

Catabase \ka.ta.baz\ *féminin*

1. (Mythologie) Descente aux Enfers.

Prologue

« Vous qui entrez, laissez toute espérance. »

Les derniers mots de la porte vous reviennent à l'esprit. En observant le spectacle qui s'offre en ce moment à vos yeux, il vous semble comprendre un peu mieux leur signification.

Espérer, c'est s'attacher au futur. Or, l'éternité n'a pas d'avenir. La sagesse n'est-elle pas alors dans le renoncement, le fait de vivre le présent sans rien en attendre ? Peut-être n'est-ce pas un avertissement mais un conseil que l'auteur originel entendait adresser aux âmes franchissant le seuil de leur dernière demeure, quand il a gravé le fronton de la monumentale porte d'airain enchâssée dans l'étroit défilé permettant le franchissement de la chaîne montagneuse marquant la limite du royaume des morts.

Telle est la pensée que vous inspirent les silhouettes pathétiques qui errent dans la morne étendue que vous parcourez en ce moment même. Le pré de l'Asphodèle ; du moins, ainsi l'ont nommé les Novas. Difficile d'être sûr, tant les anciens mythes sont parcellaires ou contradictoires. Est-ce que ces âmes représentent vraiment les défunts qui n'ont pas reçu de sépulture ? Condamnés à attendre cent ans d'ennui, sans joie, sans émotion d'aucune sorte, avant de pouvoir quitter les rivages du Cocyte ?

Le bien nommé torrent des lamentations, que l'on dit alimenté par les larmes des hommes qui se sont mal comportés au cours de leur vie, vous guide à travers la plaine depuis votre arrivée. Vous longez vers l'aval ses eaux vives et noires, sur la trace des héros d'antan. Tous ceux qui franchissent la porte des Enfers voient irrémédiablement force et volonté les abandonner, à quelques exceptions près : Héraclès, Ulysse, Orphée... et vous, désormais, faites partie des rares élus à avoir foulé le sol du royaume d'Hadès sans que la vie ne vous ai quitté. Et vous avez bien l'intention d'en ressortir l'âme toujours chevillée au corps... Mais vous n'êtes pas inquiet : l'égide, le champ de force invisible qui vous enveloppe comme une seconde peau, vous rend invulnérable aux dommages qui menaceraient votre intégrité physique. Ainsi protégé, vous ne risquez, en théorie, rien.

Vous marchez toujours au milieu des corps, bien que ce terme soit impropre puisque ces pauvres êtres n'en ont plus. Avec lui, ils ont aussi perdu leur vigueur physique et intellectuelle, que les anciens Grecs désignaient par les termes *menos* et *phrenes*. Ce sont ces deux attributs qui vous caractérisent dans cet univers et vous permettront d'en surmonter les épreuves, qu'elles fassent appel aux ressources de votre corps ou de votre esprit. Ce dernier commence d'ailleurs à être éprouvé par la lancinante litanie composée par les plaintes des milliers de voix désincarnées qui vous entourent...

Il est l'heure de votre premier test. C'est une épreuve de *phrenes*. Le total actuel qui caractérise votre maîtrise dans cet attribut est de 3. Il indique le

nombre de dés à lancer lors d'une telle épreuve. Tout 5 ou 6 obtenu est un succès, et la réussite de l'épreuve dépend du nombre de succès. Celle-ci n'en nécessite qu'un seul. Toutefois, si votre total est au moins trois fois plus grand que le nombre de succès requis — le cas ici —, alors c'est une réussite automatique. Nul besoin de lancer les dés.

Il est encore temps d'ajuster vos valeurs de *menos* et de *phrenes*. Après, il sera trop tard : vous ne pourrez plus les modifier jusqu'à la fin de votre périple. Vous disposez de 7 points à répartir entre les deux attributs, avec un minimum de 1 pour l'un comme pour l'autre. Distribuez-les selon vos préférences, et reprenez votre marche.

Il est difficile d'estimer le temps qui s'écoule dans ce monde, en l'absence de soleil ou d'un quelconque autre repère. Le ciel, au-dessus de votre tête, est d'un noir d'onyx, mais vous ignorez si cette couleur est celle du vide ou s'il convient de parler de voûte « terrestre » en ce lieu. Malgré cette absence visible de toute source de lumière, vous progressez dans une relative clarté. Vous seriez curieux de connaître la justification de ce phénomène.

Les vestiges d'humanité qui peuplent la plaine passent à côté de vous sans vous voir, et vous ne cherchez pas à attirer leur attention. Vous n'aimez pas le contact... Vous êtes plutôt du genre loup solitaire, et évitez autant que possible de vous approcher trop près de vos « semblables », même si ce n'est pas simple dans ce monde surpeuplé. À votre soulagement, un début de changement dans ce paysage morose indique que vous approchez de la première étape de votre parcours et allez pouvoir laisser derrière vous la foule oppressante. Au loin, en effet, le Cocyte se jette dans une rivière plus large encore : l'Achéron, le fleuve du chagrin. Le premier que vous allez devoir traverser.

Cinq fleuves sillonnent les Enfers. Au-delà de l'Achéron, auquel il donne naissance, se trouve le Styx. Surnommé le fleuve de la haine, c'est le plus grand de tous, ses multiples bras irriguant une large part du monde souterrain. Puis vient le Phlégéthon, la rivière de feu qui entoure la région du Tartare... Votre destination finale. Le but de votre quête.

Le dernier est le calme Léthé aux eaux limpides : le fleuve de l'oubli, ainsi nommé car celui qui s'y abreuve est censé tout oublier de sa vie passée, afin de pouvoir se réincarner dans un nouveau corps et commencer une nouvelle existence.

Vous approchez de l'Achéron au point de bientôt entendre son murmure. Vous atteignez la berge bordée de roseaux, parvenant à la jonction où les eaux glacées du Cocyte se jettent impétueusement dans celles boueuses du fleuve du chagrin. Il est si large que vous n'apercevez pas l'autre rive. Vous regardez autour de vous. Rien. Écartant quelques tiges, vous vous asseyez, et vous attendez.

Vous êtes perdu dans vos rêveries lorsqu'un clapotis vous fait lever la tête. Descendant le cours du fleuve, une grande barque manœuvrée par un homme encapuchonné s'approche de vous. Son ample manteau noir ne laisse pour le moment voir de lui que ses mains décharnées, avec lesquelles il manie une longue rame qui lui permet de faire avancer sa barque, tel un gondolier. Quelques coups d'aviron plus tard, l'embarcation arrive à votre hauteur et s'arrête. Vous êtes en présence de Charon, le passeur.

Malgré son capuchon, vous distinguez un visage de vieillard à la peau parcheminée, d'un aspect si fragile qu'elle donne l'impression de risquer la désagrégation au moindre contact. La barbe frustre et le regard rustre confèrent au nocher un air peu amène, qui s'accorde bien avec son métier. S'il maniait une faux plutôt que la longue perche qui repose actuellement dans l'eau, il ressemblerait trait pour trait aux allégories de la mort typiques de la culture occidentale.

Il ne prononce pas un mot — ce qui vous va très bien —, et se contente de tendre la main. Vous savez ce que cela signifie. Vous ouvrez prudemment le rabat de votre sacoche, accrochée à votre ceinture. La kibisis... Cette merveille qui vous permet de transporter tout ce que vous désirez, quelle qu'en soit la taille et sans prendre la moindre précaution particulière : une fois l'objet rangé, il se retrouve dans un état de stase, ne prend aucune place et ne bouge plus. Un verre rempli d'eau ne se renversera pas, un papier enflammé ne finira de se consumer qu'une fois sorti du sac. Pour l'heure, toutefois, le seul objet que vous possédez est une pièce d'or dont vous vous saisissez et que vous placez dans la paume du passeur.

Son obole reçue, Charon vous invite à monter dans la barque d'un mouvement de tête sec. Vous ne pouvez vous empêcher d'y déceler un certain mépris, et une bouffée de chaleur monte en vous. Ce manque de respect vous insupporte, mais vous ravalez votre ressentiment pour le moment. Vous montez dans l'embarcation avec précaution, désireux de vous épargner le ridicule qui vous affligerait si vous glissiez sur la boue du rivage. Lorsque vous êtes installé, l'esquif se remet en mouvement, mais cette fois c'est dans sa largeur qu'il fend les flots du fleuve.

Le trajet s'écoule en silence. La traversée prend de longues minutes. Vous vous interrogez quant aux dangers, s'il y en a, qui vous attendraient si vous vous jetiez à l'eau, mais vous ne souhaitez pas prendre le risque de les découvrir...

La barque heurte finalement la berge en produisant un bruit de frottement. Vous vous redressez prudemment pour ne pas perdre l'équilibre ou glisser sur le fond traître du canot. Vous observez la plaine qui s'étend à perte de vue d'un air pensif. Ce n'est pas du goût de votre conducteur, qui applique sans ménagement une pression du manche de sa rame entre vos omoplates pour vous inciter à descendre. La surprise du contact vous fait bondir et vous vous retournez d'un geste brusque, tout soucieux de prudence envolée. Vous maîtrisez difficilement une violente envie de frapper cet impudent, mais vous vous

contentez d'un regard noir. Serrant les mâchoires, vous vous dépêchez de sauter à terre avant de perdre pour de bon votre sang froid. Derrière vous, le passeur propulse son embarcation dans le sens opposé d'un vigoureux coup de rame sur la rive boueuse. Il ne tarde pas à disparaître de votre vue. Vous observez impassiblement la surface de l'eau redevenir lisse au fur et à mesure que les ondes générées par la barque s'évanouissent. Vous vous reverrez.

Vous balayez l'horizon du regard : une étendue herbeuse d'un vert un peu moins terne que la pâle végétation de l'Asphodèle. Vous êtes dans le champ de la Vérité. En son centre se trouve le tribunal des Enfers, là où sont jugées les âmes en fonction du bien et du mal qu'elles ont commis au cours de leur vie. Un chemin pavé juste devant vous y mène. Vous le prenez.

La marche s'avère moins longue, ce qui n'est pas pour vous déplaire. Progressivement, l'édifice apparaît : un temple à colonnades typique de la Grèce antique, bien que la pierre ici ne soit ni peinte des couleurs vives employées il y a des siècles, ni de la blancheur osseuse des vestiges qui ont survécu aux ravages du temps, mais d'une curieuse alternance de blanc et de noir, que ce soit dans la disposition des piliers ou celle de la volée de marches que vous êtes en train de gravir.

Vous pénétrez dans le tribunal. Le lieu est des plus austères : une table en marbre aux allures d'autel et un grand fauteuil en bois d'ébène ornementé, à quelque distance devant vous, forment l'intégralité du mobilier. Sur la table, un immense livre est posé, ouvert. Assis sur le fauteuil aux airs de trône, un grand homme à la barbe ondulée compulse le livre. Une clef de fer pend d'un trousseau accroché à sa ceinture. Il possède l'air grave et les traits sévères de celui qui porte la même lourde charge depuis des siècles. Minos, le juge suprême des Enfers.

L'ancien roi de Crète n'a pas levé les yeux et est resté muet. Son index se promène sur les pages démesurées, suivant une à une les lignes au fur et à mesure de sa lecture. Dans cet ouvrage sont consignées les actions des êtres humains dont le juge a la charge, et il semble que cette charge lui tienne particulièrement à cœur, au vu de l'application qu'il met à parcourir votre vie. Vous brûlez de découvrir ce qui est écrit, savoir par quels mots les secrets de votre existence ont été traduits, mais vous ne souhaitez pas perturber le processus au risque de causer des problèmes... Ces pages sont-elles d'ailleurs vraiment recouvertes d'encre ? Ou n'est-ce qu'un décorum destiné à impressionner ?

Vous en êtes là de vos réflexions lorsque la sentence tombe. Rendez-vous au **1**.

1

« Colère ! »

Comme de juste.

La grande salle presque vide amplifie la voix déjà puissante du juge et vous procure la sensation de l'entendre de partout à la fois. Il faut quelques secondes à vos tympans pour cesser de vibrer. Le silence s'est rompu si soudainement que vous auriez sursauté si le verdict, lui, n'avait pas été aussi prévisible.

C'est cette *colère* qui vous a persuadé d'imiter les héros antiques en descendant dans le monde souterrain. Beaucoup, autour de vous, ont été surpris en apprenant votre décision de vous porter volontaire, et plus encore quand vous leur en avez révélé la raison. Au sein de votre organisation, la sociabilité est de mise, et peu connaissent la violence des tourments qui vous affligent derrière votre attitude calme et votre caractère affable. La vérité, c'est que votre nature douce s'accorde très mal à la réalité de votre monde, et que vous portez en vous les traumatismes nés de cette confrontation déloyale.

C'est pourquoi vous n'avez pas hésité longtemps avant de décider de devenir le premier à vous aventurer dans les Enfers, lorsque vous avez appris qu'après des mois d'efforts, l'accès y était désormais autorisé... En fait, depuis que cette idée un peu folle a germé dans les cerveaux illuminés des Novas, le salut promis à celui qui irait jusqu'au bout du périple vous a immédiatement attiré.

Il a fallu se préparer, bien sûr. Apprendre à utiliser l'équipement spécialement conçu pour cette première traversée. Étudier les obstacles qui vous attendraient. Vous adapter aux limitations inhérentes à toute expérimentation initiale.

Minos était le premier véritable test. C'est une bonne chose de constater que la sentence est bien celle attendue. Jusqu'ici, tout se passe comme prévu.

Le magistrat lève enfin les yeux vers vous tandis qu'il poursuit :

« Vous êtes condamné à expier votre péché en étant immergé dans le Styx et à croupir dans ses eaux boueuses jusqu'à la fin des temps. »

Un claquement sec ponctue la phrase, comme un coup de marteau, pourtant vous ne voyez nul outil de ce genre dans sa main. Tout à coup, la table, le livre, le siège et son occupant deviennent flous : leur image se déforme et une fraction de seconde plus tard, ils ont disparu. Voilà *un* phénomène auquel vous ne vous attendiez pas... La salle est désormais entièrement vide et silencieuse, et dans le pan de mur qui vous fait face une ouverture sans porte telle que celle par laquelle vous vous êtes introduit semble vous inviter à sortir. Jetant un regard derrière vous, vous constatez que l'entrée a disparu ; le mur auquel vous tournez le dos est aussi plein que nu. Singulier.

Une fois de plus, il n'y a rien d'autre à faire qu'avancer. Sortant à l'air libre, vous vous engagez sur les dalles de pierre irrégulières qui forment un chemin similaire à celui qui vous a conduit sur le lieu de votre jugement. Votre épopée ne fait que commencer. Il vous faudra traverser d'une manière ou d'une autre le Styx et le Phlégéthon avant de pouvoir atteindre le terme de votre quête, au cœur du Tartare. Accéder à ce dernier nécessite de passer outre le colossal mur d'airain qui l'entoure. Circulaire, il est percé de deux gigantesques portes de fer, à l'opposé desquelles le palais d'Hadès en personne est enclavé dans l'enceinte. Vous brûlez d'envie de le découvrir, mais il est situé au-delà de votre objectif. De plus, vous auriez de fortes chances d'être déçu si vous vous mettiez en tête de vous y rendre malgré tout.

Chaque porte nécessite une clef pour l'ouvrir. Il faudra probablement arriver à mettre la main sur l'une d'elles, à moins que vous ne puissiez trouver un autre moyen de franchir la muraille d'airain.

Il ne vous faut de nouveau que quelques minutes pour atteindre la fin du sentier et vous retrouver une nouvelle fois devant un large cours d'eau. Le Styx, le fleuve de la haine...

La barque et l'homme qui s'y tient debout sont familiers. Comme prévu, c'est de nouveau Charon qui est chargé de vous transporter à travers les méandres du fleuve infernal jusqu'au lieu de votre châtement. Telle est la tradition, du moins. Aujourd'hui, elle va subir une entorse.

Vous montez dans la barque, fronçant les sourcils d'un air méfiant et ne quittant pas le nocher des yeux au cas où il lui viendrait de nouveau l'envie de vous faire tâter du bois de son instrument, mais cela n'arrive pas. Vous vous installez au centre de l'embarcation, face à lui, et attendez silencieusement qu'elle se mette en mouvement. Le fleuve, ici, est relativement calme, bien que ses eaux soient aussi troubles que celles de l'Achéron. Le lent mouvement de la rame provoque un bruit de clapotis régulier qui a quelque chose d'apaisant, et vous vous laissez aller à un instant de détente en regardant naître et mourir les ronds dans l'eau.

Vous descendez le fleuve depuis quelques minutes. Le moment semble bien choisi pour reprendre en main votre destin.

Vous pouvez employer la manière forte en attaquant Charon de front pour le faire basculer dans les eaux du fleuve — rendez-vous au **20**.

Vous pouvez essayer de distraire son attention avant de le pousser par surprise — rendez-vous au **9**.

Mais vous pouvez également renoncer à agir et rester docile, en attendant que la barque vous mène jusqu'à la destination qui a été choisie pour vous — rendez-vous au **41**.

2

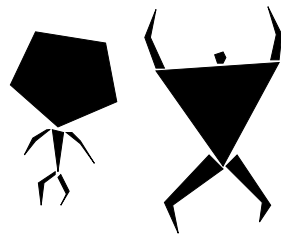
Inlassablement, vos pieds continuent de fouler les terres mornes et désolées du domaine des morts, vous rapprochant un peu plus à chaque pas du cœur du royaume infernal. Loin là-haut, les mêmes ténèbres planent sur vous depuis que vous avez rejoint les défunts, aussi immuables que menaçantes. Quelles divinités peuvent bien vous observer dissimulées derrière ce manteau noir ? Divinités... La pensée vous fait sourire.

La végétation a disparu. Le sol desséché n'est plus qu'une peau sèche ridée de craquelures, écorchée par endroits où la roche apparaît à nu, lisse et sans âme. Vous sentez à peine l'air environnant, comme si vous marchiez à travers l'éther. Seul le sens de la vue vous rappelle que vous êtes vivant...

Une ligne noire entaille votre champ de vision. Elle s'élargit petit à petit, jusqu'à vous contraindre à faire halte. Vous êtes au bord d'un immense gouffre, trop vaste pour espérer le franchir d'un bond. De part et d'autre le sillon sans fond laboure la roche à perte de vue. Vous n'avez pas le choix... Vous prenez une direction au hasard et commencez à longer l'abîme, espérant trouver plus loin un moyen quelconque de traverser.

Ce dernier, qui a l'amabilité de ne pas tarder à apparaître, prend la forme d'un temple semblable à celui où vous avez reçu votre jugement, il y a ce qui vous semble une éternité alors que cela ne fait probablement que quelques heures. Les dimensions de celui-ci sont toutefois nettement plus grandes, et pour cause : il est érigé à *cheval* sur les deux versants de la faille. Cette aberration architecturale ne vous donne pourtant même pas envie de soupirer... et arrivé devant les colonnades qui encadrent l'entrée, vous pénétrez dans le sanctuaire sans vous poser de questions.

Il a beau faire plus sombre, vous y voyez suffisamment pour constater que l'édifice a connu des jours bien meilleurs. Les gravats jonchent le sol, et les quelques pans de fresque qui sont restés attachés au mur sont presque entièrement effacés. À vos pieds, les restes d'une mosaïque attirent votre œil. L'un des morceaux représente un être chétif doté d'une tête proéminente, tandis que l'autre, au contraire, figure un colosse au crâne ridiculement petit.



Vous vous désintéressez cependant vite de l'état de délabrement du lieu en découvrant l'incroyable scène qui vous attend en son centre. Fixée au plafond par une sorte de crémaillère, suspendue au-dessus de la crevasse qui traverse le temple en coupant le sol en deux, une gigantesque balance trône au milieu du néant. Les plateaux de cuivre au bord légèrement relevé sont tenus par trois chaînes fixées au fléau par un crochet en forme de S. Chacune pourrait sans

mal accueillir une dizaine d'hommes. En l'occurrence, ils sont vides, pourtant la balance est déséquilibrée : le disque de droite est abaissé, un mètre environ en dessous du bord du précipice, celui de gauche relevé, également à un mètre dans les airs par rapport au sol. En observant la jointure entre la barre métallique qui tient les plateaux et la tige dentelée qui la relie au plafond, vous décelez un mécanisme à base de crans qui semble immobiliser la balance. Il suffit probablement de poser un poids suffisamment lourd sur le disque surélevé pour inverser les plateaux et la fixer dans sa nouvelle position.

Même en tendant le bras au maximum, vous ne parvenez pas à ne serait-ce qu'effleurer l'un ou l'autre des disques de cuivre. Cependant, vous pouvez relativement aisément sauter sur l'un des deux, puis, de là, bondir à nouveau pour atteindre l'autre côté de la faille.

Allez-vous sauter sur le plateau surélevé ? Rendez-vous au **42**.

Ou bien sur le plateau abaissé ? Rendez-vous au **11**.

3

Hélas ! votre tentative a échoué. Charon ne s'est pas laissé déstabiliser et a repris le dessus : un violent coup de rame a mis fin à vos velléités de noyade, et vous voici étendu sur le sol de la barque, le souffle coupé. Frustré et la rage au cœur, vous voulez vous relever, mais un vertige soudain vous prend par surprise, chassant provisoirement toute autre émotion... Vous agrippez le bord de la barque pour ne pas tomber.

Ce n'est pas normal. Vous posez votre main libre sur votre estomac, là où il vous a frappé. Pas de douleur, pourtant. L'égide remplit visiblement son office. Alors pourquoi vous sentez-vous aussi sonné ? Simple somatisation ?

Notez que vous êtes *affecté*. Vous vous asseyez prudemment, évitant le regard du passeur mais le surveillant quand même du coin de l'œil... Rendez-vous au **41**.

4

Vous soulevez précautionneusement le couvercle du coffre. Précaution inutile : à peine entrouvert, un serpent en jaillit à la vitesse de l'éclair et vous mord. Vous poussez un cri de douleur, saisissez par réflexe le reptile de votre main libre et tirez violemment dessus pour enlever ses crochets de votre chair. Jetant l'animal au loin, vous observez, anxieux, les deux petits points rougeâtres qui viennent d'apparaître sur votre peau... L'angoisse monte en vous. Pourquoi l'égide ne vous a pas protégé ? La douleur est trop forte, elle aurait dû être atténuée... Brusquement, la tête vous tourne et vous tombez à genoux. Quoi ? Non ! vous n'avez tout de même pas été *réellement* empoisonné ?... Qu'est-ce que ça veut dire ? C'était censé être sûr ! Qu'est-ce que les Novas ont

fabriqué ? Votre vue se trouble. La panique vous gagne. Non ! non ! ce ne peut être réel !... Pourquoi êtes vous si faible, tout à coup ? Qu'est-ce qui se...

Rendez-vous au **13**.

5

Vous faites rempart de votre corps au petit garçon contre la menace qui s'est incarnée en votre pire cauchemar. Avant qu'il ne puisse de nouveau lever la main sur vous, le loup bondit sauvagement et le percute. Tous deux roulent à terre et une mêlée confuse s'ensuit entre l'animal et l'homme. La lutte est féroce et sans merci. Chacun s'emploie à tuer l'autre. De part et d'autre, les coups sont emplis d'une bestialité débridée. Les crocs du loup cherchent fébrilement le cou de l'homme, qui repousse tant bien que mal la mâchoire menaçante en tentant d'une main d'étrangler la bête tout en labourant de ses doigts libres la chair à vif, arrachant à plusieurs reprises un glapissement de douleur à l'animal.

Effectuez une épreuve de *menos*.



Si vous obtenez 2 succès ou plus, le loup plante finalement ses crocs dans la chair de sa victime, qui pousse un cri avant de s'immobiliser, étendue sur le sol, ses forces l'ayant quittée. Rendez-vous au **39**.



Si vous obtenez moins de 2 succès, l'homme prend le dessus sur l'animal. Une terrible faiblesse vous envahit subitement au moment où vous voyez le loup s'affaïsser. Rendez-vous au **13**.

6

Vous restez de longues secondes interdit devant l'imposante porte qui vous défend l'accès au saint des saints. Vous en scrutez méticuleusement la surface, l'encadrure, le seuil... à l'affût d'une inspiration miraculeuse qui n'attendrait que de vous foudroyer, mais votre regard n'accroche aucun détail susceptible de stimuler votre imagination. Vous devez vous résigner, il n'y a rien que vous ne puissiez faire.

Vous n'abandonnez pas, cependant. Il y a forcément un autre moyen. Peut-être un autre passage, plus loin dans la muraille. Faute de pouvoir élaborer un meilleur plan, vous commencez à longer l'enceinte. Vous avez le sentiment d'être une fourmi, face à son gigantisme. Vous marchez un long moment, inspectant le rempart dans l'espoir d'y trouver une solution, une idée quelconque... La monotonie de l'interminable mur d'airain et la cadence hypnogène de vos pas ne vous aident pas à vous focaliser, et vous devez fréquemment ramener dans l'ici et maintenant vos pensées parties vagabonder vers des contrées moins ennuyeuses.

Tout à coup, celles-ci se figent. Votre œil a capté quelque chose, comme une altération de la surface uniforme du mur. Vous l'examinez sous toutes les coutures... Avez-vous rêvé? Non, c'était comme une fausse note dans une partition monocorde... Vous faites un pas de côté pour observer la scène sous un autre angle, sur le qui-vive... Là ! la paroi. Elle semble différente, comme si quelque chose en troublait l'apparence. Vous vous rapprochez. Aucun doute. La surface tremblote presque imperceptiblement. Cela ressemble aux mirages que produisent parfois les rayons lumineux brouillés par un air surchauffé. Après un bref instant d'hésitation, vous apposez la main contre le rempart...

À votre surprise, vos doigts s'enfoncent sans rencontrer de résistance ! Vous retirez aussitôt votre membre. Indécis, vous prenez un temps de réflexion. Il semble bien que l'enceinte présente un défaut à cet endroit. Toute la question est de savoir s'il est possible d'exploiter cette anomalie pour jouer les passe-muraille...

Vous faites une moue dubitative ; la question se pose-t-elle vraiment ? L'entreprise a beau être hasardeuse, ce n'est pas comme si vous crouliez sous les alternatives...

Vous prenez votre décision en même temps qu'une profonde inspiration. Avec appréhension mais résolu, vous avancez vers la paroi. Votre main s'y enfonce à nouveau, suivie par votre bras puis par tout votre corps. La sensation est étrange. Visuellement, c'est comme si vous nagiez dans une pâte grumeleuse, mais votre sens du toucher semble fonctionner par intermittences. À certains moments vous ressentez la dureté de l'intérieur de la muraille, à d'autres vous ne rencontrez aucune résistance. Des polygones bizarres se forment et se déforment à chacun de vos pas dans votre champ de vision réduit à peau de chagrin, et vous clignez sans arrêt des paupières, victime de tics nerveux. Ce labyrinthe de singularités met à mal votre sens de l'orientation, mais vous marchez aussi vite que ce milieu capricieux vous le permet, toujours en apnée bien que vous n'ayez aucune idée de la nécessité ou non de retenir votre respiration...

Après d'interminables secondes, vous émergez de cet environnement confus et claustrophobique. Vous inspirez aussitôt une grande bouffée d'air, le cœur soudain plus léger. Néanmoins, cette allégresse retombe lorsque vous constatez que votre traversée n'a pas été exempte d'effets secondaires...

Vos valeurs de *menos* et de *phrenes* ont toutes les deux diminué d'1 point. Rendez-vous au **12**.

7

Vous jetez un regard circonspect autour de vous, cherchant quelque chose qui pourrait vous être utile. En vain. Rien en vue qui serait susceptible de vous aider, et aucune idée brillante ne vous vient à l'esprit. Il ne vous reste plus qu'à

longer le fleuve dans le but de trouver le moyen de passer de l'autre côté. Il existe forcément. Rester bloqué n'est pas une possibilité...

La lueur orangée émise par le paresseux Phlégéthon a quelque chose d'à la fois menaçant et réconfortant, comme s'il s'agissait d'un compagnon de route fidèle et silencieux. Vous avancez tous deux de concert un long moment sans découvrir de solution à votre problème de traversée, jusqu'à ce qu'un bruit lointain attire votre attention. En vous approchant de son origine, vous remarquez que la rivière est plus agitée. Des bulles se forment à la surface et des projections de gaz jaillissent à la verticale en sifflant, produisant une vapeur qui retombe en gouttelettes dans le magma. On dirait qu'un phénomène souterrain mystérieux refroidit la lave à cet endroit. Pas assez pour arrêter le cours du fleuve, mais suffisamment pour qu'à sa surface se forment des fragments de roche basaltique, émergeant à la façon d'icebergs.

Vous restez interdit, une sourde inquiétude commençant doucement à monter en vous. *C'est par là que vous devez passer?* La roche volcanique engendre des plateformes suffisamment grandes pour vous permettre de franchir le fleuve en sautant de l'une à l'autre, mais il faudrait être fou pour se lancer dans une traversée aussi périlleuse !

Fou, ou à court d'options... Résigné, vous respirez profondément, allongeant chaque inspiration et expiration de manière à ralentir les battements de votre cœur. Une fois calmé, vous avancez jusqu'au bord de la berge brûlée et vous apprêtez à sauter sur le rocher le plus proche. Si vous glissez... que se passera-t-il ? L'égide est là pour vous éviter de connaître un destin de homard, mais qu'advient-il de votre quête ?

Vous chassez ces pensées vaines et bondissez sur la première plateforme. Elle remue doucement sous votre poids, mais pas suffisamment pour mettre en danger votre équilibre. Avisant le rocher suivant le plus proche, vous sautez de nouveau. Puis de nouveau. Puis de nouveau...

Effectuez une épreuve de *menos* et une épreuve de *phrenes*.



Si vous obtenez au moins 1 succès à chaque fois, vous parvenez à franchir le Phlégéthon ! Un sentiment grisant de fierté vous envahit, et vous poursuivez votre périple en direction du mur, le cœur empli d'une nouvelle détermination. Rendez-vous au **25** si vous avez précédemment choisi le chemin du courageux, ou au **18** si vous avez choisi celui du prévoyant.



Si vous avez échoué à l'une ou l'autre épreuve, un faux pas vous fait glisser sur le sol de basalte à mi-chemin... Vous perdez l'équilibre et tombez avec une terreur indicible dans le flot de lave. Ce qui se passe ensuite est trop rapide pour votre cerveau. La température monte en un

instant de plusieurs centaines de degrés, ne vous laissant même pas une seconde pour éprouver une épouvantable sensation de brûlure avant de perdre connaissance. Rendez-vous au **13**.

8

Berçant l'enfant, flanqué de votre compagnon lupin, vous vous dirigez vers la porte de fer, qui semble s'être refermée après le passage de l'apparition. Vous essayez de repenser à son visage, mais il vous est désormais aussi difficile à cerner que celui des statues de pierre qui vous entourent. Ces dernières ne vous inspirent plus aucun sentiment. Pas même de la curiosité ; juste du détachement. Des images que vous savez appartenir à votre passé défilent lentement dans votre mémoire, mais votre esprit éprouve des difficultés à les fixer, comme si ce qu'elles racontent était arrivé à quelqu'un d'autre. Vous vous sentez léger, tout d'un coup, plus léger que vous ne l'avez jamais été. Vous vous sentez *bien*.

Vous êtes devant la porte ouvragée. Le galbe d'une main se dessine à l'endroit où devrait se trouver la poignée. Vous appliquez la vôtre dans le renforcement. Elle épouse parfaitement les contours. Une douce chaleur irradie votre peau.

Rendez-vous au **32**.

9

Vous vous étirez, accompagnant vos gestes d'un bâillement sonore. Du coin de l'œil, vous pouvez voir au léger mouvement de tête de Charon que le passeur paraît surpris. Vous vous détendez, réajustant votre position. Observant l'eau, vous en approchez la main de la surface. Ce n'est pas du goût du nocher, qui pointe sa rame dans votre direction pour vous faire signe de vous tenir tranquille. Il ne doit pas être habitué à ce que ses passagers se comportent de manière aussi désinvolte. Bien sûr, il ignore que vous êtes différent d'eux — vous, votre corps n'est pas six pieds sous terre... Vous continuez à observer le paysage d'un air curieux, bien qu'il n'y ait pas grand-chose à voir. Puis, sans cesser de fixer l'horizon, vous ouvrez la bouche :

« Faisons un jeu ! » proposez-vous.

Cette fois, la surprise de Charon ne laisse aucun doute, au point qu'il en arrête momentanément de ramer. Puis il grommelle inintelligiblement et reprend sa navigation. Il a visiblement décidé de vous ignorer, mais vous ne l'entendez pas de cette oreille.

« Vous aimez les énigmes ? »

Le passeur vous lance un regard mauvais qui vous intime sans la moindre équivoque de vous taire, mais vous feignez de le prendre comme une approbation.

« Je me brise quand on dit mon nom. Qui suis-je ?
— Silence ! »

La voix exaspérée de Charon, dont l'énergie indique une vigueur qui contraste avec son apparence, claque comme un coup de fouet. Il a visiblement l'intention d'appuyer son ordre en vous assénant un coup avec sa rame, mais vous faites mine d'ignorer la menace qui s'approche de votre tête et levez les bras d'un air enthousiaste :

« Bravo ! C'est la bonne réponse ! »

Le passeur arrête son mouvement et fronce les sourcils, l'air perplexe. Saisissant l'occasion, vous empoignez la rame à deux mains et tirez violemment dessus, tentant de déséquilibrer le nocher pour le faire tomber à l'eau d'un coup de pied bien placé.

Effectuez une épreuve de *phrenes*.



Si vous obtenez 2 succès ou plus, rendez-vous au **27**.



Sinon, rendez-vous au **3**.

10

Vous tendez la main à l'être qui vous a fait tant de mal par le passé... Son regard, cette fois, est chargé de surprise. D'interminables secondes s'écoulent en silence tandis que vous restez ainsi tous deux figés, vous debout et penché vers votre ancien tortionnaire, lui à terre, blessé et stupéfait de votre réaction qui dépasse son entendement. Puis, à l'issue d'un temps que vous ne pouvez déterminer, son bras se déplie très lentement avant qu'une main hésitante ne saisisse la vôtre.

Vous l'aidez à se relever en tirant fort vers vous, prudemment, puis lâchez votre prise une fois remis d'aplomb. Vous reculez d'un pas. Curieusement, l'homme qui vous fait à présent face vous paraît plus petit. Non, ce n'est pas une impression : il est moins grand qu'avant. *De moins en moins grand...* À moins que ce ne soit votre propre taille qui s'accroît ? Vous balayez la pièce du regard. Quelque chose semble changé, mais ses dimensions n'ont pas l'air altérées... Vous baissez les yeux vers l'être rétréci et difforme qui tourne à droite et à gauche une tête hébétée devenue trop grosse pour son corps, puis se met à déambuler dans l'immense salle comme le ferait un homme ivre, en produisant de petits sons aigus et ridicules.

Vous réalisez alors que les pleurs de l'enfant ont cessé. Vous vous tournez vers lui. Ses prunelles rondes d'étonnement sont fixées sur le grotesque petit personnage qui continue à gesticuler dans tous les sens. Un sourire candide

fait briller son visage malgré ses yeux encore rougis, et bientôt les parois de la caverne résonne d'un son qu'elle n'a jamais entendu.

Les échos du rire cristallin s'estompent graduellement. Chaque vibration est une caresse sur votre âme. Les statues sépulcrales vous encerclent toujours, mais l'angoisse qu'elles vous inspiraient a disparu. Elles vous apparaissent maintenant pour rien d'autre que ce qu'elles sont : de ternes figures de pierre, figées pour l'éternité dans un état d'inoffensive banalité. Vous esquissez à votre tour un sourire en vous approchant du petit garçon. Vous vous accroupissez à sa hauteur et ouvrez grand vos bras où il vient se blottir. Tandis que vous vous relevez, quelque chose vous effleure la jambe. Baissant les yeux, vous apercevez le loup qui frotte avec douceur son museau contre vous. Son corps mince est toujours recouvert de coupures, mais elles ont désormais l'aspect de vieilles blessures cicatrisées.

Vous bercez doucement l'enfant qui colle sa joue contre votre poitrine en s'abandonnant à une bienheureuse somnolence cadencée par une respiration profonde et régulière. Vous marchez d'un pas serein vers la porte de fer, flanqué du loup qui halète comme un jeune chiot impatient. Vous arrivez sur le seuil de la porte close. Vous ne vous étiez pas rendu compte qu'elle s'était refermée. Nulle serrure. À l'endroit où devrait se trouver la poignée, une légère enfonçure dessine les contours de votre main. Vous y appliquez la paume. Le contact est agréablement chaleureux.

Rendez-vous au **32**.

11

Vous prenez un léger élan, puis vous sautez sur l'immense plateau de cuivre en contrebas. Vous vous réceptionnez à quatre pattes et vous mettez aussitôt à plat ventre pour ne pas être déséquilibré par les mouvements que votre atterrissage imprime à la plateforme.

Vous attendez que votre perchoir se stabilise, puis vous vous relevez prudemment, et marchez précautionneusement vers le côté opposé du plateau. La paroi rocheuse devant vous vous surplombe désormais d'un bon mètre. Pressé de retrouver un plancher moins instable, vous prenez de nouveau quelques pas d'élan et bondissez. Vous êtes trop bas pour vous recevoir directement sur le sol de pierre mais vous plaquez votre corps contre la paroi et agrippez le bord du précipice avec vos bras et mains. Un dernier effort musculaire, et vos membres vous propulsent sur la terre ferme.

Vous vous retournez. Le plateau continue d'osciller, et un grincement vous fait lever les yeux. De la poussière et des morceaux de pierre tombent du plafond. Vous vous figez, vous attendant à tout moment à voir la balance basculer dans l'abîme, cependant elle finit par retrouver son immobilité. Ce fut juste, néanmoins. Heureusement que vous n'avez pas à revenir sur vos pas ; il n'est

pas du tout certain que le précaire ensemble supporterait une telle manœuvre une deuxième fois.

Vous faites demi-tour. La clarté qui filtre par l'encadrure devant vous indique la sortie. Vous vous y dirigez. Rendez-vous au **21**.

12

Vous y êtes.

Vous avez atteint le Tartare. Vous contemplez en ce moment même le cœur du royaume infernal. En vérité, vous auriez du mal à décrire l'étendue morne qui s'étend devant vous, pour la simple raison qu'il n'y a pas grand-chose à décrire, et que le peu qui vient rompre la monotonie ambiante est voilé par une brume grise et froide, ne laissant deviner que des ombres. Le sol est rocailleux et aride, et pourtant une odeur de pourrissement flotte dans l'air humide.

Vous êtes là où les pires criminels — ceux qui ont offensé les dieux — ont été condamnés à subir leur éternel châtement. Vous savez que cette partie du royaume d'Hadès couvre une étendue si vaste qu'il faut, en temps normal, des jours pour la traverser, mais vous savez aussi que pour vous, cela ne prendra que quelques heures... Levant les yeux vers le firmament, vous observez un point brillant semblable à une étoile dans la nuit. Située à la verticale de votre destination, au centre du cercle formé par le mur d'airain que vous venez de passer, elle vous indiquera la direction à suivre. Pendant quelques instants, vous ne pouvez détacher votre regard de la lueur diamantine. Est-ce à cet endroit que l'ange déchu a déchiré ce qui fait ici office de voûte céleste, après avoir été précipité hors du royaume de Dieu ? Sa chute a-t-elle duré deux fois neuf jours et neuf nuits, comme le prétendait Hésiode ? Vous secouez la tête pour échapper à ces pensées. Des réponses ne vous seraient de toute façon d'aucune utilité. Vous faites un premier pas. Votre ultime voyage commence.

Vous marchez un long moment à une allure rapide, l'esprit ailleurs puisqu'il n'y a décidément rien qui le retienne dans ce lieu désolé. Seules quelques étendues d'eau, çà et là, vous ramènent parfois à la réalité... Étang lisse et glacé, lac aux eaux jaunâtres à l'odeur suffocante, mare bouillonnant d'un liquide noir et visqueux... et toujours aucune végétation, ni aucune autre trace de vie... C'est au moment précis où vous vous faites cette réflexion qu'une ombre gigantesque, droit devant vous, se met à se mouvoir. Vous vous figez instantanément. Déchirant la brume, vous voyez apparaître un être colossal à la physionomie humaine, si on ignore — ce qui est difficile — les dizaines de bras qui jaillissent de ses flancs, de ses épaules et de son dos ! Chacun est paré au poignet d'un bracelet de cuir, mais en dehors de cela, le géant n'est vêtu que d'un pagne. Il fait quelques pas supplémentaires dans votre direction puis s'arrête, ses yeux fixés sur vous. Vous n'avez rien à craindre, vous le savez. Pour le moment, il fait partie du décor, rien de plus. Cependant, son regard ne vous quitte pas, et malgré son absence d'expression, votre certitude commence à être ébranlée... Est-il conscient de votre présence ? Non, ils ne

sont pas censés avoir été... Un mince soupir de soulagement vient mettre fin à vos cogitations au moment où l'Hécatonchire tourne la tête et reprend sa route vers une autre direction. Vous attendez néanmoins qu'il soit entièrement hors de votre vue avant de poursuivre votre propre chemin.

Le relief s'accidente. Des rochers pointent çà et là. Quelques-uns prétendent au rang de butte, certains d'entre eux à celui de colline et de très rares parmi ces derniers aspirent à la qualification de montagne. Gravissant l'une d'elle, une forme humaine, au loin, pousse un lourd rocher sphérique avec l'obstination d'un bousier. Vous l'observez un long moment, fasciné, jusqu'à l'instant fatidique. Du haut du sommet, l'homme regarde la pierre rouler en bas de la pente opposée à celle qu'il vient de gravir. Vous ne pouvez qu'imaginer ce qu'il doit ressentir pour la millionième fois.

Des heures durant, vous continuez à marcher, guidé par l'étoile du matin au-dessus de votre tête et croisant de temps à autres d'autres suppliciés... Celui-ci, sur sa roue de feu... Quel est son nom, déjà ? Et ce géant attaché à son piton rocheux, hurlant sous les coups de bec des deux vautours qui lui déchirent les entrailles... ? Des femmes en train de puiser à un cours d'eau pestent tandis que ce dernier se dérobe alors que s'approche un grand homme maigre et sec à la barbe grise ; pourtant le tonneau dans lequel elles déversent leurs seaux n'est pas près de se remplir. Personne ne fait attention à vous alors que vous allez au milieu de ces mythes aussi vieux et fiables que la mémoire humaine.

Le paysage commence à s'aplanir. Vous touchez au but. Les derniers temps de votre odyssée se font dans une pleine solitude. Seule la plainte du vent qui se lève vous rappelle que vous êtes vivant. Une tache noire apparaît à l'horizon. Elle s'étend à chacun de vos pas, jusqu'à venir lécher vos orteils. Sous vos pieds, un puits immense aux bords évasés qui menacent de vous faire glisser dans une noirceur insondable au moindre pas supplémentaire. Un vent violent jaillit à la verticale des profondeurs du gouffre avant de s'éparpiller dans toutes les directions en soulevant des amas de poussière morte. Vous y êtes.

Vous prenez une profonde inspiration, et vous jetez dans l'abîme.

Rendez-vous au **50**.

13

« Alors ?

— Rien. Il est grillé. »

Un silence. Des pas. Un soupir.

« Comment cela a-t-il pu arriver, bon Dieu ! Comment un tel défaut dans l'égide a-t-il pu passer inaperçu ?

— L'enquête est toujours en cours. Mais obtenir les réponses va être très

compliqué...

— *On n'a pas le temps. Ça s'agite, là-haut. »*

Des pas. Un silence. Une inspiration.

« *Le protocole Dante a été activé. »*

Un silence.

« *Monsieur ?...*

— *Débranchez-le. »*

14

Vous saisissez prestement le récipient, veillant toutefois à ne pas en renverser le contenu une fois sorti de la kibisis. Vous l'approchez des lèvres de l'enfant que vous tenez toujours d'une main contre vous, lui chuchotant des mots rassurants, l'invitant à boire. Il ouvre les yeux à moitié, et, sans cesser de se cramponner à vous, entrouvre la bouche et pince le bord du contenant entre ses lèvres. Vous l'observez déglutir lentement tandis que l'eau coule dans sa gorge.

Une sensation étrange vous prend, comme si le temps se figeait. La sensation repart aussi vite qu'elle est venue, remplacée par un vertige tout aussi fugace. L'espace de quelques secondes, votre vue se trouble, le décor devient flou. Vous vous sentez perdu. Où êtes-vous ?

Progressivement, les images qui vous entourent redeviennent claires, les contours des deux silhouettes près de vous plus nettes. Vous fouillez dans votre mémoire. L'effort est étrangement difficile mais finit par payer. Un petit garçon, un loup... N'y avait-il pas également un grand homme au sourire effrayant ? Où est-il ?

Vous balayez la salle du regard. Aucune trace de lui, nulle part. Curieusement, cela ne vous perturbe pas. En fait, sa disparition vous indiffère... Vous baissez les yeux vers le chérubin toujours blotti contre vous. Sa poitrine se soulève sous l'effet de sa respiration lente et régulière. Ses yeux sont fermés et son visage paisible, goûtant à une tranquillité que jamais il n'avait connue. Vous lui souriez, et bien qu'il ne vous voie pas, un sourire se forme sur ses propres lèvres.

Le frottement d'un museau contre votre jambe vient vous tirer de votre rêverie. Le loup lève vers vous son regard doré. Toute trace de fièvre a disparu ; à la place, vous croyez y lire de la reconnaissance. Les cicatrices sur son corps ont l'air vieilles. Il semble vous attendre.

Si vous avez fait boire le petit garçon dans un vase, rendez-vous au **22**.

Si vous l'avez fait boire dans un coquillage, rendez-vous au **8**.

15

Le courant devient de plus en plus fort, le vide au centre du lac de plus en plus béant et votre chute prochaine de plus en plus inexorable. Vous avez beau savoir que vous êtes protégé par l'égide, votre cerveau reptilien, lui, n'en est pas informé, et contenir la panique qui monte en vous est d'autant moins simple que vous ignorez complètement ce qui se passera quand vous tomberez au fond de ce puits.

La situation prend cependant un tour inattendu, car du cœur du maelstrom émerge soudain une gigantesque silhouette translucide. L'apparition possède le corps et les traits d'une jeune fille qui serait faite d'eau et non de chair. Son visage de nacre se tourne vers vous, et sa beauté surnaturelle a quelque chose de magnétique. Elle vous observe.

Dans votre position actuelle, vous êtes entièrement à sa merci. Vous vous redressez, vous efforçant de vous tenir debout dans la barque malgré les turbulences de plus en plus vives. Lui abandonner votre destin, soit, mais pas votre dignité. Vous relevez la tête et cessez de bouger, présentant le dehors calme de celui qui a accepté son sort. L'ondine soutient votre regard mais elle n'a pas de réaction, et son expression demeure indéchiffrable. Quelques secondes passent. Vous êtes maintenant tout proche du gouffre, au point de discerner la forme convexe de la paroi aqueuse plongeant vers des profondeurs vertigineuses. Le naufrage est imminent. C'est alors qu'une main aussi grande que votre embarcation se tend vers vous.

Effectuez une épreuve de *phrenes*.



Si vous obtenez moins de 2 succès, la main gigantesque s'abat sur vous comme une violente vague. Vous ne pouvez réprimer un hoquet de surprise juste avant de vous retrouver immergé dans le poing de la naïade. Vous perdez connaissance...

Lorsque vous vous réveillez, vous êtes dans une forêt. Vous vous relevez maladroitement, quelque peu étourdi. Par-delà les arbres parviennent ce que vous prenez au début pour des chants d'oiseau, mais à mesure que vos sens retrouvent leur acuité, vous réalisez qu'il s'agit plus probablement d'airs de flûte... Rendez-vous au **40**.



Si vous obtenez 2 succès ou plus, la main se glisse sous votre barque et la soulève avec aisance. L'eau ruisselle de tout côté tandis que le visage de la naïade s'approche de vous. Un sourire irisé trouble les ondulations à la surface de sa peau. Vous voyez ses lèvres se mouvoir tandis que de sa gorge sourdent des mots que vous ne comprenez pas.

L'être se dirige vers le bord du lac avant de sortir entièrement de l'eau. Au-dessous de vous le paysage défile à mesure de ses lentes

enjambées. Votre ange gardien ne fait que quelques pas, pourtant vous avez l'impression de parcourir des kilomètres... Vous arrivez à l'orée d'une forêt de feuillus dense, au milieu de laquelle la main géante vous dépose délicatement.

La créature disparaît rapidement hors de votre champ de vision, sa taille diminuant à vue d'œil. Vous ne sauriez dire si c'est parce qu'elle rapetisse ou parce qu'elle se joue des distances... En vous, quelque chose semble changé.

Vous avez reçu la bénédiction de Styx. Votre valeur de *menos* a augmenté d'1 point. Rendez-vous au **28**.

16

Votre chute ne dure pas longtemps. Vous fermez les yeux et la bouche par réflexe au moment où le Styx vous engloutit. Vous battez furieusement des pieds pour regagner la surface, gardant les paupières closes jusqu'à ce que vous sentiez l'air moite sur votre peau, et en inspirez aussitôt une grande bouffée.

Vous rouvrez les yeux. Vous êtes cerné de trépassés qui se débattent péniblement dans ces eaux sales. Ils représentent les défunts dont la vie fut continuellement dominée par la colère, qu'elle ait été justifiée ou non... Mais si vous devez vous aussi à ce sentiment d'avoir été mené jusqu'ici, il est pourtant bien loin de vous en ce moment. C'est la peur qui, présentement, dicte vos gestes. Vous essayez de battre des bras, mais vos mouvements sont atrocement lents, comme si vous nagez dans de la mélasse. Votre anxiété commence à se muer en panique. Vous tournez la tête dans tous les sens, cherchant du regard quelque chose, le moindre point à l'horizon auquel vous accrocher... Avec effroi, vous réalisez alors que la berge d'où vous veniez a disparu. Vous êtes au cœur d'un océan boueux, entouré par la plainte lancinante des innombrables condamnés qui partagent votre tourment.

Vous prenez une profonde inspiration. L'air qui emplît vos poumons est putride, mais vous n'en avez cure. Du calme. Vous êtes vivant. Vous ne pouvez pas mourir ; en tout cas, pas ici... Si les êtres qui gigotent misérablement près de vous ont perdu force et volonté, ce n'est pas votre cas. Et si pour le moment nulle bande de terre en vue ne fait naître en vous l'espoir de vous tirer de ce borbier, vous savez aussi qu'il ne faut pas se fier aux distances apparentes dans cet univers.

Vous pouvez décider d'une direction et nager jusqu'à retrouver la terre ferme, malgré l'effort surhumain que ces eaux maléfiques exigeront de vos membres. Mais une autre idée vous vient... Il ne faut pas compter sur l'aide active de vos compagnons d'affliction, les pauvres étant réduits à l'état de zombie, mais ils pourraient quand même se révéler utiles. Ils sont en effet si nombreux que si vous parveniez à vous hisser sur les épaules où la tête de l'un d'entre eux,

vous pourriez littéralement marcher sur l'eau en sautant de corps en corps... Ce plan demande autant de cynisme que de sens de l'équilibre, mais pourrait fonctionner.

Choisissez si vous comptez sur votre seule force physique ou si vous vous appuyez — littéralement — sur vos infortunés camarades avant de vous rendre au **43**.

17

Une violente bourrasque vous fait soudainement chanceler. Sous son effet, les branches s'agitent tout autour de vous, comme paniquées... Une véritable tempête commence à se déchaîner, mais à travers le rugissement du vent un autre bruit parvient jusqu'à vos oreilles. Flap!... flap!... flap!... Son origine vous est révélé lorsque devant vous apparaissent dans un sifflement fracassant une dizaine d'êtres hybrides voletant au-dessus du sol, le battement de leurs immenses ailes soulevant une quantité impressionnante de poussière qui manque de vous faire tousser... Les créatures ont la tête d'une femme mais leur corps est celui d'un grand oiseau. Leurs impressionnantes serres acérées paraissent capables de déchiqueter un homme, et leur regard est empli de cruauté et de malice. Des harpies !

« Qu'avons-nous là, mes sœurs ? » caquette moqueusement l'une d'elles.
« Tyché nous fait un cadeau !

— Comme il a l'air appétissant ! » reprend une autre. « Oooh ! c'est notre jour de chance !

— Tu t'es égaré, mon mignon ? » demande une troisième voix dans votre dos.

L'aviaire mégère qui vient de s'adresser à vous s'est approchée sans que vous ne vous en rendiez compte, et d'un geste narquois vous effleure la joue du bout de ses plumes. Vous bondissez instinctivement et un réflexe fulgurant vous fait vous retourner pour lui envoyer votre poing dans sa hideuse face. La femme-oiseau évite cependant aisément le coup, mais votre geste les a mises en rage. Vous êtes encore suffisamment lucide pour comprendre que vous n'avez aucune chance devant un tel nombre, aussi vous profitez de la fraction de seconde que vous a offerte votre geste irréfléchi pour détalier à toutes jambes à travers les arbres. Les gémissements de ces derniers sont noyés par les cris de fureurs et les imprécations des harpies, qui vous poursuivent en slalomant à travers la futaie. La forêt gêne leurs mouvements mais elles n'en demeurent pas moins redoutablement rapides, et ce n'est qu'une question de secondes avant qu'elles ne fondent sur vous.

Une fulgurance vous vient. Vous sortez précipitamment la rame volée à Charon de votre kibisis et l'agitez à deux mains au-dessus de votre tête, effectuant de grands gestes mal maîtrisés du fait de votre situation précaire. Les branches n'accrochent toutefois pas la longue perche, et vos moulinets parviennent à gêner suffisamment vos assaillantes pour vous offrir un court répit que vous

mettez à profit pour chercher frénétiquement une échappatoire... Là ! au milieu des fourrés !

Vous vous figez un bref instant à la vue de votre potentiel salut, et une harpie plus adroite que les autres en profite pour fondre sur vous et agripper votre instrument, que ses puissantes serres vous arrachent des mains. Vous poussez un juron féroce mais ne cherchez pas à lutter : vous vous précipitez tête la première et plongez dans le minuscule terrier au mépris de tout danger. Des cris de frustration et des bordées d'injures vous parviennent de l'extérieur, mais la tanière est trop étroite, et l'envergure de leurs ailes les forcent à se contenter de vous insulter copieusement. Vous n'y voyez rien dans cet abri de fortune, et priez silencieusement de ne pas avoir échappé à Charybde uniquement pour tomber sur Scylla... Vous rampez péniblement, essayant de vous installer dans la position la moins inconfortable possible. Contrit d'avoir perdu votre rame, vous devez néanmoins admettre que c'est un moindre mal comparé au sort que ces abjections à plumes vous promettaient...

Vous restez un long, très long moment immobile, l'esprit en proie aux doutes et à la crainte. Au dehors, le calme finit par revenir. Vous attendez encore un certain temps, puis vous contorsionnez pour risquer un œil à l'extérieur. Nulle trace des harpies. Il semble qu'elles aient abandonné la chasse. Vous remerciez silencieusement le destin, même si vous n'êtes pas sûr de devoir à la chance d'avoir trouvé cette cache providentielle... Vous laissez le temps s'écouler un moment encore, puis finissez par revenir à l'air libre. Scrutant anxieusement les cieux et tendant l'oreille, vous guettez toute trace ou son qui trahirait la présence des démons ailés, mais rien ne vient troubler le calme retrouvé du lieu... Rendez-vous au **48**.

18

Après bien des épreuves, vous voici enfin à l'entrée du Tartare. Un seul obstacle se dresse désormais entre vous et l'ombilic du monde souterrain, sous la forme d'une porte aux dimensions littéralement titanesques. Gravée de glyphes dont vous ne comprenez pas la signification — en supposant qu'il y en ait une —, aucun mécanisme d'ouverture visible n'en met en relief la surface. Vous faites un pas vers l'avant pour apposer votre main sur le fer ouvragé, comme pour offrir un socle à vos réflexions.

Au moment où vous posez le pied, résonne un bruit métallique. Baissant les yeux, vous constatez qu'un panneau de fer forgé est enchâssé dans le sol, devant le seuil. En son centre, un trou en forme de serrure...

Si vous ne disposez pas d'une clef de fer, rendez-vous au **6**.

Si, en revanche, vous en possédez une, vous la sortez diligemment de la kibisis avant de l'introduire dans la serrure et de tourner la clef. Un grondement grave comme vous n'en avez jamais entendu auparavant retentit aussitôt, si puissant

qu'il en fait vibrer le sol et vous oblige à vous boucher les oreilles en plaquant vos mains dessus. Avec une majestueuse lenteur, la porte s'ouvre...

Ou plutôt, elle s'entrebâille. Le battant ne recule en effet que de quelques dizaines de centimètres avant de s'arrêter, laissant heureusement un espace suffisant pour vous permettre de franchir l'enceinte. Vous poussez un léger soupir : vous auriez été bien en peine de faire bouger le monumental ouvrage. Prudemment, vous vous glissez par l'ouverture. Quelques secondes après votre passage, la porte se referme d'elle-même. Vous seriez curieux de découvrir quel ingénieux mécanisme caché peut bien produire un tel résultat...

Détournant le regard de la porte redevenue impassible, vous observez longuement le tableau qui s'offre à vos yeux... Rendez-vous au **12**.

19

Vous sortez de la kibisis la torche offerte par Hécate, en prenant garde de ne pas vous brûler. La flamme vive éclipse aussitôt la lueur diffuse émanant des parois, éclairant le couloir sous un jour ardent. Vous promenez la torche autour de vous. Le reflet de votre flambeau fait chatoyer les murs, jouant avec la nitescence diaprée de la roche. Au milieu de ce scintillement, une tache terne attire votre regard. Vous en rapprochant, vous découvrez des mots semblant peints sur la pierre. Trois mots :

« Peu pour petit. »

Vous méditez un instant sur leur sens, car ils en ont forcément un...

Vous pouvez à présent boire de l'eau qui s'écoule du plafond. Rendez-vous alors au **26**.

Ou vous pouvez reprendre tout de suite votre progression. Rendez-vous dans ce cas au **36**. Avant cela, toutefois, vous avez la possibilité de recueillir cette eau dans un récipient à votre disposition (vase, coquillage) avant de le ranger à nouveau dans votre kibisis.

20

Vous vous jetez en avant d'un bond vif, percutant violemment le passeur qui manque de perdre l'équilibre mais a le réflexe de vous passer sa rame dans le dos pour s'en servir comme d'un appui afin de se rétablir, ce qui gêne vos propres mouvements. Vous dégagez l'outil d'un coup de coude sur la pale et enchaînez en projetant votre poing vers le visage ridé de votre adversaire tandis qu'il tente de se protéger avec le manche. La barque tangue furieusement et menace de vous jeter à l'eau l'un comme l'autre.

Effectuez une épreuve de *menos*.



Si vous obtenez 2 succès ou plus, rendez-vous au **27**.



Sinon, rendez-vous au **3**.

21

Vous marchez pendant un long moment. Depuis combien de temps êtes-vous ici ? Heureusement que les distances ne sont pas ce qu'elles paraissent... Petit à petit, le décor change. La végétation se fait discrète mais recommence à apparaître. Ça et là, de rares arbustes et quelques fleurs sauvages dont vous ignorez le nom agrémentent même le paysage. Vous vous retrouvez au milieu d'une étendue herbeuse vaste, très vaste, comme tous les lieux que vous avez parcourus jusqu'ici. L'herbe n'est pas très haute, mais suffisamment pour que la légère brise qui souffle à présent sur la plaine en fasse doucement onduler les brins. Sentir de nouveau l'air sur votre peau n'est pas pour vous déplaire.

Un sillon brun attire votre œil. Parallèle à celui que dessinaient vos pas, un chemin de terre fend la prairie. Vous vous hâtez de le rejoindre. Sa présence vous reconforte : elle signifie que vous êtes probablement dans la bonne direction. Vous arpentez le sentier providentiel, rassuré de ne pas vous être égaré, et vous laissez aller à la quiétude. Le silence qui vous entoure ne vous oppresse plus ; maintenant vous goûtez à l'apaisement qu'il vous procure. La monotonie du décor ne fait naître nul ennui ; elle a la couleur de la sérénité.

Vous exhalez une profonde expiration ; il y a bien longtemps que vous ne vous étiez pas senti aussi paisible. Vous vous sentez hors du temps. Vous vous sentez *bien*. La tentation vous vient de vous arrêter, de vous allonger dans la plaine sans rien attendre, juste pour le plaisir d'éterniser le moment présent, mais l'idée ne se mue pas en injonction et vos jambes continuent d'œuvrer.

Une forme à l'horizon rompt la magie, et vous retrouvez vos esprits. Au fur et à mesure que vous approchez, vous devinez une statue. Le chemin vous y mène droit. Lorsque vous êtes suffisamment près, vous réalisez qu'il ne s'agit pas à proprement parler d'une statue mais de trois : trois femmes d'une blancheur de craie adossées à une colonne érigée au beau milieu du chemin. Au-delà, celui-ci se sépare en deux. L'une des femmes regarde la route de gauche, l'autre celle de droite tandis que la troisième fait face à vous-même et au sentier d'où vous venez.

Vous vous contemplez mutuellement. Les traits délicats confèrent aux trois visages de marbre la beauté de la jeunesse, mais quelque chose dans la posture et l'expression avertit que cette juvénilité n'est qu'apparente. Les trois femmes sont vêtues du chiton traditionnel et leur tête est couronnée de lierre. Celle de gauche tient une torche dans sa main ; celle de droite une dague. Celle

du centre présente également sa main tendue, mais contrairement aux deux autres rien de visible ne se trouve dans sa paume. Enfin, au pied des statues, trois coffres sont disposés. Vous ne voyez pas de serrure, tendant à indiquer qu'ils ne sont pas fermés à clef.

Un frémissement parcourt la bouche de la femme qui vous fait face. Vous sursautez légèrement. Avez-vous rêvé ? Non, les lèvres de pierre *bougent* bel et bien. Une voix profonde et sans âge s'adresse à vous.

« Devant moi, » dit la statue du centre, « le chemin du renoncement ;
— Devant moi, » poursuit celle de gauche, « le chemin du prévoyant ;
— Devant moi, » conclut celle de droite, « le chemin du courageux. »

Un silence suit ces paroles, que vous mettez à profit pour méditer sur le sens des mots que vous venez d'entendre. La voix reprend :

« Toute histoire, que de choix n'est faite ;
— Tout choix est mère de liberté ;
— Heureux celui qui sait l'avenir.
— Respectable, mortel, est ta quête ;
— D'icelle le terme est à portée ;
— Un don, un seul, je peux t'obtenir.
— De ton destin, me faire prophète ;
— Ton désir de présent, contenter ;
— Ta force ou ta volonté, bénir.
— *Choisis.* »

Ce dernier mot a été prononcé de concert par les trois effigies. Vous laissez passer quelques secondes, mais leur visage est redevenu de marbre et le silence règne à nouveau. Réfléchissez aux offres qui vous sont faites.

Si vous demandez à la femme de gauche, celle qui tient la torche, de se faire prophète de votre destin, rendez-vous au **44**.

Si vous demandez à la femme du centre, dont la paume est vide, de contenter votre désir de présent, rendez-vous au **30**.

Si vous demandez à la femme de droite, celle qui tient la dague, de bénir votre force ou votre volonté, rendez-vous au **37**.

22

Vous clignez des yeux. Avez-vous rêvé ? Il y avait bien un animal devant vous. Un... Qu'est-ce que c'était ? Un chien ? Il avait de la fourrure, en tout cas... Grise... Non, plutôt... Qu'est-ce que vous cherchez ? Une couleur, oui, c'est ça... La couleur de quoi, au juste ? Vos bras ressentent une étrange sensation de vide. Vous levez les mains devant vos yeux. Avez-vous fait tomber quelque chose ? Vous regardez le sol. Vous teniez quelque chose, vous en êtes... Mais non ! qu'est-ce que vous racontez ? Vous portez vivement une main à votre front. La tête vous tourne. Vous ne vous sentez pas bien. Il vaut mieux sortir

rapidement d'ici... Où êtes vous, déjà ? Vous regardez autour de vous le décor qui défile au ralenti... Non, vraiment, vous n'êtes pas bien ; il vous faut partir et prendre du repos. Où est la sortie ? Il n'y a qu'un mur, aucune issue. Comment avez-vous pu arriver ici ? D'où venez... Vous... Qui êtes...

Rendez-vous au **13**.

23

Vous vous mettez vivement en mouvement pour atteindre ce monstre venu des tréfonds de votre passé avant qu'il ne soit à portée de l'enfant. L'homme se tourne alors vers vous, son éternel sourire carnassier aux lèvres. Vos poings se serrent de nouveau. Une nouvelle vague de colère vous envahit. Vous lui laissez libre cours.

Vaincre votre Némésis nécessite de réussir une épreuve de *menos* avec un minimum de 3 succès, à moins que vous ne possédiez un glaive, auquel cas un seul succès est nécessaire.



Si vous y parvenez, rendez-vous au **39**.



Si vous échouez, votre adversaire prend le dessus et vous vous retrouvez à terre, sonné.

Si vous êtes *affecté*, rendez-vous au **13**.

Sinon, vous pouvez battre en retraite près du petit garçon en vous plaçant entre lui et votre oppresseur. Rendez-vous alors au **5**.

Mais vous pouvez également poursuivre le combat. Vous vous relevez alors en poussant un cri de rage et jetez toutes vos forces dans cette dernière bataille. Répétez l'épreuve précédente. Si vous en venez à bout, rendez-vous au **39**. Si vous mordez la poussière une seconde fois, rendez-vous au **13**.

24

Quelques minutes passent. Plus rien ne bouge. L'effigie des trois femmes semble avoir définitivement retrouvé son rôle d'idole inerte. Il n'y a plus rien à faire ici à part choisir la route à prendre, et éventuellement ouvrir l'un ou l'autre des coffres toujours au pied des statues.

Renoncer ne faisant pas partie de vos options, si vous reprenez votre route, choisissez entre :

- le chemin « du prévoyant », situé devant la statue à la torche ;
- le chemin « du courageux », situé devant la statue à la dague.

Mémo­ri­sez alors votre choix, puis ren­dez-vous au **38**.

Si vous ouvrez l'un des coffres, choisissez lequel (en fonction de la statue qui le garde), puis ren­dez-vous au **4**.

25

Vous approchez de la porte de fer. Chaque mètre parcouru semble la faire grandir de dix. Cela n'a guère de sens, mais contribue sans conteste à son monumentalisme grandiose et intimidant. Vous n'en êtes plus très loin lorsque vous remarquez une silhouette noire recroquevillée près du seuil. Vous faites quelques pas supplémentaires avant de vous arrêter net. Devant vous, un molosse d'une taille impressionnante est couché sur le sol. Son ventre large s'abaisse et se soulève au rythme de la respiration lente caractéristique d'un état de sommeil profond, ce que confirment ses yeux clos. Ses six yeux... Car la créature est dotée de trois têtes, et si celles-ci reposent pour le moment sur une paire de massives pattes antérieures, leurs babines pendantes laissent deviner des rangées de crocs comme des poignards.

Inutile de dire que vous n'avez aucune envie de perturber sa sieste, et vous vous apprêtez à le contourner en gardant vos distances lorsque vous remarquez que la tête du centre arbore un collier, duquel pend une clef de fer...

Si vous possédez un anneau d'or, ren­dez-vous au **35**.

Sinon, vous évaluez les alternatives qui s'offrent à vous... Le plus sûr est évidemment de laisser la clef à son gardien et de vous diriger vers la porte en prenant soin de faire un raisonnable détour... Si, en revanche, vous tentez de vous approcher de Cerbère, il va falloir compter sur votre sens de la discrétion, et vous ne donnez pas cher de votre peau si le chien de garde se réveille.

Si vous laissez le chien rêver tranquillement qu'il ronge d'autres os que les vôtres, ren­dez-vous au **18**.

Si vous prenez le risque de jouer les voleurs, vous vous approchez de la bête à pas de loup, retenant votre respiration, tendu comme une corde de piano. Lorsque vous êtes à portée de main de l'encolure, vous allongez le bras avec une infinie lenteur. Vos doigts tremblent... Vous insérez délicatement le pouce et l'index dans l'anneau métallique qui maintient la clef, et appliquez une double pression sur l'intérieur du bord. L'anneau s'écarte légèrement mais suffisamment pour que l'ouverture de sa partie sectionnée s'élargisse assez pour permettre à vos autres doigts d'agripper la tige de la clef et de faire glisser cette dernière le plus doucement possible hors de son trousseau. Vous sentez la sueur sur votre front. Est-ce que la bête peut la sentir, elle aussi ? Son odorat est-il développé ?...

Effectuez une épreuve de *phrenes*.



Si vous obtenez moins de 2 succès, rendez-vous au **46**.



Si vous obtenez 2 succès ou plus, vous vous éloignez à reculons, votre trophée en main, sans quitter le molosse des yeux... puis, une fois revenu à une distance plus rassurante, faites un large détour et reprenez votre chemin vers l'imposante porte en poussant un discret mais profond soupir de soulagement. Vous rangez la clef de fer dans votre kibisis. Rendez-vous au **18**.

26

Vous bravez l'humidité en vous plaçant sous la cascade, levez la tête tout en ouvrant la bouche et buvez de longues gorgées. Que la sensation de l'eau sur votre visage vous est agréable!... Tout votre être frissonne d'extase en redécouvrant ce plaisir simple que vous aviez perdu, vous rendez-vous compte. Le reste du chemin en deviendrait presque revigorant, songez-vous, si l'obscurité n'était pas aussi impénétrable... Les ténèbres semblent s'intensifier au fil de vos pas. Vous ne pouvez que soupirer. Une loi karmique absurde doit vous imposer un mauvais moment pour chaque bon, à l'évidence. Vous êtes las... Quels maux devez-vous donc expier pour mériter ce purgatoire, vous surprenez-vous à clamer d'une voix haute? Vous commencez à compter vos pas pour évacuer la frustration et ne pas sombrer dans la folie, plutôt que d'attendre une réponse sans espoir. 1, 2, 3... Si vous pouviez savoir combien de fois vous avez foulé ce couloir... 6, 7... Vous en avez oublié le temps. 9, 10... Les minutes paraissent des jours. 12, 13... Les secondes paraissent des heures.



Vous bravez l'humidité en vous plaçant sous la cascade, levez la tête tout en ouvrant la bouche et buvez de longues gorgées. Que la sensation de l'eau sur votre visage vous est agréable!... Tout votre être frissonne d'extase en redécouvrant ce plaisir simple que vous aviez perdu, vous rendez-vous compte. Le reste du chemin en deviendrait presque revigorant songez-vous, si l'obscurité n'était pas aussi impénétrable... Les ténèbres semblent s'intensifier au fil de vos pas. Vous ne pouvez que soupirer. Une loi karmique absurde doit vous imposer un mauvais moment pour chaque bon, à l'évidence. Vous êtes las... Quels maux devez-vous donc expier pour mériter ce purgatoire, vous surprenez-vous à clame d'une voix haute? Vous commencez à compter vos pas pour évacuer la frustration et ne pas sombrer dans la folie, plutôt que d'attendre une réponse sans espoir. 1, 2, 3... Si vous pouviez savoir combien de fois vous avez foulé ce couloir... 6, 7... Vous en avez oublié le temps. 9, 10 .. Les minutes paraissent des jours. 12, 13 .. Les secondes paraissent des heures.



Vous bravez l'humidité en vous plaçant sous la cascade, levez la tête tout en ouvrant la bouche et buvez de longues gorgées. Que la sensation de l'eau sur votre visage vous est agréable!... Tout votre être frissonne d'extase en redécouvrant ce plaisir simple que vous aviez perdu, vous rendez-vous compte. Le reste du chemin en deviendrait presque revigorant, songez-vous, si l'obscurité n'était pas aussi impénétrable... Les ténèbres semblent s'intensifier au fil de vos pas. Vous ne pouvez que soupirer. Une loi karmique absurde doit vous imposer un mauvais moment pour chaque bon, à l'évidence. Vous êtes las... Quels maux devez-vous donc expier pour mériter ce purgatoire, vous surprenez-vous à clamer d'une voix haute? Vous commencez à compter vos pas pour évacuer la frustration et ne pas sombrer dans la folie, plutôt que d'attendre une réponse sans espoir. 1, 2, 3... Si vous pouviez savoir combien de fois vous avez foulé ce couloir... 6, 7... Vous en avez oublié le temps. 9, 10 .. Les minutes paraissent des jours. 12, 13 .. Les secondes paraissent des heures.



Vous bravez l'humidité en vous plaçant sous la cascade, levez la tête tout en ouvrant la bouche et buvez de longues gorgées. Que la sensation de l'eau sur votre visage vous est agréable!... Tout votre être frissonne d'extase en redécouvrant ce plaisir simple que vous aviez perdu, vous rendez-vous compte. Le reste du chemin en deviendrait presque revigorant, songez-vous, si l'obscurité n'était pas aussi impénétrable... Les ténèbres semblent s'intensifier au fil de vos pas. Vous ne pouvez que soupirer. Une loi karmique absurde doit vous imposer un mauvais moment pour chaque bon, à l'évidence. Vous êtes las... Quels maux devez-vous donc expier pour mériter ce purgatoire, vous surprenez-vous à clamer d'une voix haute? Vous commencez à compter vos pas pour évacuer la frustration et ne pas sombrer dans la folie, plutôt que d'attendre une réponse sans espoir. 1, 2, 3... Si vous pouviez savoir combien de fois vous avez foulé ce couloir... 6, 7... Vous en avez oublié le temps. 9, 10 .. Les minutes paraissent des jours. 12, 13 .. Les secondes paraissent des heures.



Vous bravez l'humidité en vous plaçant sous la cascade, levez la tête tout en ouvrant la bouche et buvez de longues gorgées. Que la sensation de l'eau sur votre visage vous est agréable!... Tout votre être frissonne d'extase en redécouvrant ce plaisir simple que vous aviez perdu, vous rendez-vous compte. Le reste du chemin en deviendrait presque revigorant, songez-vous, si l'obscurité n'était pas aussi impénétrable... Les ténèbres semblent s'intensifier au fil de vos pas. Vous ne pouvez que soupirer. Une loi karmique absurde doit vous imposer un mauvais moment pour chaque bon, à l'évidence. Vous êtes las... Quels maux devez-vous donc expier pour mériter ce purgatoire, vous surprenez-vous à clamer d'une voix haute? Vous commencez à compter vos pas pour évacuer la frustration et ne pas sombrer dans la folie, plutôt que d'attendre une réponse sans espoir. 1, 2, 3... Si vous pouviez savoir combien de

fois vous avez foulé ce couloir... 6, 7... Vous en avez oublié le temps. 9, 10... Les minutes paraissent des jours. 12, **13** .. Les secondes paraissent des heures.

**

Vous bravez l'humidité en vous plaçant sous la cascade, levez la tête tout en ouvrant la bouche et buvez de longues gorgées. Que la sensation de l'eau sur votre visage vous est agréable!... Tout votre être frissonne d'extase en redécouvrant ce plaisir simple que vous aviez perdu, vous **rendez-vous** compte. Le reste du chemin en deviendrait presque revigorant, songez-vous, si l'obscurité n'était pas aussi impénétrable... Les ténèbres semblent s'intensifier au fil de vos pas. Vous ne pouvez que soupirer. Une loi karmique absurde doit vous imposer un mauvais moment pour chaque bon, à l'évidence. Vous êtes las... Quels **maux** devez-vous donc expier pour mériter ce purgatoire, vous surprenez-vous à clamer d'une voix haute? Vous commencez à compter vos pas pour évacuer la frustration et ne pas sombrer dans la folie, plutôt que d'attendre une réponse sans espoir. 1, 2, 3... Si vous pouviez savoir combien de fois vous avez foulé ce couloir... 6, 7... Vous en avez oublié le temps. 9, 10... Les minutes paraissent des jours. 12, **13** .. Les secondes paraissent des heures.

27

Votre audacieuse tentative porte ses fruits ! Vous prenez le dessus sur Charon et, allègre de satisfaction vengeresse, parvenez à l'éjecter de la barque. Il tombe sans un cri dans l'eau opaque tandis que vous vous efforcez de retrouver un équilibre moins précaire sur l'embarcation chahutée par la rixe. Alors qu'elle cesse doucement de tanguer, vous scrutez l'eau boueuse, observant les perturbations en surface à l'endroit où le Styx a englouti son passeur, guettant un signe annonçant son éventuelle réapparition... mais une minute se passe ainsi en silence, et rien ne vient troubler le cours paresseux du fleuve. Vous vous demandez quel sort peut bien attendre ceux qui s'y noient. Leur arrive-t-il seulement quelque chose? Vous n'avez pas l'intention de le découvrir. Saisissant la rame que le nocher a eu le bon goût de ne pas emporter avec lui, vous commencez à diriger l'embarcation. D'abord maladroitement, puis, à force d'essayer de reproduire les mouvements de son ancien conducteur, avec de plus en plus d'aisance. Bientôt, elle vous obéit au doigt et à l'œil.

À partir d'ici, le fleuve commence à se diviser en une multitude de bras marécageux. Sept, pour être précis. Chacun borde un des sept cercles de l'Enfer, bien que le terme tienne davantage de la licence poétique que d'une véritable rigueur géométrique. Chacun des ces « cercles » correspond à l'un des sept péchés capitaux et au châtement qui y attend les âmes des pécheurs, d'où le nom de la région à travers laquelle vous naviguez en ce moment même : les champs du Châtiment.

« Les marais du Châtiment » serait plus approprié, songez-vous tandis que vous ne cessez de ramer. Vous ignorez ce qui vous attend précisément à chacune

des sept extrémités du Styx. De toute façon, vos options sont encore limitées... Quoi qu'il en soit, il va falloir vous frayer un chemin à travers.

Vous maniez l'aviron pendant un long moment. Une brume épaisse se lève petit à petit. L'atmosphère devient humide et vous fait frissonner. Ce périple est riche en sensations... Le brouillard se fait de plus en plus opaque, cependant il semble se concentrer autour du fleuve. Vous pourriez décider de mettre pied à terre pour éviter de devoir naviguer à l'aveugle dans cette purée de pois, mais vous n'avez aucune idée de l'endroit où vous êtes présentement.

Difficile de savoir quelle est la meilleure option, si tant est qu'il y en ait une. Si vous débarquez tout de suite, rendez au **34**. Si vous poursuivez votre navigation, rendez-vous au **47**.

28

Vous vous frayez un chemin avec difficulté au milieu des fourrés, battant les halliers et enfonçant l'un après l'autre de véritables murs de ronces. Vous n'y voyez guère dans cet enchevêtrement de branches et de feuillage, lorsque tout à coup, le rideau végétal s'ouvre sur une clairière. Emporté par votre élan, vous manquez de trébucher au moment de poser le pied sur l'herbe rase. Votre maladresse déclenche aussitôt une volée d'éclats de rire.

Celles qui s'amuse de votre gaucherie forment un groupe de jeunes femmes d'une saisissante beauté, d'autant plus saisissante que certaines sont nues... et que celles qui ne le sont pas ne portent pour tout vêtement qu'un voile si fin qu'il en est transparent. La vision vous méduse. Vous vous attendiez bien à ce que votre quête soit riche en péripéties, mais pas à ce genre de rencontre.

Il y a longtemps que vous avez perdu votre innocence... néanmoins vous n'êtes guère à l'aise au milieu d'un tel tableau. En revanche, votre embarras semble beaucoup divertir les nymphes. L'une d'entre elles s'approche de vous en souriant. Vous amorcez par réflexe un mouvement de recul, anxieux et tendu. La jeune femme s'en rend compte et cesse de s'avancer. Son sourire se fait plus doux. Elle fait quelques pas à reculons, s'assied dans l'herbe et vous fait un geste de la main vous invitant à les rejoindre. Vous vous décontractez légèrement, mais ne pouvez vous départir d'une méfiance instinctive. Elles ne paraissent pas représenter une menace, cependant, et vous finissez, après un moment, à aller prudemment vers le centre de la clairière.

Vos nouvelles amies semblent ravies. Certaines vous regardent avec un intérêt sibyllin, d'autres échangent quelques mots à voix basse en émettant de petits rires. Quelques-unes s'ébattent dans un bassin à quelques pas de là, nageant et s'éclaboussant gaiement. Vous vous asseyez dans l'herbe à votre tour, essayant de vous détendre. L'atmosphère d'insouciance joyeuse qui baigne ce lieu vous fait du bien, en vérité, même si vous vous sentez autant à votre aise au milieu de ce public féminin que si vous vous retrouviez d'un seul coup en

tenue d'Adam devant une assemblée de parfaits inconnus — ce qui est un comble.

La gêne vous fait détourner le regard à plusieurs reprises, ce qui amuse beaucoup les nymphes, dont la pudeur ne fait clairement pas partie des traits de caractère. Sortant de son bain, l'une d'entre elles s'approche d'une petite fontaine naturelle qui alimente le bassin et se penche vers l'affleurement rocheux d'où jaillit le flot de la source. Puis elle se dirige vers vous et vous tend un coquillage rempli de l'eau limpide. Vous hésitez un bref instant, puis acceptez le présent en exprimant votre gratitude par un sourire timide. Vous buvez. L'eau est fraîche et vous désaltère, vous faisant pour un temps oublier votre appréhension. Une agréable sensation de délasserment vous gagne. La nymphe s'éloigne, réjouie. L'original récipient à présent vide, vous rangez le coquillage dans votre kibisis.

Quelques instants s'écoulent. Les créatures vous jettent toujours quelques œillades de temps à autre, mais elles respectent votre réserve en ne s'approchant jamais trop près, ce dont une partie de vous leur est reconnaissante. Lorsque le temps a passé suffisamment pour que vous estimiez devoir vous remettre en route, vous vous relevez. Les nymphes se retournent aussitôt vers vous et s'écartent pour vous faire place, à l'exception d'une d'elles qui se place devant vous et vous désigne l'orée de la clairière d'un geste de la main, vous invitant d'un mouvement de tête à la suivre. Vous décidez de lui faire confiance. La créature vous mène d'un pas sûr à travers l'épaisse frondaison, passant par des trouées et des sentes qui facilitent grandement votre progression.

Bientôt vous atteignez la lisière du bois. Le jeune femme se retourne alors vers vous et s'avance. Vous vous raidissez légèrement mais la laissez s'approcher néanmoins. Arrivée à votre hauteur, la nymphe se hisse sur la pointe des pieds et dépose un baiser sur votre joue. Puis elle fait demi-tour, non sans vous avoir lancé un dernier clin d'œil, et disparaît entre les arbres.

Vous restez un moment immobile, troublé à plus d'un titre par cette aventure inattendue, comme si elle était arrivée à un autre vous enfoui sous des sentiments méconnus. En poussant un soupir dont vous ne savez s'il est de soulagement ou de regret, vous reprenez votre voyage. Rendez-vous au **2**.

29

Vous vous approchez du petit garçon tremblant. Vous vous accroupissez près de lui en murmurant des paroles rassurantes, lui ouvrant vos bras pour l'inviter à se blottir contre vous. Il lève la tête timidement, puis plaque son visage humide contre votre torse en vous entourant de ses petits bras. Tout doucement, vous le soulevez. De faibles spasmes continuent à secouer le corps de l'enfant, que vous bercez légèrement dans le but de l'apaiser autant que possible. Vous jetez un regard à la source de son angoisse. L'homme s'est

rapproché de quelques pas. Les grognements du loup ont augmenté de quelques décibels.

Si vous possédez un récipient rempli de l'eau de la rivière souterraine croisée plus tôt, vous pouvez la lui donner à boire. En ce cas, rendez-vous au **14**.

Sinon, vous pouvez simplement attendre en protégeant le petit garçon. Rendez-vous alors au **5**.

30

Vous faites un pas vers la statue. Vous n'avez pas le temps d'en faire un deuxième ni celui d'ouvrir la bouche que la déesse reprend la parole, comme si elle avait lu dans vos pensées — ce qui est très certainement le cas...

« Choisis un coffre. »

Vous baissez les yeux. Il est évident que vous devez ouvrir l'un des trois coffres placés au pied de chaque statue. Mais lequel ? Celui gardé par la femme qui vient de s'adresser à vous — dont la paume est vide —, celui gardé par la femme à la torche ou celui gardé par celle à la dague ?

Faites votre choix, et souvenez-vous-en.

Soulevant le couvercle du coffre, vous découvrez au fond un disque d'argent, gravé en son centre d'une petite étoile trois fois entourée : la première et la troisième ligne forment un cercle tandis que la deuxième serpente de telle sorte que ses plis dessinent deux suites de trois arcs parfaitement réguliers et symétriques. Un symbole magique ?



Devant vous, le coffre ouvert disparaît.

Rendez-vous au **24**.

31

Une trouée dans votre prison rocheuse vient bientôt vous signifier que la rivière s'apprête à déboucher à l'air libre. Une fois dehors, vous inspirez prudemment une bouffée d'air, puis, constatant l'absence d'effluves marécageux, vous mettez à respirer à pleins poumons. La flore aquatique qui envahissait le rivage a laissé la place à une végétation plus sylvestre, faite de plantes à longues feuilles, de broussailles et d'arbres que vous êtes bien incapable de nommer. Le fleuve s'élargit rapidement, néanmoins le courant reste suffisamment bon pour vous épargner la peine de reprendre la rame. Vous profitez de cette pause pour vous détendre un peu. L'eau est beaucoup plus claire, désormais, au point que vous pouvez vous y dévisager. Le reflet d'un jeune homme un peu maigre,

aux cheveux châtain et légèrement bouclés, vous contemple d'un air pensif. Bien sûr, vous n'avez pas changé d'apparence. Une telle décision aurait été inutile et probablement contre-productive.

Subitement, le débit du fleuve s'accélère. Vous saisissez prestement votre rame pour ne pas perdre le contrôle de votre embarcation. Levant les yeux vers l'aval, vous constatez que le Styx semble se jeter dans un vaste lac... Quelle est cette nouvelle extravagance ? Aucun cours d'eau n'est supposé terminer sa course dans des eaux dormantes. À moins que le fleuve ne devienne souterrain à partir d'ici ? Étant donné que vous êtes censé être déjà sous terre, ce serait une élégante mise en abyme, songez-vous avec un sourire.

Un remous devant vous efface ce dernier aussitôt apparu. Au milieu du lac, un tourbillon commence à se former. Voilà la raison de votre soudaine accélération ! Vous ramez frénétiquement pour ralentir la barque, mais si vous ne tentez pas de rejoindre la rive tout de suite, vos bras devront capituler face à la force des flots.

Si vous prenez le risque de vous approcher du maelstrom, rendez-vous au **15**.

Si vous essayez de gagner la berge, effectuez une épreuve de *menos*.



Si vous obtenez au moins 1 succès, vous parvenez après bien des efforts à accoster. Vous laissez derrière vous l'eau traîtresse et le canot, mais emportez la rame en la rangeant dans votre kibisis. Rendez-vous au **48**.



Si vous échouez, le tourbillon vous attire impérieusement... Rendez-vous au **15**.

32

La lumière blanche éclatante qui s'est accaparé votre vue cède peu à peu l'espace à des touches de couleur pâle, qui se vivifient et dont les contours se précisent à mesure que le tableau vire progressivement de l'impressionnisme au classicisme, et que le paysage apparaît dans ses moindres détails. La porte et la caverne ont disparu ; vous êtes au milieu d'un champ de fleurs aux couleurs rutilantes, exhalant un parfum délicieusement troublant. Quelques buissons sauvages profitent de la liberté que seuls des siècles de non-présence humaine peuvent offrir à un coin de nature tel que celui-ci. Au loin, des arbres ressemblant à de hauts pins caressent un ciel bleu peuplé de nuages poussés par une brise paresseuse. Le ciel... Le revoir vous emplit le cœur de joie ; et bien que celui-ci ne soit pas celui de votre monde, il vous paraît plus beau, et plus vrai...

Vous êtes seul au milieu de cette prairie verdoyante. La courbure de la plaine indique que vous vous situez au sommet d'une petite colline. À la lisière du

pré, une mince bande bleue opaline sépare la verte Gaïa de l'azur Ouranos. Fleuve ? mer ? océan ?

Quelque chose touche votre épaule. Vous obliquez légèrement la tête. Un moineau vous fixe d'un œil rond et curieux. Vous lui souriez. L'oiseau s'envole dans un pépiement guilleret. Le chant de ses congénères lui répond, et tous vos sens paraissent toucher à la béatitude.

Vous tournez le dos aux vagues. À quelque distance devant vous, une colonne lumineuse d'une brillance hyaline s'élève à des hauteurs invisibles. Vous savez ce qu'il vous reste à faire. Vous marchez plus lentement que vous ne l'avez jamais fait, toute votre conscience imprégnée d'un bien-être atemporel. L'univers disparaît au moment où vous entrez dans la lumière.

Rendez-vous à l'**Épilogue**.

33

Un sourire fauve plisse vos lèvres. Un tremblement d'excitation vous parcourt, que vous ne cherchez pas à réfréner. Quelque part au fond de vous, une digue a cédé et vous vous abandonnez avec alacrité aux flots de violence qui jaillissent à gros bouillons de l'ouverture. Vous frappez avec une sauvagerie enivrante. Votre victime a tenté faiblement de lever les bras pour se défendre, mais le prédateur est devenu la proie et elle ne peut rien contre le déluge de brutalité qui s'abat sur elle. De vos entrailles s'élève un mugissement tout à la fois d'exaltation et de frustration. Plus ! il vous en faut plus ! Des années de colère contenue se déversent en un torrent de haine. Vous ne serez soulagé que lorsque votre cœur sera à sec, mais les eaux de votre rancœur paraissent un océan sans horizon. La fureur commence à puiser tout au fond de votre énergie, mais vous n'êtes pas satisfait, pas encore, non, non, non... Vos poings comme votre visage sont rouges. Votre visage... L'homme étendu sous votre poids n'est plus qu'un sac de chair meurtrie, mais il trouve encore la force de tourner la tête pour vous regarder dans les yeux. Un froid glacial saisit brusquement vos joues puis tout votre corps. Ces yeux, ces traits... Ce sont les vôtres. Rendez-vous au **13**.

34

Vous accostez et descendez avec prudence de votre embarcation, abandonnant la barque mais gardant avec vous la rame, qui pourra toujours se révéler utile. Vous la rangez dans votre kibisis et poursuivez votre périple, à pied. La végétation est dense ; herbes et joncs vous arrivent à la taille, et vous prenez mille précautions pour vous éviter un faux pas qui vous précipiterait dans l'eau stagnante. Petit à petit, le terrain se fait plus ferme, l'humidité moins présente, et vous commencez à pouvoir progresser sans devoir faire attention au moindre de vos pas. Les plantes adaptées à la vie aquatique laissent peu à peu la place à des buissons épineux et quelques arbustes

malingres au feuillage clairsemé, qui grandissent en nombre et en taille au fur et à mesure de votre avancée — au contraire de leurs feuilles, qui, elles, s'amenuisent progressivement jusqu'à disparaître. Bientôt toute trace du marécage s'est évanouie, et vous marchez dans une forêt lugubre, au milieu d'arbres morts aux troncs noueux et gris.

Il y a quelque chose d'étrange dans la forme des branches. Elles jaillissent à la verticale comme autant de mains aux doigts griffus qui chercheraient à gratter le ciel. Les irrégularités de l'écorce dessinent des motifs singuliers. Vous jureriez que ce tronc possède un visage, ses yeux vides et l'ovale noir de sa bouche hurlant silencieusement une épouvantable peine. Ce n'est d'ailleurs pas le seul, les traits de celui-là sont aussi saisissant d'humanité. Et comment ne pas voir un vieillard courbé dans la forme de celui-ci ? Et cet autre... Il faut un moment à votre esprit pour arriver à la conclusion évidente que votre inconscient a deviné depuis un moment, et le choc provoqué par cette réalisation est tel qu'un aveugle qui recouvrerait soudainement la vue n'en serait pas davantage bouleversé. Ces arbres n'ont pas l'apparence d'êtres humains. Ils en sont.

Vous restez un long moment immobile. Le silence règne en monarque absolu. Vous êtes dans la forêt des suicidés, où ceux qui renoncent volontairement à la vie se voient condamnés à être changés en arbre. Vous observez un à un les visages qui vous entourent. Ils expriment une souffrance indicible et unanime. Vous ne pouvez vous empêcher d'éprouver un étrange chagrin à leur vue. Quel mal y a-t-il à décider de mettre fin à ses jours lorsque le quotidien devient une telle torture qu'on ne supporte plus sa propre existence ? Quelle sorte de justice punit celui qui n'a simplement plus la force de faire face à la douleur ? Vous-même, dans un moment de faiblesse, vous auriez pu...

Vos pensées se figent. Un mouvement a capté votre attention. L'arbre qui vous fait face... Vous faites un pas de côté. Non, il n'y a pas de doute : il vous suit bel et bien du regard. Vous vous approchez avec beaucoup d'hésitation. Ses yeux ne sont pas les seuls à bouger. Sa bouche se tord, lentement, presque imperceptiblement. Vous ne savez pas comment mais vous êtes certain qu'il est en train de produire un terrible effort. Vous vous rapprochez encore, à portée de main mais sans toutefois oser toucher l'être, qui commence à produire des sons incompréhensibles. Vous tendez l'oreille, approchant votre visage à seulement quelques centimètres des lèvres sylvaines.

« Ne... huis... bas... ha... muhigue... »

Chaque syllabe est prononcée avec lenteur et une évidente difficulté. La voix est pâteuse et les mots hachés, pourtant l'importance dont ils sont chargés résonne en vous sans le moindre équivoque. Le malheureux cherche à vous avertir.

Une autre voix se lève faiblement en dehors de votre champ de vision. Tournant la tête vers son origine, vous découvrez un visage empli de tristesse

imprimé dans l'écorce d'un tronc filiforme le long duquel coulent des larmes de sève. À quelques mètres de lui, deux nœuds difformes surmontant une cicatrice horizontale balafrant le bois esquissent une face grossière qui vous fixe intensément. Tout autour de vous s'élèvent des murmures imprégnés d'une agitation qui ne fait qu'ajouter à la confusion.

« Nouhre... ah... les... offres...

— Ne... vois... bas... an... zun... haze... »

Brusquement les voix se taisent. L'atmosphère se charge d'une tension palpable et soudaine.

« Les habbies !... »

Si vous restez pour essayer d'en savoir davantage, rendez-vous au **17**.

Si vous préférez quitter les lieux au plus vite, rendez-vous au **48**.

35

Vous évaluez les alternatives qui s'offrent à vous... Le plus sûr est évidemment de laisser la clef à son gardien et de vous diriger vers la porte en prenant soin de faire un raisonnable détour... Si, en revanche, vous tentez de vous approcher de Cerbère, il va falloir compter sur votre sens de la discrétion, et vous ne donnez pas cher de votre peau si le chien de garde se réveille. Passant en revue votre inventaire à la recherche de quelque chose qui pourrait vous aider, vous en sortez l'anneau d'or offert par Hécate. Quelles propriétés peut-il bien posséder ? Vous le passez à votre doigt pour en avoir le cœur net... et aussitôt votre main disparaît ! Vous ne pouvez réprimer un sursaut. Baissant les yeux, vous constatez que tout votre corps est devenu invisible. Voilà qui va faciliter les choses !

Vous vous approchez à pas de loup, retenant votre respiration, tendu malgré la relative assurance que vous apporte l'anneau. Lorsque vous êtes à portée de main de l'encolure, vous allongez le bras avec une infinie lenteur. Vous insérez délicatement le pouce et l'index dans l'anneau métallique qui maintient la clef, et appliquez une double pression sur l'intérieur du bord. L'anneau s'écarte légèrement mais suffisamment pour que l'ouverture de sa partie sectionnée s'élargisse assez pour permettre à vos autres doigts d'agripper la tige de la clef et de faire glisser cette dernière le plus doucement possible hors de son trousseau.

Votre trophée en main, vous vous éloignez à reculons sans quitter le molosse des yeux, puis, une fois revenu à une distance plus rassurante, faites un large détour et reprenez votre chemin vers l'imposante porte en poussant un discret soupir de soulagement. Vous retirez l'anneau de votre doigt et le remettez, avec la clef de fer, dans votre kibisis. Rendez-vous au **18**.

Le couloir débouche sur une grande salle circulaire qu'une lumière abondante inonde d'un vif éclat contrastant avec la pénombre qui vous enveloppait jusqu'ici, comme si le jour avait succédé à la nuit sans attendre l'autorisation de l'aube. La source de cette clarté soudaine est formée par la flamme d'une multitude de torches tenues par des mains de pierre. Les statues, rigoureusement identiques, figurent des êtres de taille humaine entièrement recouverts d'un épais manteau dont le capuchon dissimule la sculpture de leurs traits dans l'ombre. Disposés dans une régularité parfaite le long du mur, ils vous observent silencieusement. Droit devant vous, à l'autre bout de la pièce, vous voyez une porte de fer similaire, bien que plus petite, à celle que vous avez franchie plus tôt et qui fermait l'accès au Tartare. Entre la porte et la bouche du corridor qui vient de vous recracher, au milieu d'une ligne imaginaire reliant les deux extrémités de la caverne, un autel fait d'un métal que vous ne parvenez pour le moment pas à identifier, pas plus que les ornements qui le décorent, paraît vous attendre.

Prudemment, vous avancez. Le son de vos pas lents sur le sol vous fait prendre conscience que le silence qui règne en ce lieu n'est pas troublé par le crépitement des torches... Sans vous arrêter, vous jetez plusieurs coups d'œil aux statues. Bien que vous ne puissiez voir leur visage, l'impression qu'ils vous sont familiers ne cesse de grandir en vous. Mal à l'aise, vous continuez à vous approcher de l'autel. Alors que vous n'êtes qu'à quelques pas, celui-ci disparaît dans un scintillement, ne laissant que la pierre nue. Au même instant, le battant de la porte coulisse dans un grincement plaintif, laissant apparaître une forme humaine dans l'encadrure. Votre cœur accélère son battement tandis que votre malaise se mue en une angoisse qui flirte dangereusement avec la panique. Des murmures vous parviennent... Vous ignorez comment mais vous savez qu'ils émanent des silhouettes immobiles qui vous entourent. D'abord inaudibles, les voix deviennent petit à petit intelligibles, mais ce sont moins les mots qu'elles prononcent que leurs intonations qui vous frappent. Celles-ci résonnent en vous de même qu'une comptine enfantine oubliée qui émergerait tout à coup à la surface de votre mémoire, comme si vous veniez d'actionner une boîte à musique poussiéreuse retrouvée par hasard dans un vieux grenier, à la différence que la mélodie qui monte à vos oreilles n'a rien de mélodieux...

Ce sont les échos de scènes que vous avez vécues et dont l'empreinte douloureuse est marquée au fer rouge dans votre chair. Souvenirs de harcèlement, d'agression, de honte... Les ricanements insupportables du chef de la bande de brutes qui vous martyrisaient aussi souvent que le laxisme de professeurs indifférents leur en offrait l'occasion. Le bourdonnement dans votre crâne qui suivait les manifestations paternelles de maltraitance ordinaire. Les moqueries gratuites, les insultes d'inconnus. Les mensonges, les abus d'un entourage malveillant ou aveugle... et vos propres cris, vos perpétuels pleurs. De rage ou de désespoir, le goût salé des larmes. Elles coulent sur vos joues, roulent sur vos lèvres, s'immiscent entre vos dents serrées. Votre corps se tord

violemment, comme si des forces opposées le déchiraient. L'une ne rêve que de fuir, de se réfugier dans un abri de solitude sans lumière. L'autre se recroqueville, paralysée malgré les spasmes que produisent ses sanglots chauds. La dernière serre les poings si fort que vos doigts semblent fusionner, n'aspire qu'à une destruction sauvage, à faire goûter votre haine à tout ce qui vous entoure. Les convulsions sont de plus en plus violentes. La douleur est physique, mais cette information se perd dans le torrent de colère qui vous noie. Vous sentez une partie de vous vous être arrachée...

Vous n'aviez pas réalisé que vos yeux étaient fermés. Vous les rouvrez. Votre souffle est court, votre corps tremble. À quelques pas devant vous, un petit garçon est assis. Ses bras entourent ses jambes repliées et serrées contre sa poitrine. Sa tête est blottie entre ses genoux, vous laissant seulement voir ses cheveux châtain et bouclés. Il pleure, et ses gémissements vous font mal. Près de lui se tient un loup maigre au pelage hirsute et clairsemé laissant voir de nombreuses balafres pour la plupart d'un rouge infectieux. Ses babines retroussées découvrent des crocs immaculés, et ses yeux jaunes et fiévreux fixent intensément la silhouette qui masque progressivement l'encadrure de la porte de fer au fur et à mesure qu'elle approche de son pas indolent. Vous levez lentement le regard vers elle.

Vous ne pouvez réprimer un léger frisson en voyant son visage, si tant est que l'être en ait un. Les lignes de sa figure bougent en effet constamment, comme si elle était faite d'une pâte à modeler couleur peau que des mains invisibles s'amuseraient à malaxer. Et pourtant, vous reconnaissez les traits qui défilent devant vous. Ils appartiennent à toutes les voix qui vous submergeaient il y a quelques instants, à tous les tortionnaires qui ont fait de votre vie un enfer ; un *véritable* enfer, au contraire de ce succédané d'Hadès que vous arpentez depuis des heures. Seuls éléments immuables dans ce maelstrom de chair : deux yeux impavides qui sondent les vôtres fixement, tels deux drains plantés dans vos prunelles cherchant à aspirer votre âme.

Vous ne détachez pas votre vue de cette face grotesque et fascinante. Les ondes qui en rident la surface commencent à s'espacer, puis à disparaître. Un contour régulier se forme ; des oreilles, un menton, un nez, des lèvres...

Un sourire.

Au fond de vous, vous le saviez. Vous aviez oublié son nom, comme si par ce biais vous pouviez lui ôter toute existence, mais vous n'aviez jamais oublié ce sourire. Maintenant que les portes de la prison où le maintenait votre inconscient sont ouvertes, il vous est impossible de réprimer la peur atavique qui monte en vous.

C'était un ami de la famille. Une de ces personnes dotée par la vie d'un charme qui leur attire immédiatement l'amitié de tous. Affable, séducteur, en permanence une plaisanterie ou un bon mot à la bouche... Il passait régulièrement dans le petit pavillon en banlieue de la conurbation où vous

viviez avec vos parents, dont il était proche. Il possédait un don pour s'attirer les grâces de tous ceux qui le connaissaient et obtenir d'eux ce qu'il désirait sans même le demander. Vous vous rappelez la première fois que vous l'aviez rencontré. Sa gentillesse l'avait tout de suite rendu sympathique au petit garçon que vous étiez alors. Ce n'est que quelque temps après, un jour où vous vous étiez retrouvé seul avec lui, que vous aviez remarqué dans ses yeux la petite lueur qui donnait à son sourire cette couleur si particulière, à laquelle tous, autour de vous, étaient aveugles. La couleur du prédateur.

Vous prenez une profonde inspiration. C'est pour le confronter que vous avez fait tout ce chemin... L'homme avance toujours mais il ne vous regarde plus : son attention est désormais tournée vers le petit garçon roulé en boule et tremblant de peur. Les grognements de menace du loup se font plus forts. Tendue comme une corde d'arc, il semble sur le point de lui sauter à la gorge.

L'homme n'est plus qu'à quelques mètres. Allez-vous :

Vous porter au-devant de votre bourreau pour l'affronter avant qu'il ne puisse aller plus loin ? Rendez-vous au **23**.

Caresser le loup pour l'apaiser ? Rendez-vous au **45**.

Prendre le petit garçon dans vos bras ? Rendez-vous au **29**.

37

Vous faites un pas vers la statue tenant la dague. Vous n'avez pas le temps d'en faire un deuxième ni celui d'ouvrir la bouche qu'un vertige vous saisit, heureusement bref. Vous portez votre main à votre front alors que vous reprenez vos esprits. Que s'est-il passé ?

Devant vous, la déesse de marbre est de nouveau impassible. Pourtant quelque chose a changé. Vous observez votre corps...

L'un de vos deux attributs a augmenté d'1 point. Choisissez si vous voulez accroître *menos* ou *phrenes*, et rendez-vous au **24**.

38

Vous vous engagez sur ce nouveau chemin, laissant derrière vous le carrefour qui ne tarde pas à disparaître.

Si vous possédez un disque d'argent gravé d'un symbole magique, une lueur attire votre œil. Vous réalisez alors que vous tenez toujours à la main l'objet ramassé dans le coffre, et que celui-ci s'est mis à briller. Perplexe, vous ouvrez la main. Dans le creux de votre paume, le disque luit de plus en plus fort, jusqu'à émettre une lumière aveuglante qui vous force à fermer les yeux. Brusquement, l'objet devient plus lourd, et la surprise vous fait le lâcher. La chute provoque un bruit mat, et d'un coup l'éclat brûlant semble disparaître.

Vous ouvrez prudemment les yeux. Un nouvel objet se trouve à vos pieds. Vous vous penchez pour le ramasser avant de le déposer dans votre kibisis...

Si vous avez ouvert le coffre de la statue à la torche, vous possédez désormais une torche enflammée.

Si vous avez ouvert le coffre de la statue à la dague, vous possédez à présent un glaive.

Si vous avez ouvert le coffre de la statue à la main vide, vous possédez maintenant un anneau d'or.

Vous continuez votre route. Au bout d'un temps indéterminé, une montagne commence à se dessiner à l'horizon. Le chemin vous y mène. Vous progressez à un bon rythme, et bientôt les contours du massif se font plus nets. Vous stoppez brusquement votre marche, saisi d'une vive émotion. Ce n'est pas une montagne. C'est une muraille. Une gigantesque enceinte, au-delà de laquelle une forme encore plus titanesque domine le royaume infernal. Le palais d'Hadès. Le Tartare. Vous touchez au but !

Vous hâtez le pas, le cœur en proie à un tourbillon de sentiments que vous ne cherchez pas à analyser. Le rempart colossal grandit de plus en plus. C'est à peine si votre esprit peut en appréhender les dimensions.

Vous gardez le nez en l'air si longtemps, fasciné par ce monstre d'architecture, que vous n'apercevez qu'au dernier moment la coulée de lave qui se meut paresseusement au pied de l'édifice. La rivière de feu entoure l'enceinte aussi loin que porte votre regard. Aucun doute. Vous êtes devant le Phlégéthon.

Comme tout dans ce monde, la largeur du fleuve est démesurée. Vous êtes en train de vous demander comment diable vous allez pouvoir franchir ce nouvel obstacle lorsque votre vision périphérique capte quelque chose qui vous fait tourner la tête. Non loin, une barque est échouée sur la berge. Vous vous en approchez, étonné de trouver une embarcation dans un tel endroit, mais lorsque vous l'atteignez vous constatez qu'elle n'est pas faite de bois mais d'un métal noir qui vous est inconnu — à moins que ce ne soit simplement un métal commun que la chaleur aurait noirci il y a longtemps. Très prudemment, vous tendez votre main vers le bord, redoutant de vous brûler si vous touchez la structure, mais, au contraire, celle-ci est froide. Vous seriez curieux de connaître la justification à une telle entorse aux lois de la physique, si tant est qu'il y en ait une... Mais qu'importe. À la proue est fixée une pièce en forme de diapason destinée à accueillir une rame — la « dame de nage ». Malheureusement, aucune rame n'est en vue.

Si vous ne possédez pas de rame, rendez-vous au **7**.

Si vous en possédez une, vous la sortez de la kibisis. Prudemment, vous montez dans l'embarcation, posez le manche de l'outil sur son support et plongez la pale dans la lave. Le crépitement sonore qui naît de la rencontre entre le bois et le magma brûlant vous incite à faire vite. Vous propulsez la

barque d'un coup puissant sur le fond, puis vous vous employez à ramer le plus vite possible, mettant tous vos efforts dans les mouvements que vous vous efforcez d'imprimer à votre esquif. Des gouttes de sueur perlent à votre front... Vos muscles sont à la limite de la tétanisation, mais risquer d'être perclus de crampes est préférable à la perspective angoissante de rester coincé au beau milieu d'un feu liquide. Au bout de quelques minutes qui vous semblent des heures, vous apercevez l'autre rive. Cette vision d'espoir vous donne le surcroît de force nécessaire pour franchir les dernières encablures. Il était temps : votre instrument n'est plus qu'une tige noircie dont l'extrémité tombe en cendres au moment précis où vous posez pied à terre. Haletant bruyamment, vous jetez au loin le morceau de bois calciné devenu inutile et vous écroulez au sol, tentant de reprendre votre souffle. Au-dessus de votre tête, le monumental mur d'airain vous domine tant qu'il semble toucher le ciel obscur. Vous prenez conscience seulement maintenant que vous n'êtes pas encore arrivé au pied. Les dimensions invraisemblables du fleuve comme de l'enceinte donnaient l'impression que le premier jouxtait la seconde ; or il vous reste en fait un peu de marche à faire.

Vous n'êtes plus à quelques ampoules près, toutefois... Et une fois votre rythme cardiaque revenu à un niveau raisonnable, vous vous relevez et vous dirigez, déterminé, vers la muraille d'airain.

Si vous avez choisi le chemin du courageux, rendez-vous au **25**.

Si vous avez choisi celui du prévoyant, rendez-vous au **18**.

39

Tous vos membres tremblent violemment tandis que vous contemplez l'individu étendu sur le sol devant vous. Ses yeux expriment colère et incompréhension, mais surtout, pour la toute première fois, vous pouvez y lire de la peur... Excitation, soulagement, jubilation secouent vos entrailles, mais à ce cocktail d'émotions s'ajoute une angoisse aussi sourde que familière. Est-ce simplement la peur que des années de tourments ont irrémédiablement liée, dans votre esprit, à la notion de violence ? La crainte des conséquences de votre geste trop difficiles à appréhender ? La frayeur indissociable de la découverte d'un univers vertigineux de possibilités insoupçonnées ?

Allez-vous :

Achever votre ennemi ? Rendez-vous au **33**.

L'aider à se relever ? Rendez-vous au **10**.

40

Vous vous frayez un chemin avec difficulté au milieu des fourrés, battant les halliers et enfonçant l'un après l'autre de véritables murs de ronces. Vous n'y voyez guère dans cet enchevêtrement de branches et de feuillage, lorsque tout

à coup, le rideau végétal s'ouvre sur une clairière. Emporté par votre élan, vous manquez de trébucher au moment de poser le pied sur l'herbe rase. La musique qui jusqu'ici vous guidait cesse aussitôt de se faire entendre, et une douzaine de paire d'yeux se tournent vers vous.

Les faces qui vous dévisagent sont humaines mais appartiennent à des êtres hybrides aux cornes et aux pattes de bouc. Certains d'entre eux ont à la main ou aux lèvres un aulos, un instrument à vent ressemblant à une flûte double. Ils sont intégralement nus, unanimement dotés d'un appendice phallique démesurément grand... et, pis que tout, en érection...

Vous êtes pétrifié devant ce tableau obscène. Votre cœur bat si fort que tout le monde l'entend dans le silence terrifiant qui a soudainement envahi le bosquet. Vous avez la nausée. Vous avez du mal à respirer. Vous avez chaud. Vous avez froid.

Le faune le plus proche de vous sourit. Une alarme primitive hurle dans tout votre être, résonne dans le creux de vos os, vibre au plus profond de votre chair. Ils s'approchent.

Votre corps veut fuir mais vos jambes sont paralysées. Les satyres vous entourent.

« Zeus s'est-il donc lassé de Ganymède, pour qu'ainsi se présente son éromène ?

— Quels tourments affligent cette mine accablée ?

— Joins-toi à nous ! Viens t'amuser ! »

Possédez-vous un glaive ?



Si ce n'est pas le cas, le cercle des satyres se rétrécit de plus en plus, jusqu'à ce que leur corps vous frôlent. La panique vous envahit et votre gorge laisse échapper un cri d'horreur auquel répondent les rires graveleux des silènes ivres de lubricité. Grâce à un afflux désespéré d'adrénaline, vous parvenez enfin à bouger, mais vos muscles semblent être devenus du coton. Vos faibles membres ne parviennent pas à retenir leurs gestes, et la sensation de leur toucher bestial est de trop pour votre esprit terrorisé. Un mécanisme de défense atavique, quelque part dans votre cerveau, éteint votre conscience, et tout devient noir. Rendez-vous au **13**.



Si, en revanche, vous possédez une telle arme, cette pensée agit sur vous comme un électrochoc qui réveille ex abrupto votre instinct de survie. Vous parvenez à la retirer fébrilement de votre kibisis et brandissez la lame devant vous, exécutant des moulinets maladroits pour forcer les bêtes à s'écarter. Hélas ! leur nombre est trop grand pour que vous ne puissiez obtenir plus qu'un court répit... Pourtant,



étonnamment, votre geste semble les avoir arrêtés. Votre cœur continue de battre à tout rompre et vous suez comme si vous aviez une fièvre de cheval, mais vous avez repris le contrôle de vos mouvements. Vous jetez des regards affolés de tous côtés, mais vos oppresseurs ne se soucient plus de vous : tous contemplent, fascinés, le glaive au manche obscène que vous avez retiré du bûcher.

Des murmures courent parmi les faunes. L'anxiété vous empêche d'en saisir les mots à l'exception d'une poignée d'entre eux, parmi lesquels : « Dionysos », et « sacré »... L'un des satyres porte alors à nouveau son regard sur vous et pointe votre arme du doigt.

« Remets-la-nous ! »

Vos pensées fusent à la vitesse de l'éclair. Vous êtes si affolé que vous suivez le premier plan qui vous vient à l'esprit. Vous vous éloignez hâtivement des faunes en longeant la clairière. Ceux-ci n'ont pas l'intention de vous laisser vous enfuir, mais alors qu'ils fondent sur vous, vous jetez de toute vos forces votre arme par-dessus leurs têtes. Les satyres laissent échapper un gémissement en suivant des yeux la parabole décrite dans les airs par la courte lame, et vous profitez de cette seconde d'inattention pour vous retourner et fuir avec l'énergie du condamné à mort qui vient miraculeusement d'échapper à sa sentence. Vous ne vous souciez pas de savoir qui de vous ou du glaive les ignominieuses créatures ont choisi de poursuivre, ni des branches qui vous fouettent le visage ou des ronces qui déchirent vos vêtements. Ce n'est qu'une fois sorti de la forêt que vous mettez fin à votre course, les poumons en feu et le cœur prêt à exploser. Vous n'y prêtez cependant pas attention, étant entièrement focalisé sur l'orée du bois, craignant d'y voir surgir l'une ou l'autre des bêtes ignobles. Une minute d'anxiété passe ainsi, avant que le sentiment de danger ne finisse enfin par partir. La tension retombe brutalement, et vous vous écroulez, manquant de peu de vous évanouir. Un long moment s'écoule avant que vous ne parveniez à retrouver un semblant de calme et à reprendre votre chemin, profondément choqué par ce que vous venez de vivre. Rendez-vous au **2**.

41

Le reste du trajet est des plus monotones. Vous ne bougez pas de votre place et essayez autant que faire se peut de maintenir votre conducteur en dehors de votre champ de vision, ce qui lui convient très bien. Seul le Styx apporte un peu de neuf dans ce décor morose. En effet, il commence à se diviser en bras plus petits — ce qui leur conserve une taille respectable néanmoins. Sept bras, pour être précis. Chacun borde un des sept cercles de l'Enfer, bien que le terme tienne davantage de la licence poétique que d'une véritable rigueur géométrique. Chacun des ces « cercles » correspond à l'un des sept péchés

capitaux et au châtiment qui y attend les âmes des pécheurs, d'où le nom de la région à travers laquelle vous naviguez en ce moment même : les champs du Châtiment.

« Les marais du Châtiment » serait plus approprié, songez-vous tandis que Charon ne cesse de ramer. Les paroles de Minos étaient suffisamment explicites quant à ce qui vous attend au bout de la traversée, mais vous n'avez aucunement l'intention de vous éterniser dans cet environnement fangeux. Néanmoins, pour le moment, vous choisissez d'être patient. Ce n'est guère aisé. Votre peau est irritée par l'humidité permanente, ce qui met vos nerfs à rude épreuve, et Zeus sait qu'ils ne sont pas d'acier.

La berge devient de plus en plus boueuse, la végétation plus dense. Des nénuphars commencent à apparaître en nombre, et à certains endroits vous ne pouvez plus distinguer si les plantes recouvrent terre ou eau. Vous vous rappelez vaguement que les sources anciennes divergeaient quant à la nature du Styx — et un millier d'autres sujets, du reste. Certains auteurs le décrivaient comme un fleuve, d'autres comme un marais. Peut-être ce changement est-il lié à cette différence de nature...

Une pâle brume commence à se lever au moment où vous accostez finalement sur une bande de terre suffisamment ferme pour que votre poids ne vous y enfonce pas. Vous sautez de la barque avant que Charon n'ait pu vous en chasser d'un coup de rame, et vous faites quelques pas. Guère plus : à travers le brouillard, une grande ombre apparaît subitement. Un frisson vous parcourt l'échine. Dans votre dos, vous percevez aux clapotis de l'eau de plus en plus faibles l'embarcation repartir vers l'amont du fleuve. Devant vous, l'ombre s'approche.

Le voile de brume se dissipe et laisse apparaître un homme âgé à l'aspect régalien. De grande taille, il possède un nez aquilin et des pommettes saillantes qui soulignent un regard rempli d'autorité, ne laissant toutefois transparaître aucune malveillance. Sa barbe grise est taillée soigneusement. Chaussé de sandales, il porte un manteau de laine teint en rouge sombre fixé par une agrafe sur son épaule droite : la chlamyde. Sous cette dernière il est vêtu d'une tunique de lin traditionnelle — le chiton — qui lui arrive aux genoux. Il porte une ceinture qui fait blouser le tissu à la taille, masquant partiellement un trousseau métallique d'où pend une unique mais massive clef. Malgré sa vieillesse apparente, il émane de cet homme une imposante aura de vigueur et de puissance.

Le juge vous contemple un long moment sans dire un mot, son regard perçant braqué dans le vôtre, comme si lui aussi jugeait votre âme.

« Il est temps. »

Sa voix n'est pas particulièrement forte, et pourtant elle est chargée d'un tel pouvoir de persuasion que vous lui obéissez sans même vous en rendre compte. Vous marchez un moment, Éaque sur vos talons, sur un chemin

bourbeux cerné de roseaux. L'atmosphère, toujours humide, est oppressante. Le chemin monte légèrement. Vous vous retrouvez bientôt sur un tertre. Au loin, des gémissements portés par le vent commencent à vous parvenir. De nouveau, vous frissonnez, et de nouveau, la fraîcheur ambiante n'y est pour rien.

Vous atteignez bientôt la lisière du promontoire, qui surplombe de quelques mètres un spectacle de désolation. Devant vous, l'eau croupie du Styx forme un lac semblant s'étendre à l'infini. Des centaines, des milliers de corps s'y agitent mollement, comme englués. Chaque mouvement semble leur demander un terrible effort. Vous contemplez ce tableau vivant, fasciné par le ballet tragique d'une infinie lenteur que dansent sans le vouloir ces pauvres âmes ayant perdu tout but. Un pas de plus, et vous les rejoindrez. Un pas de plus, et vos propres plaintes se joindront au concert des lamentations pathétiques qui vous vrillent le cerveau en ce moment même...

Vous prenez conscience brusquement de l'imminence du danger. Dans un sursaut d'énergie, votre instinct de survie vient de vous libérer de l'emprise hypnotique que votre geôlier exerçait sur vous. Redoutablement efficace... Effrayant, même.

Tous vos sens en alerte, vous faites un point expéditif sur votre situation. Le monticule où vous vous trouvez est entouré d'une épaisse végétation, mais le bout de terre sur lequel vous êtes actuellement posté forme une saillie qui s'avance dans le cloaque en contrebas, suffisamment pour que vous vous retrouviez cerné par le vide. La menace de l'homme dans votre dos fait qu'il vous est impossible de prendre la tangente sans affronter votre gardien. Mais est-ce pire que le péril qui se trouve devant vous ? À vous de décider.

Vous optez pour l'affrontement : rendez-vous au **49**.

Vous sautez dans les eaux du Styx : rendez-vous au **16**.

42

Vous reculez pour prendre de l'élan, puis courez vers le bord du précipice et au dernier moment sautez le plus haut possible sur l'immense plateau de cuivre. Vous vous réceptionnez autant avec vos mains qu'avec vos pieds et vous mettez aussitôt à plat ventre pour ne pas être déséquilibré par les violents mouvements que votre atterrissage imprime à la plateforme. Votre poids suffit à faire pencher la balance, et le plateau s'abaisse brutalement d'environ deux mètres. La chute est rude et vous coupe le souffle. La sensation est étrange.

Vous attendez que votre perchoir se stabilise, puis vous vous relevez prudemment. L'étrange sensation ne vous a pas quitté. Vous la laissez de côté pour l'instant, et marchez précautionneusement vers le côté opposé du plateau. La paroi rocheuse devant vous vous surplombe désormais d'un bon mètre. Pressé de retrouver un plancher moins instable, vous prenez de nouveau quelques pas d'élan et bondissez. Vous êtes trop bas pour vous

recevoir directement sur le sol de pierre mais vous plaquez votre corps contre la paroi et agrippez le bord du précipice avec vos bras et mains. Un dernier effort musculaire, et vos membres vous propulsent sur la terre ferme.

Vous vous retournez. Le plateau continue d'osciller, et un grincement vous fait lever les yeux. De la poussière et des morceaux de pierre tombent du plafond. Vous vous figez, vous attendant à tout moment à voir la balance basculer dans l'abîme, cependant elle finit par retrouver son immobilité. Ce fut juste, néanmoins. Heureusement que vous n'avez pas à revenir sur vos pas ; il n'est pas du tout certain que le précaire ensemble supporterait une telle manœuvre une deuxième fois.

Vous faites demi-tour. La clarté qui filtre par l'encadrure devant vous indique la sortie. Vous commencez à vous y diriger lorsque vous prenez tout à coup conscience de la raison du trouble qui vous assaille. Vous levez les mains à hauteur de vos yeux, vous regardez votre corps...

Vos valeurs de *menos* et de *phrenes* se sont inversées. Sortez de ce lieu en vous rendant au **21**.

43

Vous faites difficilement quelques brasses. Très difficilement. À peine avez-vous parcouru quelques mètres que, déjà, vous êtes épuisé. Vous trouvez en vous la force de continuer, pourtant. Vous n'allez pas mourir. Vous ne pouvez que vous en sortir.

Quelle stratégie avez-vous décidé d'adopter ?



Si vous avez choisi de compter sur votre seule force physique, vous soutenez l'effort avec une détermination farouche, ignorant les corps qui se tortillent autour de vous. Vous devez réussir une épreuve de *menos* avec 2 succès ou plus.



Si vous avez choisi de vous servir de vos malheureux compagnons, vous agrippez les épaules du premier à votre portée, puis, malgré la répulsion que ce geste vous inspire, vous vous arrachez à la gangue fangeuse qui tente de vous retenir et posez le pied sur l'infortuné. Sa plainte se fait plus forte, mais vous n'êtes pas capable d'entendre ses mots. Conserver votre équilibre tient du miracle. Vous y parvenez, cependant... et sautez aussitôt sur un second corps à proximité, puis, tel un enfant jouant à une marelle macabre, sur un troisième, puis un autre... Vous devez réussir une épreuve de *menos* et une épreuve de *phrenes* avec au moins 1 succès pour chacune.

Effectuez la ou les épreuves qui vous sont demandées...



Si vous avez subi un échec, une crampe soudaine foudroie vos membres poussés au-delà de leurs limites. La douleur vous terrasse, et au fond de vous l'incompréhension se dispute à la terreur dans le bref laps de temps qui s'écoule avant que vous ne perdiez connaissance. Vos cheveux sont les derniers à disparaître sous l'onde impure, au milieu des morts indifférents... Rendez-vous au **13**.



Si vous réussissez, vous finissez par distinguer dans le lointain un talus qui commence à se former à la lisière du marécage. Le cœur battant, vous redoublez d'acharnement. Arrivé au seuil du salut, vous tendez les bras dans un dernier effort pour vous hisser sur l'humble parcelle avant de vous écrouler sur la terre promise, haletant et harassé. Jamais vous n'auriez imaginé que ce serait aussi dur...

Un long moment s'écoule avant que vous ne vous releviez enfin, rasséréiné et néanmoins remué par cette expérience beaucoup plus éprouvante que ce à quoi vous vous attendiez. Rendez-vous au **2**.

44

Vous faites un pas vers la statue tenant la torche. Vous n'avez pas le temps d'en faire un deuxième ni celui d'ouvrir la bouche que votre vue se trouble. Le décor ondule, se tord. Les statues de la déesse se fondent dans le kaléidoscope de figures informes aux couleurs improbables qui se constitue sous vos yeux. Votre propre corps finit par disparaître. Le tourbillon d'images confuses vous donne le vertige mais ne dure heureusement que quelques secondes, au bout desquelles le tableau abstrait qui a envahi votre vision commence à devenir flou puis à s'estomper... Des scènes, des sons étrangers vous parviennent...

Vous pouvez choisir un numéro de section entre 1 et 50 et en lire le texte sans appliquer les choix éventuels qu'il vous propose. Une fois que vous l'aurez fait, rendez-vous au **24**.

45

Vous vous approchez du loup et vous accroupissez, murmurant à son oreille des paroles rassurantes tout en caressant de la main sa fourrure élimée. Hélas, le contact de votre paume sur sa chair à vif arrache un grognement âpre et brutal à l'animal, qui par réflexe tourne brusquement sa gueule vers vous et plante ses crocs dans votre bras. Vous poussez un cri et bondissez en arrière, posant votre main libre sur votre avant-bras ensanglanté. Un vertige vous saisit.

Notez que vous êtes *affecté*. Si vous l'étiez déjà, rendez-vous au **13**.

Sinon, choisissez entre reculer vers le petit garçon apeuré pour l'entourer de votre bras valide — rendez-vous au **29** — ou vous porter au-devant de l'homme menaçant — rendez-vous au **23**.

46

Les paupières de la tête du milieu s'ouvrent en un éclair sur une paire d'yeux d'un blanc laiteux... Vous vous figez sur-le-champ. La membrane nictitante glisse et découvre en se dérochant un iris jaune dont la pupille se braque instantanément sur vous... Vous faites un bond en arrière, évitant de justesse la gueule hérissée de crocs terrifiants qui fondait sur votre gorge. Vous avez laissé tomber la clef dans la précipitation, mais c'est à l'heure actuelle le cadet de vos soucis.

Le molosse se redresse. Ses six yeux vous fixent et trois grondements sourds émanent de ses gorges... Vous n'avez absolument aucune chance de lui échapper. La bête se jette sur vous.

Possédez-vous un glaive ?



Si ce n'est pas le cas, l'une des mâchoires vous saisit au cou. Ses canines vous déchirent la peau et sectionnent votre veine jugulaire, faisant jaillir le sang à gros bouillons. Un voile noir passe devant vos yeux. Tout s'est déroulé si rapidement que vous n'avez pas eu le temps de vous demander pourquoi l'égide ne vous a pas protégé... Rendez-vous au **13**.



Si, en revanche, vous possédez une telle arme, vous vous surprenez à porter un sauvage coup de taille sur le museau le plus proche, forçant le chien à battre provisoirement en retraite sous la menace de votre lame. Vous ne vous étiez même pas rendu compte que vous l'aviez sortie de la kibisis. Ce réflexe inconscient vous a sauvé — pour le moment...

Cerbère commence à vous contourner en se déplaçant latéralement, sans vous quitter des yeux, guettant le moment où bondir à nouveau. Vous suivez son mouvement pour lui faire face, tenant le glaive à deux mains, plus tendu que jamais... et le monstre vous saute à nouveau dessus.

Effectuez une épreuve de *menos*.



Si vous obtenez moins de 2 succès, vous réagissez une fraction de seconde trop tard. La bête passe outre votre garde et vous percute de tout son poids. Le souffle coupé, vous tombez violemment à terre. Une

intense douleur vous transperce l'arrière du crâne au moment où vous touchez le sol, et vous perdez connaissance. Rendez-vous au **13**.



Si vous obtenez 2 succès ou plus, votre lame rencontre la chair de l'animal au niveau de l'encolure, traçant un sillon profond et sanglant dans la fourrure. L'animal glapit de douleur et bondit en arrière... avant de tourner les jarrets et de s'enfuir.

Vous poussez un profond soupir de soulagement. Tremblant de tous vos membres, vous ramassez maladroitement la clef de fer que vous avez laissée tomber, avant de la ranger avec le glaive dans votre kibisis. Les sensations de ce combat étaient terriblement éprouvantes pour vos nerfs... Vous attendez un moment que votre cœur cesse de palpiter comme une gerbille affolée, puis reprenez votre chemin vers l'imposante porte. Rendez-vous au **18**.

47

Tout à coup, la brume se déchire, et une forme sombre commence à poindre à travers. Celle d'une gueule gigantesque... Vous vous raidissez, vous attendant au pire, mais lorsque la grisaille se dissipe vous réalisez qu'il s'agit de l'entrée d'une caverne dans laquelle la rivière s'engouffre. Le courant se fait plus rapide. Vous n'avez pas le choix... Vous ramenez la rame à l'intérieur de la barque et la serrez anxieusement en vous accroupissant au fond. La bouche chtonienne vous engloutit.

Le noir a succédé au gris, et vous avez perdu au change le peu de vue qu'il vous restait. Vous vous en remettez à vos autres sens. La température a encore baissé de quelques degrés mais reste supportable, bien sûr. Une légère odeur de mousse vient jusqu'à vos narines. Vous guettez fébrilement le moindre son, mais seul celui de votre respiration vous parvient.

Le temps passe. Une lueur apparaît dans les ténèbres. D'abord point brillant au centre d'une toile noire, elle grandit à mesure que votre embarcation s'en rapproche, et bientôt vous vous apercevez qu'il s'agit d'une ouverture donnant sur une vaste cavité au centre de laquelle un feu brûle sur un minuscule îlot rocheux. Son éclat vous éblouit un bref instant au moment où vous franchissez le seuil de la grotte. Relevant vos yeux baissés, vous réalisez que le feu est celui d'un bûcher, au milieu duquel une grande statue de marbre se dresse. Elle représente un homme nu au regard étrangement expressif. Son visage androgyne a tous les attributs de la jeunesse, mais dans ses yeux se lit la sagesse d'un vieillard. Vous jureriez qu'ils vous suivent. Peut-être est-ce le cas... Sa main droite tient haut un grand bâton orné de feuilles de lierre et surmonté d'une pomme de pin ; de sa main gauche, à quelques centimètres de sa cuisse, pend une grappe de raisin. En dessous est posé un canthare : un vase sur pied doté de deux hautes anses, en terre noire. De l'autre côté, près de la main droite du dieu, une épée courte au manche... évocateur est fichée dans une interstice de la roche. La forme de la poignée et de la garde évoque

les dagues à couillette du Moyen-Âge, conférant au glaive l'apparence d'un phallus.

Le courant devient plus fort, vous rendez-vous compte. Il va falloir choisir de quel côté contourner la statue si vous ne voulez pas vous y fracasser. En passant, vous pourriez vous emparer de l'un des deux objets — le glaive ou le vase —, mais cela implique d'aventurer votre main dans le bûcher. Les fagots qui alimentent le foyer ne semblent pas se consumer, attestant, sans surprise, du caractère surnaturel des flammes. Authentique illusion ?...

Si vous choisissez la prudence en ne vous emparant d'aucun des deux objets, rendez-vous au **31**.

Si vous prenez le risque de dérober l'un ou l'autre, effectuez une épreuve de *phrenes*.



Si vous obtenez au moins 1 succès, vous parvenez d'un geste précis et rapide à vous saisir de votre trophée. Vous n'avez ressenti aucune chaleur pendant le bref instant où vous avez plongé la main dans les flammes. Vous rangez le glaive ou le vase dans votre kibisis, et vous rendez au **31**.



Si vous n'obtenez aucun succès, vous sentez une brûlure et retirez votre main en poussant un cri. Vous laissez tomber l'objet au fond de la barque et serrez votre membre blessé contre vous. La douleur n'est pas si forte, pourtant la tête vous tourne et un vertige vous saisit.

Notez que vous êtes *affecté*. Si vous l'étiez déjà, rendez-vous au **13**.

Sinon, vous reprenez vos esprits. Une certaine inquiétude monte en vous. Pourquoi l'égide ne vous a pas protégé ? Certes, la morsure de la flamme était supportable, mais vous n'êtes pas censé subir ce genre de désagrément néanmoins. Les Novas vous ont menti ? Ou pire, se sont-ils trompés ?...

Vous chassez ces idées. Ce n'est pas le moment de succomber à la paranoïa, surtout dans un tel environnement... Ramassant le glaive ou le vase, vous rangez l'objet dans votre kibisis, et vous rendez au **31**.

48

Vous approchez d'un bois. Contrairement à tous les paysages que vous avez traversés jusqu'ici, la nature semble cette fois s'exprimer librement, se parant de couleurs forestières communes mais fringantes, d'ocre vive et de vert émeraude. La simple présence de ce témoignage d'une vie ordinaire, même végétale, vous fait du bien. De hauts arbres, touffus et vigoureux, vous surplombent. Qui sait de quels secrets ils sont les gardiens ?

À deux pas de vous, un petit sentier s'enfonce dans les sous-bois. La frondaison luxuriante vous incite à l'emprunter afin de ne pas vous empêtrer dans les branchages. Après quelques minutes de marche, toutefois, la végétation envahit le chemin de terre. De manière furtive dans un premier temps, puis de plus en plus hardiment. Bientôt, le sentier capitule, et ne reste plus pour seul témoignage d'une existence humaine au milieu de ce règne sauvage que votre propre présence. Désorienté, vous essayez de déterminer par où continuer à progresser, lorsque votre ouïe capte un son qui éveille aussitôt votre attention. De la musique !

Aucun doute, c'est bien de la musique que vous entendez. La source de la mélodie semble se situer un peu plus loin devant vous. Cela ressemble un air de flûte, et à en juger par les notes guillerettes qui se recouvrent les unes les autres, il n'y a pas qu'un seul joueur.

De nouveaux accords se font entendre. Ils se confondent quelques secondes avec les premiers, avant que votre oreille ne reconnaisse les modulations pour ce qu'elles sont : des rires. Un chœur de voix cristallines riant aux éclats. Ce concert-là semble toutefois se jouer plus à l'écart, à un autre endroit de la forêt.

L'exploration fait partie du programme, mais vers lequel des deux groupes allez-vous vous diriger ?

Celui d'où provient la musique : rendez-vous au **40**.

Celui d'où proviennent les rires : rendez-vous au **28**.

49

Vous amorcez un mouvement vers l'avant comme pour vous précipiter de votre gré en contrebas, puis vous retournez brusquement et vous jetez sur votre adversaire. Vous pouvez voir la stupéfaction passer sur son visage puis s'évanouir en un battement de cil. Visiblement, votre gardien est d'un calibre bien supérieur à ce que vous pensiez, car il ne se laisse pas déséquilibrer par votre charge et tente de vous saisir les bras avec l'objectif évident de vous maîtriser. Vous ne vous en laissez pas conter, et à votre tour vous efforcez d'agripper tout ce que vous pouvez pour le soumettre par la force. La lutte, indigne d'un combat de pancrace, est âpre, mais vous sentez que l'endurance n'est pas de votre côté. Petit à petit, Éaque prend l'ascendant, vous poussant lentement mais sûrement vers le bord du précipice. La sueur coule de votre front, vos muscles se tétanisent... Vous continuez à reculer inexorablement. Bientôt votre pied gauche rencontre le vide, puis c'est au tour du droit...

Effectuez une épreuve de *menos*.



Si vous obtenez moins de 2 succès, les mains du juge sont parvenues à enserrer votre cou. Privé d'oxygène, vous suffoquez. Vos poumons sont en feu et un voile noir couvre votre vision...

Notez que vous êtes *affecté*. Si vous l'étiez déjà, rendez-vous au **13**.



Si vous obtenez 2 succès ou plus, vous parvenez à résister à l'emprise de votre adversaire, mais pas à le repousser... Toutefois, vos efforts n'ont pas été complètement vains car vous réussissez à arracher le trousseau accroché à la ceinture d'Éaque et à vous emparer de sa clef de fer, juste avant la chute fatidique.

Vous tombez dos en arrière dans l'eau sombre, sous le regard indéchiffrable du juge des Enfers. Rendez-vous au **16**.

50

Votre cœur cogne contre votre poitrine comme un homme désespéré martèlerait à coups de poing une porte condamnée représentant l'unique échappatoire à un destin fatal. Le vide affole vos sens, le vertige noue vos intestins, la vitesse glace vos joues, mais le pire est de ne pas savoir le temps qu'il vous reste avant d'atteindre le fond. Vous êtes complètement aveugle, et vous chutez.

Le vent joue avec vos cheveux. Le souffle né des profondeurs gagne en puissance. Le son qui vrille vos tympans devient de plus en plus aigu tandis que la pression de l'air commence à s'appliquer uniformément à tout votre corps. Vous ralentissez. La chute s'adoucit. Vous flottez sur un coussin éthéré. L'angoisse bat petit à petit en retraite, mais votre rythme cardiaque, lui, n'a pas décéléré au moment où vous heurtez doucement la surface. Vous restez allongé là pendant un temps que vous êtes incapable de calculer, haletant dans le silence. Puis, avec la maladresse d'un nourrisson qui se tient pour la première fois sur ses jambes, vous vous relevez.

Il faut encore un long moment à votre corps pour retrouver son calme. Vous pensiez que connaître à l'avance l'épreuve qui vous attendrait aiderait à la surmonter. Vous vous trompiez.

La chaleur reflue bientôt de vos joues, néanmoins l'atmosphère reste étonnamment tiède et moite pour un lieu situé à une telle profondeur. Progressivement, vos yeux s'habituent à la pénombre. Vous êtes au bout d'un corridor en forme d'arcade, suffisamment large pour que deux hommes écartant les bras côte-à-côte n'arrivent à en toucher les bords. La pierre épannelée est constellée de points brillants, comme du quartz, vous donnant l'étonnante impression de marcher au milieu du néant où flottent les astres de votre univers. Grâce à ce phénomène dont vous ignorez tout, vous arrivez à

peu près à voir où vous mettez les pieds tandis que vous progressez dans le tunnel.

Vous êtes désormais si habitué à la patience que vous êtes surpris lorsque vos sens perçoivent un changement au bout de ce qu'il vous semble n'avoir été que quelques minutes seulement. Un son, d'abord. Le bruit d'un liquide qui s'écoule. Puis la vue d'un mince filet d'eau se déversant d'une fissure dans la voûte et dessinant sur le sol une tache sombre. Pas de flaque, étonnamment, ce qui tend à indiquer que la pierre sous vos pieds est poreuse. Enfin, l'agréable sensation vivifiante sur votre peau lorsque vous passez la main à travers le fin rideau d'eau, ce qui vous donne la chair de poule et déclenche dans tout vos muscles un frisson conclu par un soupir d'extase. L'eau est fraîche et limpide. Probablement vient-elle d'une rivière souterraine, au-dessus de votre tête. Devant vous, le tunnel se poursuit.

Si vous possédez une torche, rendez-vous au **19**.

Sinon, vous pouvez boire de cette eau, si vous le souhaitez. Rendez-vous alors au **26**.

Vous pouvez également, si vous disposez d'un récipient quelconque (vase, coquillage...), le remplir et le garder dans votre kibisis pour plus tard. Quoi que vous décidiez, vous reprenez ensuite votre progression. Rendez-vous au **36**.

Épilogue

Voilà un petit moment qu'elle est absorbée par l'examen des deux hémisphères qui s'affichent sur l'écran du terminal d'imagerie cérébrale. Il est amusant d'observer les multiples nuances de couleur se mouvoir, s'agrandir ou au contraire se rétrécir en fonction de vos réflexions.

Vous reportez votre regard sur l'employée en bouse blanche. Taille élancée, traits fins, yeux en amande et longue chevelure noire masquant ses oreilles... Son indéniable beauté rappelle celle des nymphes. Ce n'est pas très étonnant, songez-vous.

Le médecin s'arrache enfin à la contemplation de votre encéphale et se tourne vers vous. D'un signe de la tête, elle vous fait signe qu'elle en a terminé. L'absence de commentaire oral vous indique que tout est normal. Vous commencez à décoller tranquillement les électrodes placées un peu partout sur votre boîte crânienne, puis, une fois le câble débranché, vous la saluez et sortez du cabinet.

Vous iriez bien prendre l'air, mais vous avez promis à Ach d'aller le voir. Son bureau n'est pas très loin ; vous faites quelques pas et appelez l'ascenseur. En sortant, vous croisez un agent de sécurité à la carrure digne d'un Minotaure. Son impressionnante mâchoire se tord dans un sourire lorsqu'il vous voit. Vous le lui rendez. Il va falloir vous y faire, vous êtes désormais une petite célébrité dans la corporation, à tout le moins pour quelque temps.

Vous arrivez devant la porte, reconnaissable entre mille par le dessin qui y est accroché, parodiant la célèbre œuvre de Léonard de Vinci en remplaçant l'homme de Vitruve par un nain rigolard et bien membré. Vous y êtes habitué, mais l'image vous arrache tout de même un rictus moqueur.

Vous entrez dans la petite pièce qui tient plus du terrier que du bureau au vu du bazar indescriptible qui y règne. Du matériel informatique exotique jonche les multiples stations de travail noyées sous les interfaces en réalité augmentée, et quelques hologrammes achèvent d'envahir le moindre espace libre. Au milieu de ce capharnaüm, sur un fauteuil dernier cri adapté à sa petite taille, votre ami semble concentré sur une tâche que vous ne pouvez qu'essayer de deviner par le miroitement à la surface de ses yeux. Lorsqu'il vous aperçoit par-delà ses lentilles, celles-ci cessent de clignoter et son visage s'illumine.

« Le héros ! »

Vous souriez.

« J'ai l'impression d'être devenu Hercule, tout d'un coup.

— Mais tu l'es, mec ! On peut dire maintenant qu'on fait la paire, toi et moi. »

Vous éclatez de rire. Ach vous fixe intensément.

« Comment tu te sens ? »

Vous promenez votre regard dans le vague avant de lui répondre.

« Je ne me réveille plus en sueur dix fois par nuit. Je ne fais plus de cauchemars, j'ai moins envie de frapper les gens et je commence même à prendre les transports en commun. Bref, c'est sans doute la première fois de ma vie que je peux répondre à quelqu'un ça va sans lui mentir.

— Ça me fait plaisir de l'entendre !

— De ce que je crois savoir, il n'y a pas qu'à toi.

— Je veux dire : ça me fait plaisir pour *toi*. Sincèrement.

— Merci, Ach. »

Votre collègue jette un œil à un de ses écrans virtuels sur lequel défilent des lignes de code.

« Le board est content pour toi aussi, tu sais.

— Bien sûr. On est une grande famille, pas vrai ? » commentez-vous sans chercher à masquer l'ironie de votre ton.

« Bon, c'est vrai, les pontes ne parlent que du succès du test. Ils sont surexcités. *Catabase* va être un hit ! Un triple A ! Le premier jeu en réalité virtuelle à but thérapeutique. On est les seuls sur ce créneau, les pionniers ! Les Novateurs ont mérité leur nom, sur ce coup-là.

— Où en est l'équipe de développement, d'ailleurs ?

— Ils planchent sur les cercles qu'il reste à implémenter. Il y a aussi cette histoire de bug dans le mur du Tartare, qui permet de passer au travers... Ils sont en train de le corriger. Et on pense finalement conserver le système basé sur les deux attributs, tu sais, *menos* et *phrenes*... »

Vous haussez un sourcil surpris.

« C'est pas un peu basique, comme gameplay ?

— Si, mais justement. Le rétro est à la mode. Ça nous fait aussi gagner du temps sur le développement au moment où tout le monde travaille d'arrache-pied afin que le jeu sorte à temps pour les fêtes. Qui plus est, ça permet de viser un public large. On cible autant les joueurs que les patients ; en ce moment même on étudie les partenariats avec les cliniques et les hôpitaux... On va gagner sur tous les tableaux, tu vas voir ! La boîte va prendre une nouvelle couche de vernis et le fric va couler à flots !

— Toi, le jour où tu te retrouves devant Minos, il t'envoie direct dans le cercle de l'Avarice », raillez-vous.

Votre camarade éclate de rire.

« On n'a pas encore codé cette partie-là. Mais t'as pas tort, je vais peut-être y déplacer les nymphes, au cas où... »

— Ça ne m'étonne pas de toi. »

Vous laissez passer un silence hésitant.

« Je dois dire que j'ai été bluffé par le comportement des programmes. Minos, et les autres... Ils lisaient parfaitement mes émotions. Je sais que c'est le but, et je ne regrette absolument pas mon choix, vu le résultat, mais ça avait un côté... intimidant. Je me demande si les gens sont vraiment prêts à s'exposer de la sorte. Je veux dire, on est au-delà du type qui s'allonge sur le divan du psy...

— D'où l'intérêt d'avoir l'appui du milieu médical. Quant aux questions de confidentialité et de données personnelles, tout ce que la boîte compte de juristes bosse dessus. Hors de question de laisser passer la moindre faille. On se doit d'avoir un dossier en béton.

— Ce serait bien de mettre autant d'ardeur à bétonner la sécurité. Si un joueur se retrouve avec le cerveau grillé... »

De nouveau, vous hésitez.

« Tu sais, à plusieurs reprises l'expérience a été très éprouvante. Certes, au final, tout s'est bien passé, et le toubib vient de me confirmer que j'étais en meilleure santé que jamais... Mais... Je me demande... Si j'étais mort dans le jeu...

— Eh bien ? L'égide aurait filtré les contrecoups neuronaux et tu te serais réveillé, exactement comme après un rêve.

— Oui, je sais bien... C'est juste que c'était tellement... réaliste, par moments... Enfin, je suppose que c'est plus à mettre au crédit des Novas.

— Va pas leur jeter trop de fleurs, ils ont tellement pris le melon que leur tête ne passera bientôt plus les couloirs. Et t'en fais pas pour la sécurité. Tout le monde a conscience que c'est le point critique. C'est bien pour ça que ça a pris des mois pour programmer l'égide. Je te garantis qu'on ne fait pas mieux sur le marché en matière de filtre de biofeedback.

— Je sais, je sais... En parlant de filtre, j'ai besoin de café et d'air. À plus', Ach. »

Vous reprenez l'ascenseur après être passé par le distributeur, mais cette fois, vous montez. Vous sortez à l'air libre, sur la terrasse située au sommet de la tour où les employés de la corpo profitent du beau temps quand le soleil et la chaleur sont au rendez-vous. L'absence des deux vous permet présentement de profiter seul de la vue, ce qui est parfait ; on n'oublie pas du jour au lendemain des années de phobie sociale... Le grand H qui orne le principal gratte-ciel, devant vous, domine les environs de la baie. La ville bourdonne d'activité.

Que penser de ce monde guidé par l'appât du gain, où la valeur d'un homme se mesure à sa productivité, songez-vous en regardant la foule grouillante à plusieurs centaines de mètres en contrebas... ? Vous vous demandez à quoi ressemblerait le quotidien des héros mythologiques dans votre univers. Si les dieux grecs ont existé, voilà longtemps qu'ils ont dû, comme tous les autres, s'incliner devant le souverain de tous, pécheurs comme immortels, le divin Capital.

Était-ce si différent à leur époque, au fond ? L'histoire humaine n'est-elle pas qu'une suite de luttes plus ou moins individuelles pour la survie, ponctuée de parenthèses utopiques ? Est-ce que bien et mal ne sont pas tout simplement si intriqués que l'un ne peut exister sans l'autre ? Après tout, même si vous doutez fort des motivations censément avant tout humanistes derrière le projet, la catabase vous a bel et bien guéri...

Vous respirez à pleins poumons, et frissonnez. Le vent vous emporte dans le monde souterrain. Vous rejouez mentalement votre odyssée... Les âmes aussi errantes que factices, les cinq fleuves, le tribunal... Charon, la statue d'Hécate, le Tartare... Y a-t-il une leçon à retenir de cette expérience hors du commun ?

Peut-être justement de ne pas en chercher une.

Laisser toute espérance... vivre sa vie.