est pour le moins critique. Si vous avez le mot « trésor » sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au **64**. Si c'est le mot « combat » qui y figure, rendez-vous au **96**. S'ils y sont tous les deux, rendez-vous au **86**. Si vous n'avez rien de tout cela, mais possédez le mot « idée », rendez-vous au **57**. Sinon, allez au **48**.

## 100

Vous cherchez désespérément une preuve que vous n'avez pas rêvé. Vos habits sont toujours lacérés, mais vous ne portez plus de gros tatouages. Tournant la tête, vous découvrez le gymnase. Intact. Alors que quelques minutes plus tôt, un terrible serpent géant l'avait rasé de la carte. Vous courez vers le bâtiment, touchant le béton à pleines mains pour vous assurer qu'il est bien tangible. Et effectivement, vous sentez bien son contact rugueux sous vos doigts. Vous vous rappelez alors qu'il y avait des êtres vivants que vous connaissez à l'intérieur. Vous vous ruez sur la porte, que vous ouvrez d'un coup. Le spectacle d'une masse d'élèves en mouvement vous fait chaud au cœur. Dans tous les coins de la salle, vos camarades se réveillent, s'étirent, se démêlent les uns des autres, non sans préférer moult plaintes. Une main se referme soudain sur votre bras et vous sursautez, mais ce n'est qu'Alida qui vous dévisage avec un air encore endormi.

« Qu'est-ce qui t'es arrivée ? Tes vêtements sont lambeaux ! »

Cette question n'est pas triviale. Vous avez le sentiment que parler de squelettes, de serpent géant et de hache enflammée vous conduira directement à l'asile. Vous prétextez alors de manière brouillonne que vous n'en savez strictement rien et que vous venez aussi de vous réveiller. Votre explication doit sans doute paraître très crédible au milieu d'une salle de personnes qui viennent de se réveiller sans comprendre ce qui leur est arrivé.



Une semaine a passé depuis l'incident. Malgré une enquête approfondie, la police n'a toujours pas compris comment l'intégralité d'un lycée a pu soudainement plonger dans le sommeil le plus profond. Plusieurs théories ont été évoquées, liées à des fuites de gaz, des réactions avec les produits chimiques entreposés là, voire une tentative d'attentat, mais rien de bien concluant. Vous n'avez subi qu'un très court interrogatoire de la part des forces de l'ordre, et avez préféré passer sous silence cette histoire de fous pour éviter l'hôpital psychiatrique. Surtout que rigoureusement

aucune trace de ces événements n'a subsisté. Tous les bâtiments sont intacts, pas un seul morceau de glace de la cour n'était plus gros qu'un grêlon, pas de cadavres de serpents un peu partout, ni de robes de bure avec des squelettes en dessous, ou même de cartes à jouer qui traînent par terre. Personne n'ayant été blessé, et aucun vol n'ayant été remarqué, l'affaire fut finalement classée sans suite et alimenta juste les ragots internes pendant quelques semaines.



Plus d'un mois après, vos pensées volent encore une fois vers cette mystérieuse série d'événements. Malgré les déchirures de vos vêtements, vous êtes de plus en plus convaincue que tout cela n'est que le fruit de votre imagination, peut-être aidée par un quelconque hallucinogène somnifère qui vous a fait dormir. Vous coupez le robinet de la douche, et sortez pour vous essuyer. Votre vue de profil dans le miroir vous fait sursauter. Vous avez quelque chose de dessiné sur le dos. En vous tordant le cou, vous parvenez à saisir l'image globale : dans le creux de la cambrure des reins, centré sur la colonne vertébrale, vous portez désormais un tatouage bleu nuit représentant un papillon.

## 101

Juste avant de disparaître dans le couloir, l'arlequin se retourne un instant pour vous lancer un petit objet que vous attrapez au vol. Il s'agit d'une barrette tout à fait banale, avec un vague motif de papillon à l'arrière. Vous aviez presque oublié l'existence de cet objet qui vous appartient. Le reptile géant étant à moins de deux mètres, vous ne prenez guère le temps de réfléchir à la manière dont il a atterri ici. Notez « trésor » sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au **11**.

## 102

Chaudement emmitouflée dans votre manteau, vous empruntez quelques instants le couloir avant de quitter le bâtiment par la porte la plus proche. Dehors, la grêle continue de tomber. Hésitant sur la direction à prendre, vous restez une fraction de seconde indécise sous les flots de glace, puis décidez de vous diriger vers le portail du lycée. Le monde entier ne peut avoir décemment plongé dans le sommeil comme ce bâtiment. Vous n'avez pas parcouru la moitié de la distance que la force de l'orage s'atténue, les grêlons sont de moins en moins nombreux et cessent soudain de vous frapper. Baignée par la pâle lueur du jour, vous continuez votre chemin, passant devant la loge du gardien, ou plutôt du concierge, qui est profondément endormi sur son bureau. Il se lève soudain d'un bond, regardant à droite et à gauche d'un air soucieux, et ne manquant pas de vous repérer. Devant ce premier être normal réveillé, vous vous sentez grandement rassurée. Viens alors un problème assez délicat : comment expliquer ce qui se passe dans l'école sans être considérée comme la pire des folles ? Vous vous contentez de dire que tous les élèves de votre classe se sont brusquement endormis pour une raison inconnue et que des hommes étranges rôdent dans le bâtiment. Le concierge vous regarde avec une perplexité évidente, mais il accepte de se traîner avec vous jusqu'au gymnase. Là, vous découvrez votre classe en plein éveil, les différents protagonistes se levant avec difficulté, mais les spéculations sur l'origine du problème vont bon train. Rendez-vous au **60**.

## 103

Le squelette quitte la pièce sans se soucier outre mesure de vous. En jetant un œil à travers l'embrasement de la porte, vous vous apercevez qu'il se dirige vers le grand escalier, serrant précieusement son trophée. Si vous voulez prendre la même direction que lui, en le suivant de loin,

rendez-vous au **65**. Mais maintenant qu'il est parti, vous pouvez aussi faire ce pourquoi vous êtes venue à la base : trouver un téléphone au **6**.

## 104

Vous prenez le manche de la hache à deux mains. Sa lame est au moins aussi blanche que votre costume. Les grêlons qui la touchent sont instantanément vaporisés, créant un petit nuage de fumée autour d'elle. Un craquement sourd au-dessus de votre tête, suivi de la chute d'un bloc de glace gigantesque à quelques pas de vous, annonce la libération du serpent. Malgré son énorme blessure ruisselante de sang, la bête ne semble pas décider à abandonner. Sa gueule s'ouvre de nouveau, et le monstre se jette sur vous avec une hargne telle qu'il va sans doute encore creuser le sol sur quelques mètres après vous avoir avalée.

Votre arme heurte sa mâchoire. La chute du reptile était beaucoup trop rapide pour que vous ayez opéré ce mouvement consciemment. Vous n'avez pas vu, vous n'avez pas senti. Simple-ment, à la fraction de seconde idéale, vos bras ont fait décrire un arc de cercle à la hache pour qu'elle frappe le serpent avant que lui ne vous frappe. Mais bien plus étrange que ce mouvement au-delà de la conscience ou du réflexe, on trouve le fait que plus rien ne bouge. Le serpent ne tombe plus. La grêle non plus. Vous êtes figée dans cette position d'attaque, la lame brillante appliquée sur le palais de la créature. Et soudain une poignée de fins rubans colorés jaillissent du lieu de rencontre entre l'acier et le reptile. Des bandes de pure lumière, passant par toutes les couleurs de l'arc-en-ciel, comme des dizaines d'aurores boréales. Elles s'enroulent autour du serpent, se déployant à l'infini sur son corps, se recouvrant les unes les autres, se séparant, dessinant un maillage en perpétuel changement sur son être. La bête est intégralement emmaillotée dans un carcan de milliers de lumière. Et l'instant suivant, tout le motif se détruit d'un coup dans une gigantesque explosion de lumière. Si votre arme a fait couler le sang du reptile à deux ou trois reprises, rendez-vous au **120**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **23**.

## 105

Vous refusez sciemment de lui remettre l'objet incriminé. Une ombre de contrariété passe sur son visage et il laisse échapper le mot de Cambronne quand un serpent profite de cet instant d'inattention pour tenter de le mordre. Une carte jaillit alors de sa manche et sépare la tête du reptile de son corps plus efficacement que ne l'aurait fait une lame d'acier. Vous contemplez un court instant le rectangle rigide planté dans le sol, puis faites volte-face pour regarder le monstre à écailles. Ses yeux jaunes dégagent toujours la même impression, celle d'un trou noir qui dévore tout sans laisser la moindre trace. Il s'étire alors, gueule béante, le gouffre sans fond cherchant à vous happer en une seule fois. Vous tentez d'esquiver sans tomber au milieu de la masse grouillante de serpents. Vous finissez votre mouvement dans une position d'équilibre précaire, votre visage pratiquement devant l'un des immenses yeux de l'être. Les ophidiens de taille ordinaire ont repris leurs mouvements, et le sol n'est plus vierge de reptiles que dans un rayon d'une vingtaine de centimètres. Vous êtes coincée. Une unique goutte de sueur froide se mêle à toutes celles issues de l'effort physique. C'est fini.

Vous ne sauriez dire ce qui vous a poussé à avancer. Une ultime bouffée d'orgueil devant une situation désespérée ? Toujours est-il que votre poing droit a frappé de plein fouet le museau du monstre, ripant dessus sans lui faire le moindre mal, tandis qu'un cri de rage s'est échappé de votre gorge. Comme si cela était un signal, votre barrette s'illumine de mille feux. Aveuglée par l'explosion de lumière, vous vous cachez les yeux avec le revers du bras. La pièce autour de vous semble disparaître. Il n'y a plus que la lumière, d'un blanc terriblement pur. Vous ne voyez

même plus votre propre corps. Du blanc, uniquement de blanc. Et soudain le gymnase réapparaît autour de vous, avec ses serpents, sa créature, son barbu qui se démène contre les reptiles qui l'encerclent. Mais vous, vous avez changé.

Vous êtes maintenant vêtue d'une toge blanche, mais d'un blanc plus clair que ne pourrait l'être le plus délavé des tissus. C'est comme si vous portiez une robe faite uniquement de lumière. Votre vêtement n'est pas un habit romain, mais une longue tunique qui tombe sans le moindre pli jusqu'à vos chevilles. Un dessin plus sombre apparaît progressivement sur vos manches, votre buste et votre dos, mais vous êtes incapable de distinguer quel motif général peuvent bien dessiner ces arabesques bleu nuit, resplendissantes sur le blanc du tissu. La mystérieuse barrette semble avoir disparu, elle n'est ni dans vos cheveux ni dans votre champ de vision. Une hache s'écrase soudain devant vous, jaillie de nulle part. Gigantesque, pourvue de deux lames fortement aiguisées et décorées d'un gracieux dessin de papillon qui épouse leurs formes, elle est enfoncée sur plusieurs centimètres dans le sol brisé autour d'elle. Vous tendez le bras vers son manche d'acier et refermez votre main sur le métal froid. Vous tirez et l'imposante arme décolle sans mal. C'est comme si elle ne pesait rien. Vous la faites tourner entre vos mains, admirant la finesse et la parfaite symétrie de son ornementation. Et soudain, vous revenez sur terre quand le monstre reptilien reprend son assaut, décidé à en découdre. Vous réagissez instinctivement, la masse d'acier vole dans les airs et cueille la tête du serpent avec force, la projetant en arrière. Une profonde entaille d'où perlent des gouttes de sang est maintenant inscrite sur son front et vous le voyez distinctement glisser à reculons, s'éloignant légèrement tandis que ses frères de moindre taille reforment les rangs devant lui. La situation se fige à nouveau pendant quelques instants, mais le silence relatif est brisé par la voix plutôt amusée du barbu :

« Oh, on dirait bien que j'ai échoué. Enfin, au moins je n'aurai pas à affronter Nídhögg seul. Vas-y devant gamine, je couvre tes arrières. »

Une pluie de cartes frappe alors le grand serpent, sans lui infliger le moindre mal, ses pupilles restant invariablement fixées dans votre direction. Si vous vous préparez à esquiver un nouvel assaut, rendez-vous au **82**. Si le fait de manier sans mal une hache de plusieurs kilos vous met en confiance, vous pouvez toujours tenter de faucher la rangée de serpents devant vous au **44**. Si votre témérité est à son maximum, il vous est aussi possible de bondir pour essayer de frapper directement leur chef au **19**.

## 106

Vous êtes entrée par la petite porte au sens propre. Le long couloir vide dans lequel vous vous trouvez ne s'ouvre que sur quelques salles de classe. Toutes les lumières sont éteintes, et vous n'entendez que le silence. Au fond à votre gauche se trouve le grand escalier, qui dessert tous les étages et la plupart des classes. C'est là que vous avez le plus de chance de croiser d'autres personnes amicales, en la personne des autres malchanceux ayant cours ce matin. À votre droite ne se trouvent que les vestiaires du cours de sport. Ils sont vides, mais vous pourriez enfiler un pull et trouver un téléphone, le vôtre vraisemblablement. Le froid vous fait frissonner. Vos vêtements trempés et légers ne sont pas d'un grand confort. À vous de choisir quelle voie vous semble la plus profitable. Si vous voulez aller à gauche, rendez-vous au **116**. Si vous préférez la droite, rendez-vous au **34**. Vous pouvez aussi prendre votre courage à deux mains, replonger sous l'orage et tenter de traverser la cour en direction de la sortie au **52**.



## 107

L'être semble réfléchir quelques secondes, puis soudain sa main jaillit vers l'avant et agrippe votre gorge. Vous êtes soulevée du sol sans mal par l'être qui vous fait face, tandis qu'il reprend sa plaidoirie :

« Mensonges. Toute personne consciente doit savoir. Mensonges ! Où est la pierre ? »

Les choix qui s'offrent à vous sont drastiquement réduits par cette position fort inconfortable. Votre nouvelle connaissance ne vous étouffe pas encore au sens propre, mais elle agrippe fermement votre gorge. Si vous souhaitez lui donner une réponse crédible quelconque, rendez-vous au **56**. Enfin, vous pouvez toujours vous débattre et lui envoyer un joli coup de pied au **39**.

## 108

Votre sixième sens, bien aidé il est vrai par les remarques de votre dernier adversaire squelettique, vous fait dire que c'est de votre barrette que l'inconnu parle. Si vous désirez la lui montrer, rendez-vous au **72**. Si vous préférez garder cet as dans votre manche, rendez-vous au **85**.

## 109

Vous envisagez l'idée de rester quelque temps supplémentaire ici, mais la situation précédente vous a mis les nerfs à vif, et vous décidez de trouver un endroit plus sûr. La grêle tombe toujours aussi dru dehors, aussi optez-vous pour une option plus sympathique : le cœur du lycée lui-même. Vous sortez prudemment la tête du gymnase. Personne en vue. Vous marchez alors d'un pas vif vers le bâtiment principal du lycée, dont vous poussez la porte sans rencontrer d'obstacles. Rendez-vous au **106**.

## 110

En un éclair, la barrette change de main. Un large sourire s'affiche sur le visage de l'homme tandis qu'il contemple l'objet. Vous sentez alors le souffle du vent qui s'élève, dans la pièce elle-même. Un tourbillon d'air se forme autour du barbu et l'instant d'après, il n'est plus là. Comme s'il n'avait jamais existé. Vous jetez un œil vers le bas. Tous les reptiles sont encore présents. Vous tremblez de tous vos membres en priant pour que la situation évolue... et effectivement, l'immense serpent laisse soudain échapper un cri strident, déchirant. Sa peau devient diaphane, tout son être transparent, et il s'efface dans les airs. Plus rien. Plus de créature de cauchemar, ni même de petits serpents grouillant partout. Vous descendez prudemment l'escalier. Toujours rien. Vous sortez dans la cour. Le soleil brille, il ne grêle plus. L'orage est passé, et le pâle soleil d'hiver resplendit dans les cieux, plus brillant que jamais après tout ce temps passé dans un monde vert. Vous apercevez devant vous des silhouettes qui bougent. Et apparemment ce ne sont pas des squelettes ! Vous sortez en courant pour les rejoindre. Ce sont bien des élèves ! Des camarades de classe à vous en fait. Vous les saluez au passage avant de vous hâter vers le gymnase et ouvrez la porte d'un coup. Le spectacle d'une masse d'élèves en mouvement vous fait chaud au cœur. Dans tous les coins de la salle, vos camarades se réveillent, s'étirent, se démêlent les uns des autres, non sans proférer moult plaintes. Une main se referme soudain sur votre bras et vous sursautez, mais ce n'est qu'Alida qui vous dévisage avec un air encore endormi.

« Déjà debout Ise ? Je ne sais pas ce qui s'est passé, tout à l'heure je suis rentrée dans le gymnase avec tout le monde et puis paf la seconde d'après je dormais sur le sol comme une souche. Ça t'a fait pareil ? »

Vous hésitez une seconde avant de répondre. Vous avez le sentiment que parler de squelettes, de serpent géant et de papillons lumineux vous conduira directement à l'asile. Vous confirmez qu'il vous est arrivé la même chose. Une version des faits que ne mettra pas en cause une classe qui s'est intégralement endormie sans raison apparente. Rendez-vous au **60**.

## 111

Vous repliez votre bras et saisissez l'entrave qui vous empêche d'avancer. Vous êtes un instant stupéfaite de ne pas sentir une main chaude d'être humain, mais une surface rugueuse segmentée. Steve est retombé en enfance jusqu'à utiliser des gadgets ridicules pour ses blagues on dirait. Vous refermez votre prise et tirez d'un coup sec. Ce que vous ramenez devant vous est... un authentique exemplaire de squelette d'une main humaine. Vous tournez lentement la tête, prise d'un affreux doute. Ce n'est pas Steve qui est derrière vous, mais une silhouette bien plus grande, vêtue d'une robe de bure noire, son capuchon rabattu sur le visage. Mais votre regard reste hypnotisé par le magnifique duo cubitus-radius qui sort de sa manche droite. L'être reste imperturbable, tendant une main gauche squelettique grande ouverte vers vous en continuant à répéter sa question : « Où est la pierre ? ».

Vous pouvez toujours bredouiller un « hum », un « euh », ou tout autre réponse du même acabit au **46** avant de déguerpir. Vous pouvez aussi lui dire que vous ne savez pas de quoi il parle au **107**, ou bien lui donner une réponse crédible, n'importe laquelle, au **77**.

## 112

Vous niez en toute bonne foi avoir la moindre idée de quoi il parle exactement, ne comprenant toujours rien à cette histoire. L'homme pousse un soupir las, et se rassoit.

« Bon résumons. Vous possédez un objet qui nous intéresse. Si tel n'était pas le cas, vous seriez en train de dormir comme vos petits camarades car c'est son aura qui vous a protégé du sort. L'unique autre explication à votre état d'éveil serait que vous possédiez un autre objet intéressant à l'état actif et dans ce cas vous êtes encore plus susceptible de posséder des informations. Bref, vous savez, consciemment ou non, de quoi je veux parler, et j'arracherai ces informations de force à votre inconscient s'il le faut. »

Une carte jaillit, et entaille superficiellement votre bras. Quelques gouttes de sang coulent.

« Faites travailler votre petite cervelle et dites-moi où il est si vous voulez partir en un seul morceau. »

Si vous savez de quoi il parle, vous pouvez toujours abattre vos cartes au **31**. Sinon, vous pouvez tenter de bluffer au **66**, ou persister dans votre ignorance au **59**.

## 113

Les squelettes arrivent sur vous, et l'une des mains squelettiques se referme même sur votre bras. Mais l'instant suivant, la prise se relâche et la main tombe sur le sol, coupée en deux dans le sens de la longueur. L'arlequin semble décidé à vous aider, mais les bruits qui retentissent derrière vous indique son antagoniste ne désire pas le laisser faire. Soudain un des encapuchonné agite frénétiquement les bras et s'effondre. Vous voyez sa chute, qui n'est pas causée par une quelconque blessure mais tout simplement parce qu'il est en train de fondre. Ses os se liquéfient en une boue jaunâtre, la robe de bure sans support glissant ensuite jusqu'au sol. Sol dans lequel le mucus jaune disparaît, comme absorbé par une éponge. En quelques secondes, il ne reste de preuve du passage du squelette que son vêtement. Un vent de panique souffle alors. Les frères du

disparu frappent la terre en tout sens, cherchant à atteindre quelque chose d'invisible. Vous n'entendez plus de combat dans votre dos, mais vous voyez aussi que les portes ne sont plus défendues. Vous bondissez alors parmi les encapuchonnés occupés à brasser l'air, poussez la porte battante d'un coup d'épaule et vous ruez au-dehors. Au passage, vous entrevoyez un reflet vert au niveau du sol tandis qu'une nouvelle robe se retrouve privée d'occupant. Ne cherchant pas à comprendre, vous accueillez la pluie de grêles comme une bénédiction, et courez en direction du portail. Rien n'entrave votre progression en dehors du mauvais temps. Au bout d'une minute, vous osez jeter un coup d'œil derrière vous. Personne ne vous a suivi. La cour est déserte. Vous avez perdu de vue le hall en tournant au coin du bâtiment, mais n'avez aucune envie de revenir en arrière pour jeter un coup d'œil. Notez le mot « combat » sur votre Feuille d'Aventure s'il n'y figure déjà et rendez-vous au **42**.

## 114

Vous vous allongez sans bruit, les paupières closes, vous efforçant de paraître profondément endormie. Vous entendez les pas lents et traînants de l'homme sur le sol. Il semble aller d'un bout à l'autre de la pièce, s'arrêtant de temps en temps avant de repartir. Vous osez entrouvrir un œil pour vous apercevoir qu'effectivement, le seul autre personnage réveillé de cette pièce tourne bel et bien en rond, semblant effectuer une pseudo surveillance des corps endormis. Si vous désirez arrêter de vous cacher et lui révéler votre présence, rendez-vous au **123**. Si vous préférez au contraire tenter de vous échapper discrètement pendant que l'être regarde ailleurs, rendez-vous au **73**.

## 115

Avec témérité, vous vous ruez sur le serpent et vous réussissez à frapper au milieu des écailles de la taille d'une soucoupe. Le premier coup réussit à entailler la peau et vous distinguez quelques minuscules gouttes de sang. Le deuxième laisse à peine une traînée blanche, et le troisième rebondit sur les véritables boucliers que sont maintenant les écailles. Vous recevez un morceau de plâtre sur la tête, et en levant les yeux, vous découvrez que le serpent est en train de percer le plafond par la seule force de sa croissance démesurée. Des débris de plus en plus gros tombent, et vous prenez vos jambes à votre cou avant d'être ensevelie sous les morceaux du toit. L'homme n'est déjà plus là, mais vous ne le retrouvez dehors, observant avec attention l'évolution de la situation. L'orage de grêle se poursuit, mais vous n'y prêtez pas attention. Un horrible craquement retentit derrière vous. Vous regardez en arrière en tremblant. La tête du serpent maintenant plus grosse qu'une camionnette, a transpercé le plafond du gymnase. Il se secoue en tout sens pour se dégager entièrement, et les débris qui pleuvent ne vous permettent pas d'espérer qu'il restera longtemps coincé ainsi. Vous remarquez alors le barbu, qui contemple le serpent géant avec une expression de franche contrariété, mais sans manifester la moindre surprise. N'y tenant plus, vous l'attrapez par le collet et lui exprimer poliment votre désir d'avoir quelques explications sur la teneur des événements qui se déroulent en ce lieu, mise en confiance sur la possibilité d'obtenir une réponse par la possession d'une arme d'une taille non négligeable. Le barbu met quelques instants à réagir aux hurlements que vous venez de pousser dans ses oreilles.

« C'est Nídhögg, marmonne-t-il. Le serpent ultime, celui qui dévore le monde. Il porte un certain nombre de noms selon les légendes et les peuples, mais j'ai une préférence pour celui-là. Il est ici pour manger de la magie fraîchement germée, son mets favori en quelque sorte. »

Vous le sommez d'être légèrement plus explicatif, car vous ne comprenez pas un traître mot de ce qu'il raconte.

« Il se pourrait que nous manquions un peu de temps au cas vous ne l'auriez pas remarqué jeune fille, cependant je veux bien daigner vous donner une explication globale. On peut dire qu'il existe depuis la nuit des temps des fragments de magie pure, des minuscules poussières de pure énergie qui dorment dans des objets triviaux ou légendaires, changeant de demeure au gré des vents et ne se fixant définitivement que quand ils ont choisi on ne sait trop comment leur maître. À ce moment-là leur pouvoir commence à rayonner, ce qui attire comme un aimant ce prédateur de Nídhögg. Son but est d'avaloir cette magie pure. L'unique moyen de l'en dégouter est d'assimiler ce pouvoir, d'y imprimer définitivement son âme, ce qui le rend inutile pour ce vieux serpent.

— Et euh vous, vous servez à quoi dans l'affaire ?

— Oh, je tente juste de récupérer cette magie pour le compte d'une vieille connaissance. Vous me l'auriez offerte bien gentiment, elle aurait été marquée et Nídhögg serait parti dépité. Là, je crois qu'il est juste d'assez mauvais poil que vous l'ayez activée juste devant lui, et compte juste passer ses nerfs sur vous. »

Vous n'avez pas la possibilité de méditer sur cet assaut confus d'informations difficilement assimilables car le fracas épouvantable qui résonne alors témoigne de l'effondrement du gymnase. Le serpent libéré, de la taille d'un immeuble de trois étages au moins, vous contemple comme des insectes insignifiants. Sa queue gigantesque forme un arc de cercle sur le sol, englobant toute la cour et vous enfermant dans une arène d'écailles.

« Si vous pouviez me donner un peu de temps, je vais essayer de tenter quelque chose qui pourrait marcher. » déclare l'homme.

Gagner du temps ? Vous voyez difficilement comment. Si vous voulez simplement attendre de voir ce que va faire le serpent et essayer d'y survivre, rendez-vous au **26**. Si vous voulez tenter d'utiliser votre hache contre un de ces murs d'écailles, rendez-vous au **17**. Si l'abus de fictions à bon marché vous donne envie d'essayer d'y grimper, c'est-à-dire de monter sur le dos d'un serpent géant, rendez-vous au **63**.

## 116

Vous remontez le couloir, d'un pas qui se veut à la fois rapide et discret, tout en tentant de contrôler la tension de votre corps. Une porte à double battant est le dernier obstacle entre vous et l'escalier. Vous l'entrouvrez. Pas d'être encapuchonné en vue, mais il y a bien quelqu'un d'éveillé dans le hall. Un homme inconnu, plutôt grand, mal rasé, mal coiffé, en pull et jean, prend tranquillement son café, assis nonchalamment sur une simple chaise ! Il semble s'ennuyer ferme, jetant fréquemment des regards à sa montre, vers les étages et vers les accès à la pièce. Vous replacez délicatement le battant de la porte en place, espérant avoir agi avant qu'il vous ait remarquée. Vous ne connaissez pas cet homme, et il paraît trop bien à son aise dans cette ambiance étrange pour être honnête. Néanmoins il est éveillé et de chair et de sang. Si vous souhaitez prendre le risque d'entrer vaillamment dans le hall, là où il ne manquera pas de vous repérer, rendez-vous au **80**. Sinon, votre connaissance du labyrinthe de couloirs et d'escaliers du lieu vous donne une autre possibilité pour accéder aux salles de classe. D'ici, il vous suffit de ressortir du bâtiment, puis de le longer quelque peu pour accéder à l'escalier de service. En théorie, on ne peut franchir la porte de l'extérieur. En pratique, des décennies d'usage de raccourci ont tellement abîmé la poignée du deuxième étage que cela devrait se faire sans mal. Vous devrez peut-être faire un tour par le grand escalier pour accéder aux salles de classe, mais deux étages au-dessus de la tête de ce sire. Si vous préférez ce plan là, rendez-vous au **40**. Vous pouvez également rebrousser chemin vers les vestiaires au **25** si le cœur vous en dit. Enfin, il vous est toujours

possible d'affronter les éléments déchaînés en sortant du bâtiment pour courir vers la sortie si l'ambiance du lycée commence à vous peser au **52**.

## 117

Vous continuez votre course, qui atteint un rythme effréné suite aux motivations climatiques. Le picotement des grêlons sur votre peau est réellement désagréable, et ce sentiment se renforce de minute en minute. Pour l'instant vous ne recevez que de petits projectiles, mais vous avez la désagréable surprise de voir un bloc de glace gros comme le poing s'écraser juste devant vous. Il ne reste cependant qu'une centaine de mètres à franchir, alors au point où vous en êtes ! Vous êtes la dernière participante à arriver, le prof murmure un temps comme « une cinquante » avant de courir se réfugier lui aussi. Vous traînez le pas, physiquement épuisée. Vous sentez soudain une main se refermer sur votre épaule tandis qu'une voix sépulcrale vous pose une question pour le moins incongru :

« Où est la pierre ? »

La poigne féroce vous empêche de vous retourner correctement mais vous parieriez que c'est Steve qui fait son intéressant. Allez-vous envoyer sur les roses avec une réponse bien sentie ce lourdaud qui s'amuse à faire des plaisanteries minables alors que vous gelez sous ce déluge (rendez-vous au **62**) ou préférez-vous retirer sa main de votre épaule et l'ignorer superbement, ce qui lui fera les pieds (rendez-vous au **111**) ?

## 118

Vous reculez de deux pas, puis vous courez à pleine vitesse vers les robes, vous projetant d'un bond dans les airs. Les robes s'écartent sur votre passage, et vous êtes incapable de manœuvrer quand vos pieds ne touchent plus terre. À l'instant même où vous vous rétablissez souplement sur le sol, les robes effectuent un assaut croisé. Trois d'entre elles vous heurtent violemment dans le dos. Vous tombez en avant, et votre tête rencontre sans douceur la muraille d'énergie. Encore étourdie, vous avez cependant la présence d'esprit de brasser l'air de votre hache, parant ainsi une nouvelle attaque. De nouveau acculée, vous arrêtez tant bien que mal les assauts de vêtements, sans arriver à les endommager dans votre position précaire. Ce combat pourrait durer jusqu'à la nuit des temps quand soudain toutes les robes de bure s'écrasent lamentablement au sol et les squelettes explosent ! Rendez-vous au **61**.

## 119

« Si vous croyez qu'on a le temps ! » hurle le barbu avant de faire jaillir une de ses fameuses cartes de sa manche. Vous esquivez sans mal et vous appuyez sur la rambarde tandis qu'il en lance une deuxième de frustration. Vous vous cambrez légèrement pour ne pas vous faire toucher. C'est à ce moment que le bois sur lequel est posé votre main gauche décide qu'il a subi assez de dommages lors du combat dévastateur des deux mystérieux bonhommes et craque. Et la gravité aidant, votre corps en équilibre instable et privé de support entame une chute vertigineuse. Vous voyez les serpents et le sol se rapprocher à toute allure puis votre tête frappe le dallage, ce qui est loin d'être sans douleur. Vous tombez aussitôt dans l'inconscience. Rendez-vous au **87**.

## 120

Vous ressentez l'onde de choc de l'explosion. Vous tremblez. Votre arme tremble. Le serpent tremble. Et tout cela à l'unisson, comme un diapason démesuré. La fréquence de ces spasmes

augmente encore et encore. Vous atteignez un point critique et sous vos yeux le corps du reptile se met à flamboyer de lui-même, se fond en pure lumière et se brise en des millions de petits fragments resplendissants, libérant une colonne de lumière éclatante qui part vers les cieux. Elle emporte avec elle ce qu'il reste de la bête, ces petits morceaux brillants qui prennent la forme de petits papillons blancs qui volent vers les sommets, comme portés par un courant d'air ascendant où l'air serait devenu lumière. Cette attaque a un nom, qui s'impose à vous comme une évidence au détriment de toute logique. Il s'agit de : « L'envolée pour le paradis ». Puis tout s'estompé, et il ne reste plus dans le ciel que le soleil, sans reptile ou papillon.

« Plutôt impressionnant, je dois l'admettre. »

Vous vous retournez d'un bloc. Le barbu, dont vous aviez presque oublié l'existence, est tranquillement assis en tailleur au milieu de la cour. Il vous observe avec un petit sourire rusé sur les lèvres.

« Mademoiselle, je me battrais bien pour récupérer pour ce que j'estime me revenir de droit, mais malheureusement j'ai vidé mes batteries pour faire le zigoto avec Is Geirr, alors on réglera ça la prochaine fois. On se reverra, soyez sans crainte. »

Un vent étrange naît alors autour de vous, tourbillonne autour de l'homme jusqu'à créer une petite tornade. L'instant suivant, votre interlocuteur a disparu. Vous êtes seule dans la cour.

Votre hache s'illumine alors à nouveau, et vous êtes éblouie par un nouveau flash. Quand vous recouvrez la vue, c'est pour découvrir que vos vêtements sont revenus à leur état d'origine, et que vous tenez dans votre main droite une simple barrette à cheveux. Vous l'examinez en écarquillant les yeux, mais elle ne semble pas être autre chose qu'un assemblage de plastique et de bois. Détournant la tête, vous découvrez le gymnase. Intact. Alors que quelques minutes plus tôt, un terrible serpent géant l'avait rasé de la carte. Vous courez vers le bâtiment, touchant le béton à pleines mains pour vous assurer qu'il est bien tangible. Et effectivement, vous sentez bien son contact rugueux sous vos doigts. Vous vous rappelez alors qu'il y avait des êtres vivants que vous connaissez à l'intérieur. Vous vous ruez sur la porte, que vous ouvrez d'un coup. Le spectacle d'une masse d'élèves en mouvement vous fait chaud au cœur. Dans tous les coins de la salle, vos camarades se réveillent, s'étirent, se démêlent les uns des autres, non sans proférer moult plaintes. Une main se referme soudain sur votre bras et vous sursautez, mais ce n'est qu'Alida qui vous dévisage avec un air encore endormi.

« Déjà debout Ise ? Je ne sais pas ce qui s'est passé, tout à l'heure je suis rentrée dans le gymnase avec tout le monde et puis paf la seconde d'après je dormais sur le sol comme une souche. Ça t'a fait pareil ? »

Vous hésitez une seconde avant de répondre. Vous avez le sentiment que parler de squelettes, de serpent géant et de papillons lumineux vous conduira directement à l'asile. Vous confirmez qu'il vous est arrivé la même chose. Une version des faits que ne mettra pas en cause une classe qui s'est intégralement endormie sans raison apparente. Rendez-vous au **124**.

## 121

Vous vous élancez vers la gauche. Et la tête pivote en une fraction de seconde, vous gardant toujours rigoureusement au centre de sa ligne de mire. Vous accélérez le pas, zigzaguez, bondissez, mais rien n'y fait, elle continue imperturbablement à vous viser. Les éclairs autour de vous cessent... mais la sphère libère son énergie ! Un formidable rayon est sur vous en quelques instants. Consultez votre *Feuille d'Aventure*. Si vous avez inscrit au moins un mot dessus depuis le début du combat, rendez-vous au **83**. Sinon, rendez-vous au **98**.

## 122

Votre expérience des combats est nulle, mais vous vous rendez bien compte que votre portée est largement supérieure à celle des robes. Quand deux d'entre elles lancent l'assaut, même par les flancs opposés, vous avez le temps de détourner la première d'un coup rapide avant de plonger votre arme dans la trajectoire de la deuxième. La lame d'acier file dans le tissu, bien droite, réduit à vos yeux à un mince éclair lumineux fendant les fibres avec aisance. La robe est en quelques instants complètement ouverte sur le devant, et retombe mollement après cette féroce estocade. Un nouvel assaut est tenté par les habits volants, mais votre habileté au combat semble s'améliorer de minute en minute et c'est presque avec décontraction que le tranchant effilé du métal pourfend par deux fois le tissu. Vos adversaires volants restant se mettent alors en rang pour protéger vos adversaires terrestres. Vous reprenez votre arme à deux mains, vous préparant à donner l'assaut quand les robes de bures s'écrasent toutes lamentablement au sol, tandis que les squelettes explosent ! Notez « rayon » sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au **61**.

## 123

Vous hélez l'homme tout en vous relevant tant bien que mal. Il s'approche lentement, avant de s'arrêter net à quelques pas de vous. Vous restez à contempler bêtement la silhouette obscure pendant une fraction de seconde, avant de commencer à poser une bribe de question. Son bras se dresse soudain et sa main jaillit de sa manche, vous agrippant fermement l'épaule ! Mais ce qui vous terrifie au plus haut point, c'est que ladite main ne comporte pas la moindre trace de chair. Elle n'est que squelette. L'être se met alors à parler d'une voix saccadée :

« Où est la pierre ? »

La pression des doigts morts sur votre épaule se fait plus forte pendant que quelques gouttes de sueur, non dues à l'effort physique, coulent le long de votre cou. Vous pouvez toujours vous dégager d'un geste brusque avant de vous enfuir le plus loin possible d'ici au **22**. Vous pouvez aussi lui dire que vous ne savez pas de quoi il parle au **75**, ou lui donner une réponse, n'importe laquelle au **8**.

## 124

Une semaine a passé depuis l'incident. Malgré une enquête approfondie, la police n'a toujours pas compris comment l'intégralité d'un lycée a pu soudainement plonger dans le sommeil le plus profond. Plusieurs théories ont été évoquées, liées à des fuites de gaz, des réactions avec les produits chimiques entreposés là, voire une tentative d'attentat, mais rien de bien concluant. Vous n'avez subi qu'un très court interrogatoire de la part des forces de l'ordre, et avez préféré passer sous silence cette histoire de fous pour éviter l'hôpital psychiatrique. Surtout que rigoureusement aucune trace de ces événements n'a subsisté. Tous les bâtiments sont intacts, pas un seul morceau de glace de la cour n'était plus gros qu'un grêlon, pas de cadavres de serpents un peu partout, ni de robes de bure avec des squelettes en dessous, ou même de cartes à jouer qui traînent par terre. Personne n'ayant été blessé, et aucun vol n'ayant été remarqué, l'affaire fut finalement classée sans suite et alimenta juste les ragots internes pendant quelques semaines.



Un mois a passé, mais vous tripotez encore la barrette dans tous les sens pour tenter de lui faire rendre tous ses secrets dès que vous avez un rien de temps libre. Elle n'a pas envie de parler. Et comme vous préférez ne confier cette histoire à personne, vous ne pouvez compter que sur vous-

même. Aussi avez-vous finalement décidé d'essayer d'oublier un peu ces événements. De toute façon, il n'est pas aisé de réfléchir lors d'un cours de sport, comme actuellement. Vous vous mettez en place sur la piste de départ quand un cri féminin perçant vous interrompt. Partiellement dissimulée dans les herbes, une vipère observe les coureurs. Et juste à côté d'elle reposent plusieurs cartes à jouer détrempées et déchirées. Vous portez les mains à vos cheveux. La barrette est chaude et elle frémit.



***Dans le prochain épisode :***

*Une série de disparitions mystérieuses frappe le lycée ! Toutes les filles de plus d'un mètre soixante-dix se volatilisent ! Tout cela aurait-il un rapport avec ce mystérieux nouveau professeur ? Et d'où provient cette gamine horripilante qui semble passer sa vie à se trouver sur votre chemin ? Vous saurez tout cela dans le prochain épisode !*