

ICI SONT LES DRAGONS

(v 1'0)

par Kraken

LES RÈGLES

Vous vous apprêtez à lire une Aventure dont Vous êtes le Héros. Le personnage principal de cette histoire, c'est votre alter ego ! Il vous faudra donc veiller sur lui comme sur vous-même, et le guider dans la plupart de ses décisions.

Dans les pages qui vont suivre, vous allez incarner un jeune lieutenant de marine, membre d'équipage d'une expédition scientifique visant à estimer l'étendue de la pollution dans la Mer des Sargasses. Tout au long de votre voyage en sa compagnie, vous aurez à tenir les comptes de sa **Vitalité**. Si à un moment de votre lecture cet indicateur tombe à 0, cela signifiera que votre personnage a trouvé la mort ; il ne vous restera donc plus qu'à reprendre l'aventure depuis le début. Vous aurez également à gérer son total d'**Énergie**, qui sera d'une utilité précieuse au cours des épreuves et des combats. Vous disposez de 20 points à répartir comme bon vous semble entre ces deux caractéristiques (ces valeurs de départ constitueront vos totaux maximums, que vous ne pourrez jamais dépasser au cours du jeu). À vous de trouver le bon équilibre pour parvenir à la victoire finale !

Tout comme vous, les adversaires humains ou inhumains que vous rencontrerez dans cette aventure posséderont un total de Vitalité. Les combats se dérouleront de la manière suivante :

1 – lancez 1 dé.

2 – lire les conséquences du résultat de ce lancer sur la table de combat.

3 – utiliser éventuellement 1 ou plusieurs points d'Énergie pour moduler ce résultat, chaque point dépensé ajoutant 1 au résultat du dé. Les points dépensés devront être retranchés du total d'Énergie de votre personnage (une fois ce total réduit à 0, vous n'aurez plus la possibilité d'y faire appel).

4 – appliquer les conséquences de l'assaut en retranchant le nombre de points indiqués du total de Vitalité de votre adversaire – ou du vôtre, le cas échéant.

5 – Reprendre le combat à l'étape 1, ceci jusqu'à la mort de l'un des deux combattants.

Et maintenant tournez la page !

Quelque part dans le Triangle des Bermudes...

« C'est une vraie catastrophe, » soupire Yann Lecuvier, l'un des cinq scientifiques que vous transportez à bord du *Belle de Nuit*.

Vous laissez votre regard errer au-dessus du pont. Le soleil est déjà près de se coucher, mais sa lumière est encore assez forte pour ne rien vous cacher du spectacle désolant que vous offrent les eaux : une étendue presque ininterrompue de déchets en tout genre, allant du bidon d'huile au filet de pêche, en passant par des emballages en aluminium et autres résidus divers, le tout mêlé à l'épaisse croûte d'algues brunes qui fait la caractéristique de la Mer des Sargasses.

« Le septième continent... » répondez-vous avec une consternation résignée. « Un monde de plastique. »

Yann secoue la tête.

« Comment a-t-on pu en arriver là, sérieusement ? Regarde les algues, jamais elles n'ont été aussi épaisses. La faute aux rejets organiques du Brésil et des États-Unis. Les relevés ont montré qu'elles forment par endroit une couche de plusieurs mètres d'épaisseur ! »

Vous acquiescez d'un mouvement du menton.

« Si ça continue, il ne sera bientôt plus possible de naviguer. »

« Oui, et c'est justement pour ça que des missions comme la nôtre sont si importantes. Il faut faire comprendre aux gens ce qui est en train de se jouer. »

« J'espère que vous y parviendrez, » faites-vous en affichant une moue sceptique. « Allez, je vais me coucher. Je prends mon quart à deux heures du matin. »

« Très bien, bonne nuit alors. »

« Bonne nuit. »

« Lieutenant ! Lieutenant ! Réveillez-vous ! »

Une main tremblante vous secoue l'épaule. Émergeant brutalement du sommeil, vous vous redressez sur votre couchette. Un marin se tient à vos côtés, l'air anxieux.

« Qu'y a-t-il ? » lui demandez-vous avec nervosité.

« Quelque chose ne va pas. Le capitaine... La cabine de commandement ne répond plus. Je crois que nous sommes attaqués. Des pirates... »

« Des pirates, au cœur de l'Atlantique ? C'est impossible ! » vous exclamez-vous en vous levant – vous vous étiez couché tout habillé en prévision de votre quart nocturne.

Vous enfiler rapidement vos bottes, puis vous ouvrez la porte de votre cabine et sortez, suivi

par l'homme d'équipage. La coursive est plongée dans l'obscurité.

« Pourquoi fait-il si noir ? »

« Je crois que le générateur a sauté. »

« C'est pas vrai ! Mais qu'est-ce qui se passe sur ce rafiot ? »

Vous vous précipitez sur l'escalier qui mène à l'extérieur. Une petite pluie fine et glaçante vous accueille, vous faisant frissonner. Les ténèbres sont presque complètes, seule la lune diffuse une vague clarté à travers le voile des nuages. Vous apercevez alors une forme humaine étendue sur le pont.

« Mais c'est... »

Un cri de douleur et d'épouvante vous fait vous retourner. Le marin qui vous accompagnait contemple fixement son ventre, les yeux dilatés d'horreur. Trois longues pointes de métal noir émergent de sa chemise ensanglantée. Et dans son dos...

Ce n'est pas possible ! Vous devez faire un cauchemar !

Vous prenez la fuite en direction de la passerelle qui mène au poste de pilotage. La radio, vite ! Prévenir les autorités... Contacter les Bermudes ou Porto Rico...

Une forme vive, sombre et luisante jaillit hors de l'obscurité. Elle vous percute avec force. Propulsé violemment sur le côté, vous réalisez avec effroi que vous êtes sur le point de basculer par-dessus le garde-fou. Vous tentez de vous retenir à la rambarde, mais une main froide et humide vous empêche de l'agripper tandis qu'une autre vous pousse vers l'extérieur – en direction de l'océan.

Un océan synonyme de mort par noyade, puisque vous n'ignorez pas que vous êtes à plusieurs centaines de kilomètres des côtes les plus proches.

Vous poussez un hurlement de terreur en glissant le long de la coque. Le choc contre la surface de la mer est brutal. Vous pénétrez dans l'eau limoneuse la tête première. Les algues s'écartent puis se rabattent sur vous comme les tentacules d'une pieuvre monstrueuse. Vous vous débattez contre les filaments visqueux, essayez désespérément de regagner l'air libre... Hélas, il fait si sombre que vous êtes incapable de distinguer le haut du bas ; tous vos efforts ne conduisent qu'à vous enfoncer un peu plus vers les abysses. L'oxygène commence à vous manquer, la tête vous tourne... Et vous perdez connaissance.

Rendez-vous au 1.

Vous reprenez douloureusement conscience. Vous êtes couché sur une étendue sableuse, la moitié inférieure de votre corps immergée dans l'eau. Vous sentez la morsure du soleil et le va-et-vient des vagues ; vous entendez le bruit du ressac et les cris aigus des oiseaux marins.

La première pensée qui vous vient à l'esprit est de vous demander où vous êtes. L'expédition... Le bateau... En dépit de tous vos efforts, les quelques souvenirs qui vous reviennent par bribes ne vous permettent pas de trouver une réponse satisfaisante à cette question.

Vous ouvrez les yeux et une lumière vive comme une flamme vous oblige à plisser les paupières. Rassemblant toutes vos forces, vous vous redressez péniblement. Peu à peu votre regard s'acclimate à l'intense luminosité du jour. Oui – vous êtes sur la plage d'une côte tropicale. Bon sang, mais quel mal de crâne ! De toute votre vie jamais vous ne vous êtes senti aussi défait, même lors de votre pire gueule de bois.

La mémoire continue à vous revenir. *Les algues et les déchets sur la mer, à perte de vue... Un marin qui vous réveille en avance sur votre quart... Que disait-il, déjà ? Une attaque ? Non, en plein océan Atlantique ça n'a pas de sens... Vous vous revoyez sur le pont. Nuit d'encre, bruine légère... Un cri. Le marin qui vous accompagne... Du sang ! Et... Et cette chose, derrière lui ? Impossible ! Impossible ! Ce ne peut pas être vrai !*

Ignorant la supplique de vos muscles engourdis, vous achevez de vous relever et vous jetez des coups d'œil paniqués autour de vous, à la recherche d'un de ces êtres entrevus sur le navire. Rien. Rien que la plage encombrée de varech pourrissant et de détritrus. Vous apercevez un peu plus loin une série de rochers, et au-delà encore le rideau impénétrable d'une jungle foisonnante. À l'horizon s'étendent les premiers contreforts d'une montagne plongée dans la brume.

Vous prenez quelques grandes inspirations qui vous éclaircissent l'esprit, en dépit de l'odeur désagréable des algues en décomposition, puis vous marchez lentement en direction des rochers. Il s'est passé quelque chose de terrible sur le *Belle de Nuit*, cela ne fait aucun doute. Pas forcément ce dont vous croyez avoir le souvenir – vous pensez de plus en plus à une hallucination – mais quand-même. Vous êtes donc tombé à la mer, où vous auriez dû vous noyer, mais par une chance inouïe les courants marins vous ont traîné jusqu'à ce rivage. Les Bermudes ? Pourquoi pas après tout ! Vous songez que ce qui compte pour vous à présent c'est de reprendre contact avec la civilisation, puis dans un deuxième temps de découvrir ce qui est arrivé à votre bateau.

Allez-vous longer la plage en direction de l'est (rendez-vous au [29](#)), de l'ouest (rendez-vous au [7](#)), ou essayer de pénétrer dans la forêt tropicale (rendez-vous au [14](#)) ?

Vous atterrissez sans dommages sur le dallage défoncé d'une petite rue latérale. Climène n'est visible nulle part. Confiant votre destin au hasard, vous décidez de partir vers la gauche – du côté opposé, selon vous, à l'entrée de la demeure de la jeune femme. Vous courez sur une centaine de mètres. Les claquements de vos pas sur les pavés résonnent comme dans une pièce vide. Vous tournez à l'angle d'une maison...

Une silhouette solitaire se dresse au milieu de la rue. Une première bouffée de terreur passée, vous la reconnaissez à ses vêtements.

« Yann ! » vous exclamez-vous – tout à la joie de retrouver votre ancien compagnon de voyage.

À son absence de réponse, vous comprenez aussitôt que quelque chose ne va pas. Votre ami avance vers vous à pas lents, les bras écartés. Une lame acérée brille dans sa main – l'un des couteaux utilisé sur le *Belle de Nuit*. Son visage est gonflé, bleuâtre, presque méconnaissable. Soudain il se jette sur vous :

◆ YANN LE NOYÉ ◆

Vitalité 7

1 Le mort-vivant se fend brusquement et vous blesse à la cuisse. Vous perdez 3 points de Vitalité.

2-3 Vous perdez 1 point de Vitalité.

4-5 Votre adversaire perd 2 points de Vitalité.

6 Feinte, parade, riposte. Vous blessez Yann à son poignet tenant le couteau, il perd 3 points de Vitalité. Vous pourrez dorénavant ajouter 1 point aux résultats du dé jusqu'à la fin du combat.

Si vous êtes vainqueur, continuez votre lecture.

Le couteau échappe aux mains de Yann qui tombe à genoux. Un sang noir et nauséabond s'échappe de ses blessures, mais vous avez l'impression que son regard vide a retrouvé un semblant de lucidité. Sa gorge émet une sorte de chuintement incompréhensible, comme des paroles assourdies ; vous devinez qu'il essaie de communiquer.

Allez-vous vous approcher pour mieux entendre ce qu'il a à vous dire (rendez-vous au [12](#)), ou l'ignorer et reprendre votre fuite (rendez-vous au [41](#)) ?

Vous vous figez aussitôt, immobile comme une statue, en vous basant sur cette théorie dont vous avez entendu parler, à savoir que les reptiles ne seraient pas capables de discerner une proie si elle n'est pas en mouvement. La méthode semble fonctionner : le gigantesque lézard continue sa digne progression sans vous manifester le moindre intérêt. Alors qu'il n'est plus qu'à quelques mètres de vous, un doute vous envahit cependant. Et si cette assertion n'était rien de plus qu'une fumisterie inventée par un pseudo-scientifique en mal de célébrité ?

Le varan géant approche encore, sans se presser, sa tête ostensiblement tournée dans une direction opposée à la vôtre. Sa langue noire et bifide sort brièvement de sa gueule entrouverte,

goûtant l'air. Vous avez pourtant l'impression désagréable qu'il vous scrute du coin de l'œil.

"Il sait que je suis là, c'est certain," réalisez-vous subitement avec effroi. "Je me suis fait avoir..."

En dépit de votre prise de conscience tardive, l'attaque du dragon vous prend complètement au dépourvu. Vous allez devoir mener ce combat inégal :

◆ MEGALANIA (ou apparenté) ◆

Vitalité 8

Si vous ne possédez pas d'arme, réduisez de 1 point les dommages que vous infligez à votre ennemi.

1 L'énorme reptile ouvre démesurément sa gueule et vous mord cruellement. Vous perdez 3 points de Vitalité.

2-3 Vous perdez 1 point de Vitalité.

4 Blessures réciproques ! Votre adversaire et vous-même perdez chacun 2 points de Vitalité.

5-6 Vous échappez de justesse à une charge du monstre et ripostez aussitôt. Il perd 3 points de Vitalité.

Si vous décidez de prendre la fuite, jouez un dernier assaut et rendez-vous au [44](#).

Si vous êtes vainqueur, continuez votre lecture.

Le varan s'effondre sur le sol, mortellement blessé. La sensation de victoire a pourtant un goût amer. Vous vous sentez même un peu triste, voire étrangement coupable. Après tout cette créature était chez elle ; certes elle vous a attaqué, mais comment savoir si ce n'était pas simplement pour défendre son territoire ? En la tuant aujourd'hui – alors que vous n'auriez jamais dû la rencontrer – vous avez probablement fragilisé un peu plus une espèce déjà en déclin. Vous repensez à la mission scientifique du *Belle de Nuit*, à son engagement écologique. Quelle ironie ! Et surtout, quel parfait représentant de l'humanité vous faites ! Dans la plus pure lignée de ceux de vos semblables qui ont exterminé les dodos et les tigres de Tasmanie.

Rendez-vous au [20](#).

Vous longez la colonnade surplombant l'arène, observant avec méfiance les groupes d'Urds et de morts-vivants. Trop occupées à s'enfuir ou à se cacher pour échapper aux foudres de Spio, les créatures aquatiques ne font guère attention à vous, mais vous constatez que les Noyés – à priori totalement dépourvus d'esprit de conservation – essaient de s'organiser en phalanges et de se

rassembler autour de la tribune d'honneur. Némertès ne reste pas inactive : de terrifiantes salves dévastatrices jaillissent de son sceptre et s'abattent dans la direction d'où proviennent les éclairs bleutés, occasionnant de terribles dégâts à l'arène, mais sans parvenir à faire cesser durablement les attaques de Spio. Vous doutez néanmoins que votre alliée puisse tenir très longtemps dans sa lutte à distance face à la reine, la comparaison entre leurs pouvoirs n'étant pas à son avantage.

Vous n'êtes plus qu'à une vingtaine de pas de la tribune. Némertès n'a toujours pas pris conscience de votre présence. Son apparence vous impressionne : son armure d'or reptilienne est incroyablement ajustée sur son corps aux lignes parfaites, de même que son heaume et son gorgerin ; vous avez du mal à croire qu'un être vivant puisse se cacher derrière son masque féminin aux traits épurés.

Soudain, un être longiligne au corps de corail surgit des ténèbres et se jette sur vous, en claquant frénétiquement des mâchoires. Une lueur meurtrière brille dans ses yeux semblables à des perles grises. Il vous faut le combattre :

◆ CORAILHOM ◆

Vitalité 10

(Si vous avez déjà rencontré le Corailhom, souvenez-vous que sa Vitalité a été réduite)

1 Votre regard croise brièvement le regard de l'être de corail et vous ressentez un étourdissement qui vous laisse un court instant sans défense. Votre ennemi en profite pour vous infliger une méchante blessure. Vous perdez 5 points de Vitalité. ATTENTION : si vous possédez une bague ornée d'un lézard, le pouvoir hypnotique du Corailhom n'a aucun effet sur vous ; relancez le dé.

2 Vous perdez 3 points de Vitalité.

3-4-5 Votre adversaire perd 1 point de Vitalité.

6 Une jolie manœuvre de votre part surprend l'être de corail, qui perd 4 points de Vitalité.

Si vous êtes vainqueur, continuez votre lecture.

Votre dernier coup fend en deux le crâne de votre adversaire, qui tombe en arrière sur le sol où il éclate en mille morceaux. La partie arrière de la tribune d'honneur est juste en dessous ; vous bondissez sur l'estrade. Némertès se tourne alors dans votre direction.

Rendez-vous au [47](#).

« C'est une excellente question, la meilleure que tu puisses poser. » L'être garde le silence quelques instants, comme s'il ordonnait ses pensées, puis reprend : « Le problème c'est que je ne

peux pas y répondre en te donnant un nom que tu pourrais placer sur une carte. »

« Que voulez-vous dire ? »

« Hmm, inutile de tourner autour du pot. Voilà, donc : tu es entré par erreur dans une autre dimension – ou plutôt une partie de ton monde qui en a été exclue, il y a de cela plusieurs siècles. »

Votre regard se porte en direction du rivage et s'attarde sur les détritiques qui y sont échoués. Vous désignez du doigt ce qui ressemble à un pneu éventré.

« Alors je ne suis pas le seul. Il n'y a qu'à voir l'état de la plage. »

« Oui, c'est un de nos problèmes : la frontière qui sépare nos dimensions n'est plus vraiment... hermétique. Vois-tu, il y a de l'autre côté de cette île une cité très ancienne, et dans cette cité une tour au sommet de laquelle brille un cristal magique, le Dodécaèdre. C'est ce cristal qui permettait autrefois de maintenir la séparation entre nos réalités respectives. Mais soit sa magie s'estompe, soit elle n'est plus suffisante pour endiguer la folle expansion de ton monde. D'ici quelques dizaines d'années, nous ne serons plus en mesure de nous dissimuler aux tiens. »

« Je... Je ne comprends pas ce que vous dites. Vous croyez vraiment que je vais accepter ça... comme ça ? »

« Repense à tout ce que tu as vécu d'étrange depuis ton arrivée sur cette île. Est-ce vraiment la pire des explications ? »

Vous gardez le silence. Les doutes que vous avez parfois pu entretenir sur votre santé mentale vous reviennent en mémoire.

« Non... Je suppose que non. »

Si vous désirez à présent lui demander qui il est, rendez-vous au [42](#). Si vous préférez vous enquérir du sort de vos compagnons, rendez-vous au [13](#).

6

Vous contemplez longuement l'apparition. Contrairement à ce que vous avez pu penser au premier abord, la jeune femme n'est pas tout à fait humaine : sa peau couverte de minuscules écailles brille d'un éclat blanc, surnaturel.

« Qui... Qui êtes-vous ? »

« Je m'appelle Climène. Je suis très heureuse de faire ta connaissance, » minaude-t-elle avec un sourire enchanteur. « Tu es un... un *homme*, c'est ça ? Le mâle de ton espèce ? Tu es le premier que je vois. Enfin je veux dire... Le premier *vivant*, bien entendu. »

Vous remarquez que sa chevelure noire est animée de légers mouvements, ses boucles s'enroulant et se déroulant avec délicatesse le long de son cou gracieux. Vous auriez pu trouver cela effrayant, et pourtant vous ne vous sentez pas le moins du monde en danger. Difficile d'être

catégorique compte tenu de sa nature inhumaine, mais vous ne lui donnez guère plus qu'une vingtaine d'années.

« Un homme, oui. Et un humain aussi – enfin je crois. Je ne suis plus sûr de grand-chose ces derniers temps. Tout est si étrange ici. Mais, et toi ? Je veux dire, je vois bien que tu es... Enfin bref ! Déjà, quel est le nom de ton peuple ? »

Climène lève vers vous de grands yeux surpris.

« Je n'ai pas de peuple. Je suis Climène, c'est tout. Tu étais sur le bateau ? »

« Oui. En compagnie d'un être bizarre, nommé Spio. Je l'ai rencontré il y a quelques jours. J'ignore s'il a survécu. »

« Spio ? » répète-t-elle en faisant la moue. « Alors je comprends ce qui s'est passé ce soir. Cette bataille, tous ces morts... Les Urds, les pieuvres d'Akharis... »

« Tu le connais ? »

« Oui. C'est une créature maléfique – encore plus que Némertès si cela est possible – et démente par-dessus le marché. J'espère qu'elle est morte, ce coup-ci une bonne fois pour toutes. Mais viens, il ne faut pas rester ici. Il y a encore du danger. »

Avec un naturel désarmant, la jeune femme vous prend par la main et vous entraîne avec elle. Vous courez à sa suite sur un chemin difficile longeant les rochers de la côte. Son agilité vous impressionne ; il y a quelque chose d'animal dans la manière qu'elle a de se hisser sur les escarpements, de se déplacer sur les crêtes.

Vous vous faufilez à présent sur le bord d'une falaise. Tandis que vous franchissez un passage particulièrement délicat, vous faites un faux pas et perdez l'équilibre, mais votre jeune guide vous rattrape en riant. Vous finissez par rejoindre une vaste plage constituée d'une sorte de plateau rocheux usé par les vagues et creusé de bassins naturels remplis d'eau de mer. À l'intérieur de ceux-ci flotte ce qui ressemble à des grappes d'œufs translucides, gros comme le poing, retenus entre eux par des filaments de mucus glaireux.

« Qu'est-ce que c'est ? » demandez-vous à voix basse.

« La progéniture de Némertès, la mère des Urds. Elle vient ici pour pondre deux fois par an. Les plus forts des adultes les fécondent ensuite – je te passe les détails. Mais chut ! Ktoné n'est plus très loin. Il y a des patrouilles. Nous ne devons pas nous laisser voir. »

La plage de pierre est rendue glissante par les dépôts d'algues ; craignant de glisser dans l'un des bassins – une perspective qui ne vous réjouit guère – vous demandez à Climène de ralentir le pas. Vous finissez par atteindre les premiers contreforts de la ville. Vous longez le mur d'enceinte, franchissez une guérite désaffectée, empruntez une petite rue montante. Les maisons autour de vous sont d'allure modeste, visiblement très anciennes, et dans un état de délabrement avancé.

« Il y a moins à craindre ici, car nous sommes à couvert, » vous chuchote Climène. « Les Urds

qui vivent à la surface sont rassemblés près du port. Ne t'y rends jamais, sous aucun prétexte. »

Vous continuez à remonter la ruelle. Peu à peu les maisons deviennent plus grandes, plus luxueuses – ornées de piliers ou d'arches gravées – mais restent pour la plupart en très mauvais état. Au bout d'un moment vous rejoignez une autre rue plus large, presque une avenue, que vous empruntez à son tour. Les édifices alentours gagnent encore en hauteur, en largeur, en prestance aussi ; les colonnades en ruine et les voûtes écroulées deviennent plus rares, et certains murs arborent à présent des traces de frises marines peintes en vert et bleu.

« Attention, une patrouille ! Par ici, vite ! »

Climène vous pousse dans l'ombre d'un porche. Vous entendez d'abord un bruit de pas, puis une dizaine de silhouettes apparaissent dans la rue, à peine visibles sous la maigre lumière nocturne. Des silhouettes humaines, indubitablement. Pourtant quelque chose dans leur apparence – la raideur de leur maintien ou leurs vêtements en guenilles – vous emplit d'effroi. Vous regardez Climène. Ses yeux froncés sont rivés dans les vôtres, vous engageant au silence.

Les silhouettes finissent par s'éloigner.

« Qui était-ce ? » demandez-vous. « On aurait dit des humains... »

« Ils en étaient, autrefois, » vous répond la jeune femme. « Ce sont des Noyés. Ceux de ta race qui sont morts par naufrage. Ils viennent ici pour servir Némertès, puisque c'est elle qui règne sur les mers depuis qu'elle possède la Couronne du Peuple des Océans. »

« Tu veux dire qu'ils sont morts... et pourtant qu'ils vivent ? » Vous secouez la tête. « C'est pas vrai, on se croirait dans un mauvais film. C'est un cauchemar ! »

« Viens, ne restons pas là. Ils pourraient revenir. »

Climène vous tire en direction de la rue. Vous la regardez filer devant vous, émerveillé par sa beauté. Vous atteignez enfin un portique ouvrant sur une petite cour laissée à l'abandon ; les pilastres latéraux sont ornés de nombreuses représentations de personnages plus ou moins monstrueux, dont une proportion non négligeable d'hommes-boucs et de femmes-oiseaux.

« Voilà, ici c'est chez moi, » vous dit Climène en se tournant vers vous.

Si vous portez l'épée que vous avez trouvée dans le palais sous-marin, rendez-vous au [45](#). Sinon, rendez-vous au [32](#).

Après presque deux heures de cheminement plus ou moins pénible entre les rochers escarpés et le sable du littoral, vous commencez à désespérer. Toujours aucun signe de présence humaine ! Vous n'avez pourtant pas pu vous échouer sur une île inconnue – cela fait maintenant plusieurs décennies que les dernières régions inexplorées ont disparu de la surface du globe, emportant avec elles ce que notre monde recelait encore de mystère, de rêve et de poésie.

Fatigué, vous vous asseyez quelques instants à l'ombre d'un des premiers arbres de la jungle tout proche. Tandis que vous jouez machinalement avec le sable et les coquillages déposés sur la plage par les hautes marées, votre regard se porte au loin. Vous apercevez alors une forme sombre qui se détache sur le bleu de l'océan. Un bateau !

Vous vous relevez brusquement, le cœur battant comme un tambour. Se pourrait-il qu'il s'agisse du *Belle de Nuit* ?

Hésitant entre espoir et appréhension, vous oubliez toute idée de repos et quittez votre abri en courant presque. Vous remarquez très vite que la position du navire est curieusement stable, ce qui vous conduit à penser – fort de votre expérience de marin – qu'il est peut-être échoué sur des récifs affleurants. Cette hypothèse se confirme à votre approche, les écueils invisibles se devinant à la présence d'une ligne de crête. Comble de malchance, ce qui reste de l'embarcation paraît en très mauvais état. La poupe en particulier est presque entièrement immergée dans l'eau. Et vous êtes prêt à parier qu'il s'agit effectivement du *Belle de Nuit*.

L'épave n'étant pas très éloignée du bord de la plage – pas plus d'une quarantaine de mètres – vous estimez possible de l'atteindre sans avoir besoin de nager. D'un autre côté, vous jugez peu probable que d'éventuels survivants soient restés à bord du bateau ; vous pourriez simplement vous contenter d'explorer les environs.

Si vous décidez de vous rendre sur le navire, rendez-vous au [33](#). Si vous préférez rester sur la terre ferme, rendez-vous au [48](#).

8

Une odeur désagréable de poisson avarié envahit l'air de la vieille cité tandis que vous approchez du port. Vous remarquez avec étonnement que dans ce quartier, certaines des ancestrales demeures ont subi de curieux aménagements : la plupart des fenêtres et même certaines portes ont été condamnées par des entassements maladroits de pierres et de boue séchée. Le soleil commence à poindre à l'horizon, transformant la mer en une étendue frémissante de feu liquide.

Vous atteignez enfin l'étendue en ruine de l'antique jetée. Parmi les épaves pourrissantes alignées le long du quai, quelques rares embarcations paraissent encore en bon état. Vous remarquez que ces dernières sont assez semblables à celle de Spio et vous devinez qu'elles font l'objet d'un entretien régulier.

L'odeur de poisson mort devient plus forte, au point de devenir presque insupportable. Vous remarquez alors plusieurs formes vaguement humaines agglomérées en un amas compact sur le pont d'un des antiques vaisseaux. Intrigué, vous vous approchez pour mieux voir. Ces membres luisants aux doigts palmés, ces têtes d'amphibiens monstrueuses... Des Urds ! Vous regardez les

autres bateaux et vous découvrez avec horreur d'autres groupements semblables. Des dizaines d'Urds ! Il y en a partout !

Une sorte de frottement – comme des pieds inhumains glissant sur les pavés – se fait alors entendre, en provenance de l'une des rares portes encore ouvertes parmi celles des maisons alentours. La silhouette contrefaite d'un Urd apparaît dans l'encadrement, puis une autre, et une autre encore. Vous recherchez désespérément une échappatoire, mais des mains griffues et écailleuses sont déjà en train d'émerger par-dessus le rebord du quai.

Comprenant que toute fuite est impossible, vous dégainez votre arme. Bientôt la meute infernale se jettera sur vous. Si cela peut vous consoler vous vendrez chèrement votre peau, mais vous finirez par succomber aux assauts de la masse grouillante. Un peu avant de mourir, l'avertissement de Climène vous reviendra en mémoire : « Les Urds qui vivent à la surface sont rassemblés près du port. Ne t'y rends jamais, sous aucun prétexte. »

Quel dommage – oui – quel dommage que vous n'ayez pas été plus attentif..

9

Vous résistez à l'attrait de la mélodie et finissez par regagner le pays de songes. Les premières lueurs de l'aube vous tirent de votre sommeil, raide et courbaturé, du sable plein vos habits. Vous restez un long moment assis à méditer en contemplant le lever du soleil – magnifique sur l'infini de l'océan. Vous ne vous rappelez pas de la dernière fois où cela vous est arrivé. Et pourtant.. quel plaisir d'admirer humblement les merveilles de la nature, en simple spectateur, libéré pour un temps de votre rôle dans cette comédie futile que le monde des hommes vous force à jouer, dans son théâtre enfantin d'illusions grandiloquentes !

Vous finissez par secouer votre torpeur. Abandonnant vos rêveries, vous trouvez le courage de vous lever. Votre situation est des plus précaires, vous en êtes tristement conscient. Vous vous sentez faible, altéré, dénutri. Il vous faut reprendre contact avec la civilisation au plus vite – c'est une question de survie !

Vous perdez 3 points de Vitalité à cause de la soif (sauf si vous connaissez un point d'eau) et 2 points de Vitalité à cause de la faim (sauf si vous avez un repas en réserve et que vous souhaitez le consommer, mais dans ce cas vous gagnerez aucun point de Vitalité supplémentaire).

Allez-vous longer la plage en direction de l'est (rendez-vous au [29](#)), de l'ouest (rendez-vous au [7](#)), ou essayer de pénétrer dans la forêt tropicale (rendez-vous au [14](#)) ?

10

Vous sortez dans le couloir de l'étage, Climène sur vos talons. En atteignant la galerie qui surplombe la salle aux fresques, vous constatez que des ombres effrayantes et grotesques

arparentent les murs, projetées par la lumière lactée du globe opalescent. Vous vous penchez par-dessus la balustrade ; des silhouettes mouvantes ont envahi le rez-de-chaussée.

Soudain, une forme humanoïde jaillit de l'escalier – elle se tenait probablement tapie sur les dernières marches. Vêtu d'une sorte de redingote en lambeaux et coiffé des restes d'un tricorne, l'être vous évoque le fantôme d'un pirate revenu de l'au-delà. La vision de ses yeux révulsés dans son visage bouffi et noirâtre vous emplit de dégoût. Brandissant un sabre d'abordage mangé par la rouille, il vous force à dégainer votre arme :

◆ NOYÉ ◆

Vitalité 6

1 Le mort-vivant pare votre attaque et riposte d'un terrible coup de taille. Vous perdez 4 points de Vitalité.

2-3 Vous perdez 1 point de Vitalité.

4-5 Votre adversaire perd 2 points de Vitalité.

6 Avec toute l'adresse d'un escrimeur chevronné, vous forcez la garde de votre ennemi et enfoncez votre arme en plein dans son thorax. Il perd 4 points de Vitalité.

Si vous êtes vainqueur, continuez votre lecture.

D'un coup de pied bien placé, vous dégagez votre arme du corps de votre adversaire qui dévale les marches. Vous cherchez Climène du regard. En vain – la jeune femme a disparu.

Comprenant que votre salut est dans la fuite, vous vous engouffrez dans la première pièce venue et vous vous précipitez vers la fenêtre. Le soleil n'est pas encore levé sur la cité en ruine. Vous apercevez en dessous la toiture du péristyle. Sans hésiter, vous franchissez l'encadrement.

Allez-vous choisir de sauter dans la rue (rendez-vous au [2](#)), ou de continuer à fuir par les toits jusqu'à un bâtiment proche (rendez-vous au [37](#)).

11

Vous inspectez rapidement les environs sans découvrir le moindre signe de présence humaine. Ces poissons grillés prouvent pourtant la présence d'un ou plusieurs êtres évolués dans les environs, mais comment savoir si vous avez affaire à des amis ou à des ennemis ? Vous n'oubliez pas l'affreux massacre auquel vous avez échappé sur le *Belle de Nuit*, et vous jugez plus prudent de ne pas consommer ce douteux repas.

Vous perdez 3 points de Vitalité à cause de la soif (sauf si vous connaissez un point d'eau) et 2 point de Vitalité à cause de la faim (sauf si vous avez un repas en réserve et que vous souhaitez le

consommer, mais dans ce cas vous gagnerez aucun point de Vitalité supplémentaire).

Brusquement, une sorte de grognement caverneux accompagné du bruit de quelque-chose de lourd glissant sur le sable se fait entendre. Vous vous détournez de la mer pour regarder vers la jungle...

Vous étouffez de justesse un cri de surprise et d'horreur. Un énorme lézard vous évoquant vaguement un dragon de Komodo – mais en deux fois plus gros – est en train de descendre tranquillement la plage en direction de l'océan !

Allez-vous prendre la fuite vers le rivage (rendez-vous au [44](#)), ou rester immobile, en espérant que le monstre ne vous remarquera pas (rendez-vous au [3](#)).

12

Vous approchez de votre ancien compagnon. Vous repensez à son engagement en faveur de la nature, à sa vie remplie des rêves et d'espoirs – comme celle de tout humain – qui s'achève ainsi prématurément, loin des siens, dans une cité en ruine sur une île inconnue. Vous vous remémorez votre voyage jusqu'à la Mer des Sargasses, et aussi votre dernière discussion sur le pont du *Belle de Nuit*, il y a moins d'une semaine ; vous avez l'impression que cela fait une éternité. Pire, vous vous mettriez presque à douter de la réalité de votre vie d'avant, tant vous vous êtes acclimaté à ce nouveau monde rempli de magie et de monstruosité. Et pire encore... Vous ne la regrettez pas. Oubliés les horaires, les tracasseries quotidiennes, la banalité et l'ennui d'une existence sans risques ; le danger et la peur, les combats, la passion, chaque petite victoire arrachée à un monde cruel et hostile... Bon sang, voilà ce qui s'appelle vivre !

Vous vous accroupissez aux côtés de Yann. Il n'en a visiblement plus pour très longtemps, mais il vous fait signe d'approcher un peu plus, ce que vous faites. Il se met à parler ; sa voix n'est plus qu'un filet exsangue. Vous vous penchez vers lui pour mieux l'entendre...

Ses bras se redressent avec la vivacité d'une attaque de serpent, ses mains se referment sur votre cou et se mettent à serrer, serrer... Vous vous débattez de toutes vos forces et parvenez in-extremis à vous arracher à son étreinte, mais ses doigts en forme de serres vous ont laissé sur la peau de profondes estafilades.

Vous avez perdu 2 points de Vitalité.

Pestant contre votre imprudence, vous achevez votre ancien compagnon d'un coup de votre arme.

Rendez-vous au [41](#).

13

« Bien sûr que je sais ce qui leur est arrivé, » vous répond l'être, « même si j'ai eu

connaissance de l'affaire il y a peu. Quelques-uns sont morts, les autres sont en bien mauvaise posture. Mais toi, » fait-il en pointant son doigt ganté vers vous, « toi tu pourrais peut-être les sauver. Et c'est ici que nos intérêts convergent. »

« Que voulez-vous dire ? »

« Pour faire simple, tes amis sont prisonniers de la reine qui contrôle cette île. Némertès – c'est son nom. Elle les a... ensorcelés en quelque sorte, pour en faire ses serviteurs. Et ce ne sont pas les seuls, il y en a d'autres, beaucoup d'autres. Elle espère ainsi rassembler une armée assez forte pour imposer sa puissance lorsque ton monde et le nôtre se rencontreront. C'est une noble ambition, mais condamnée à l'échec. »

Vous laissez échapper un rire nerveux.

« Vous parlez d'ensorcellement, de magie, mais ça n'a aucun sens pour moi. Là d'où je viens, nous ne croyons plus à de telles choses depuis très longtemps. »

« Les règles de ton monde ne s'appliquent pas ici, » vous rétorque votre interlocuteur. « Pas encore. Je possède moi-même quelques pouvoirs, comme tu t'en es peut-être rendu compte, mais ils sont bien inférieurs à ceux que Némertès tire de sa couronne et de son sceptre. Ce sont des artefacts magiques de grande puissance, semblables par leur origine à celui dont tu t'es emparé cette nuit – par le biais de ma modeste intervention. »

« Ce rêve... C'était donc vous ? Je m'en doutais un peu. »

« Ha ! Un rêve, oui, un simple rêve. » L'être masqué laisse échapper un gloussement. « Regarde ce que tu tiens entre tes mains ! Un trésor qui pourrait être la rançon d'un roi ! »

Vous réfléchissez un moment, puis vous répondez : « Si ce n'était pas un rêve, alors cela veut dire que j'aurais pu mourir ? Il y avait cette chose... cette espèce de monstre... »

« Si je n'étais pas venu à ta rencontre, tu serais mort de toute façon. Cette île grouille de dangers mortels pour un étranger tel que toi. Elle aurait fini par avoir ta peau. Et n'oublie pas, je t'offre une chance de sauver tes compagnons. »

« Qu'attendez-vous de moi, exactement ? »

« Tu dois tuer Némertès pour que je puisse m'emparer de son sceptre. Il y aura autre chose à faire ensuite, mais je m'en chargerai moi-même. »

« Je suppose que je n'ai pas vraiment le choix, » faites-vous avec fatalisme.

« Pas vraiment. Si tu hésites, dis-toi que tu participes à une noble cause. Justice, vies sauvées, tout ça. »

« C'est vous qui le dites – mais d'accord. Si nous devons voyager ensemble, est-ce que je peux au moins connaître votre nom ? »

À votre grande surprise l'être s'empare de votre main et la secoue avec enthousiasme.

« Oui, bien sûr ! Nous sommes alliés et amis maintenant, pas vrai ? Je m'appelle Spio. Spi-o !

Tu vas voir, on va bien s'amuser ! »

Rendez-vous au [35](#).

14

Vous vous glissez prudemment entre les premiers arbres de la jungle. La végétation du sous-bois est si épaisse qu'elle en est presque inextricable, mais vous persévérez néanmoins. Filtrée par les frondaisons, la franche clarté du soleil se mue en une lueur verdâtre, vaguement anxiogène. L'atmosphère qui règne sous la canopée est étouffante, et vous vous mettez rapidement à transpirer à grosses gouttes. Les lianes et les broussailles vous agrippent, vous entravent ; les insectes bourdonnent autour de vous avec hostilité. Vous commencez à vous demander si vous avez eu raison de vous aventurer dans la forêt, d'autant plus que vous doutez de votre capacité à retrouver le chemin de la plage. Même le concert enjoué des nombreux oiseaux cachés sur les hautes branches ne suffit pas à vous redonner confiance.

Peu à peu cependant la végétation perd en densité, les arbres s'espacent et gagnent en hauteur. D'étranges conifères aux troncs gigantesques font leur apparition, leurs cimes culminant à plusieurs dizaines de mètres au-dessus de votre tête. Une agréable odeur de cèdre envahit vos narines. À présent la chaleur vous semble plus supportable, mais l'humidité est telle que des nappes de brume se forment au niveau du sol.

Vous remarquez soudain que les oiseaux se sont tus. Vous relevez la tête... Un glapissement terrible vous vrille les tympans ! Une forme humanoïde, brunâtre et poilue jaillit d'un des arbres proches, semblant presque voler. Vous comprenez qu'il s'agit d'un singe, énorme, la gueule écumante de bave – et visiblement très agressif. Vous n'avez pas d'autre choix que de vous battre :

◆ SINGE HURLEUR ◆

Vitalité 6

Si vous ne possédez pas d'arme, réduisez de 1 point les dommages que vous infligez à votre ennemi.

1-2 Le primate pousse un cri affreux qui vous pétrifie sur place, puis il se jette sur vous et vous griffe sévèrement. Vous perdez 3 points de Vitalité.

3 Vous perdez 1 point de Vitalité.

4-5 Votre adversaire perd 2 points de Vitalité.

6 La réussite de votre attaque vous surprend vous-même ! Le singe perd 3 points de Vitalité.

Si vous êtes vainqueur, continuez votre lecture.

L'animal s'abat en arrière en poussant un ultime râle d'agonie. Il s'agissait vraisemblablement d'un individu solitaire, mais vous jugez plus prudent de quitter au plus vite cette jungle remplie de dangers. Coup de chance, vous découvrez sur le chemin du retour une petite étendue d'eau douce bordée de roseaux ; vous apercevez même quelques poissons qui nagent à l'intérieur. Vous vous y désaltérez avec joie.

Regagnez 1 point de Vitalité. Notez que vous connaissez à présent une source d'eau potable.

Guidé par le bruit des vagues, vous retrouvez le rivage sans rencontrer les difficultés attendues. Le soleil est déjà sur le point de basculer derrière l'horizon ; à peine vous-êtes vous étendu sur la plage que vous vous endormez aussitôt.

Rendez-vous au [40](#).

15

Vous êtes sidéré. Le fait qu'une femme puisse se cacher sous la défroque de Spio vous avait déjà traversé l'esprit, mais rien ne vous avait préparé à ça.

« C'est... C'est une plaisanterie ? »

« Tu es déçu mon amour ? » se moque-t-elle d'une voix qui a perdu ses accents synthétiques – vous jureriez presque qu'il s'agit de Climène qui vous parle à travers le masque. « Pourtant tu aurais dû t'en douter. J'avais eu connaissance du naufrage de ton bateau. Il pouvait y avoir des survivants. Alors j'ai utilisé mes pouvoirs pour lancer un appel à la manière des sirènes, nos lointaines cousines... et je suis tombée sur toi. »

« Ce n'est pas possible, » vous entêtez-vous. « C'était Climène sur ce rocher ! Son visage... Je l'ai reconnu. Vous ne pouvez pas lui ressembler à ce point ! »

« Bien sûr que si ! Quoi de plus normal, entre sœurs ? »

Vous marquez le coup.

« Eh oui, Climène est ma sœur, » reprend Spio en posant sa main gantée sur la vôtre – que vous retirez aussitôt. « Tout comme Némertès. Je les connais bien toutes les deux. Mieux que toi, tu peux me croire. »

Vous lâchez une exclamation désabusée.

« Et alors quoi ? Vous allez essayer de me faire croire que vous valez mieux qu'elles, c'est ça ? Je ne suis qu'un instrument à vos yeux ! »

« Pense ce que tu veux, je m'en moque. Je ne suis pas aussi stupidement sentimentale que ma sœur... et que toi visiblement, même si je te pensais d'une autre trempe. Mais cette faiblesse va me servir, puisque je n'aurai pas besoin de me fatiguer à te convaincre de m'aider. Climène est prisonnière de Némertès, et je peux te dire que notre chère aînée a très mal vécu le fait de découvrir sa cadette en ta compagnie. À l'heure qu'il est, la tendre élue de ton cœur doit passer un

très mauvais moment. »

Vous sentez votre gorge se serrer. Vous repensez aux merveilleux moments que vous avez passé avec Climène, à sa volupté et à sa douceur. Si ce n'est pas encore de l'amour – un sentiment que vous avez toujours cherché à éviter – vous éprouvez pour elle un attachement sincère. Non, vous ne pouvez pas accepter qu'il lui soit fait le moindre mal.

« Très bien, vous avez gagné. Je suis avec vous. »

Regagnez 1 point de Vitalité et 2 points d'Énergie.

La nuit vient de tomber sur l'extérieur du palais. Vous êtes dissimulé au pied de la tour du Dodécaèdre, derrière l'une des colonnes d'un ensemble qui surplombe une gigantesque arène ; sur les gradins de celle-ci sont rassemblés de nombreux humanoïdes élancés, magnifiquement vêtus, appartenant visiblement à la même race que celle de Climène et de Spio. Dans la tribune d'honneur est assise Némertès – une fine silhouette revêtue d'une étroite armure dorée, portant sceptre et couronne. Un être étrange, grand et maigre, se tient à ses côtés. La reine et sa cour focalisent leur attention sur une scène hideuse qui se déroule en contrebas, et vous la contemplez aussi, dans toute son indicible horreur.

Climène est attachée sur une sorte de pilier sacrificiel incliné, à la merci de deux démons répugnants qui lui font subir en ricanant les pires atrocités. Les cris que pousse la malheureuse jeune femme vous déchirent le cœur.

« Il faut intervenir. Vite ! »

« Ne t'inquiète pas, » vous répond Spio, « Cette pimbèche n'est pas en danger – pour l'instant. Elle possède des ressources que tu n'imagines même pas. Et je dois admettre que ce spectacle n'est pas pour me déplaire. »

Vous la foudroyez du regard.

« Très bien, très bien, ont y va, » reprend-elle, non sans une pointe d'amusement. « Souviens-toi de notre plan : tu t'occupes de Némertès pendant que je me charge du reste de sa clique. »

« Comment vous allez faire ? Ils sont trop nombreux ! Vos pieuvres ne sont pas là pour vous aider ! »

Spio se met à rire.

« Ne te fie pas aux apparences. Rien n'est jamais ce qu'il en a l'air d'être dans ce monde de tromperie. » Un éclair azur apparaît entre ses mains et vous vous écartez prudemment. « Regarde cet orbe, là-bas. »

Dressé à proximité de la tribune d'honneur, vous apercevez une sorte de globe lumineux assez semblable à ceux que vous avez vu dans la villa de Climène, mais énorme – quatre ou cinq fois plus gros. Les bras de Spio se tendent dans sa direction, l'éclair jaillit. Heurté de plein fouet, le

globe éclate en une myriade de fragments de cristal. Des hurlements de stupeur et de colère s'élèvent de la masse des spectateurs, qui commence aussitôt à se réduire, à se dissoudre... pour ne laisser place qu'à quelques petits groupes disparates d'Urds et de Noyés. Les élégants seigneurs et belles dames aux tenues somptueuses ont disparu, comme s'ils n'avaient jamais existé !

« À toi de jouer ! » s'exclame Spio en se lançant à l'attaque, ses éclairs jaillissant de toute part. « N'oublie pas ta cible ! Némertès ! »

Allez-vous tenter de rejoindre la reine en passant par les gradins (rendez-vous au [27](#)), ou en contournant la tribune d'honneur (rendez-vous au [4](#)) ?

16

Vous regardez l'océan avec angoisse. Des formes mouvantes, blafardes et sinueuses sont en train d'apparaître sur le flanc gauche du bateau, du côté du large. Des pieuvres ! Des dizaines, des centaines de pieuvres gigantesques sont en train d'émerger des profondeurs !

« Reste tranquille, » vous dit Spio en vous voyant sur le point de céder à la panique. « Elles sont là pour nous aider. »

Face à ce revirement inattendu, les créatures humanoïdes armées de trident – visiblement aussi surprises et effrayées que vous – marquent un temps d'arrêt. Vous les voyez pourtant arriver en légions de plus en plus nombreuses en provenance de la ville ; leurs crêtes épineuses fendent les vagues, leurs dos sombres noircissent l'océan. De part et d'autre du bateau, les deux armées de monstres se massent et se rassemblent, puis se jettent l'une sur l'autre en une bataille de cauchemar.

Les yeux écarquillés, plongé dans un abîme de stupeur et d'épouvante, vous vous abandonnez à la vision démente de ce spectacle digne des plus abominables représentations de l'enfer. Les tentacules des pieuvres s'abattent comme des fouets sur les hommes-poissons, les saisissent, les démembrant ; ces derniers ripostent en lardant la chair molle des céphalopodes de leurs tridents acérés. Spio n'est pas en reste : debout à la proue du bateau, des éclairs céruléens jaillissent de ses mains gantées et sèment la désolation parmi les rangs des Urds.

Alors que les combats semblaient lentement tourner à votre avantage, une lumière orange apparaît sur l'un des balcons du palais noyé dans la nuit.

« Némertès va s'en mêler, » vous crie Spio par-dessus le fracas de la bataille. « Ça sent mauvais pour nous. »

Faisant écho à ses paroles, la lumière orangée se mue en une gigantesque colonne de feu qui s'élève dans le ciel, se courbe dans votre direction, puis éclate et tombe sur la mer en une pluie de flammèches sanguinolentes, frappant indistinctement les pieuvres et les Urds. Leur relative lenteur vous permet de les éviter sans trop de peine, mais un grand nombre d'entre elles

s'abattent sur le bateau qui s'embrase instantanément. Une odeur de chair carbonisée envahit l'air, en provenance de l'océan. Vous regardez vers l'extérieur. Les monstres des deux camps ont subi un véritable carnage – mourant comme ils ont combattu, en silence.

« La garce ! » s'exclame Spio sur un ton résigné – quoique dépourvu d'affolement. « Trouve un moyen de gagner la côte. Moi je reste – je te rejoindrai si je peux. »

Allez-vous obéir (rendez-vous au [28](#)), ou rester malgré tout à ses côtés (rendez-vous au [39](#)) ?

17

Alors que vous vous propulsez en direction du second piédestal, le regard brillant de convoitise, une brusque vibration dans l'eau vous fait comprendre que vous venez de commettre une terrible erreur. Vous vous tournez brièvement vers l'estrade... Le monstre à disparu ! Vous tentez de fuir – mais qui êtes-vous pour espérer rivaliser en vitesse avec le gardien des dernières richesses du roi des océans ? Vous sentez une présence dans l'obscurité, derrière les colonnades. Vous jetez un coup d'œil à gauche, à droite ; vous ne voyez rien. Vous regardez devant vous... Quelles sont donc ces six flammes rouges qui brûlent dans les ténèbres ? Une gueule immense s'ouvre...

Tout en achevant de vous dévorer, le léviathan utilise ses tentacules pour replacer avec délicatesse le trésor que vous aviez volé sur son piédestal d'origine. Puis il s'enroule de nouveau autour de l'estrade du trône d'or et se consacre à sa digestion, dans l'attente du prochain aventurier assez inconscient pour oser troubler son repos.

Sur l'île, contemplant avec impuissance votre corps privé de vie, l'être au masque monstrueux trépigne de rage et de déception. Votre indiscipline a ruiné ses plans, mais un jour son heure viendra ! Lorsqu'on a l'éternité devant soi, il suffit d'être patient...

18

Une étrange mélodie vous tire du sommeil. Vous vous redressez sur le sable, aux aguets. Quel genre de musique est-ce là ? Vous n'avez jamais rien entendu de pareil ! Les accords hauts et cristallins vous évoquent ceux d'une flûte, mais vous finissez par comprendre qu'il s'agit d'un chant – une mélopée au rythme lent et doux, en provenance de la mer toute proche et s'imbriquant curieusement avec le bruit des vagues. Vous scrutez les ténèbres en direction de l'océan, mais vous ne voyez rien d'autre que les points lumineux des étoiles et leurs reflets sur l'immensité des flots.

Si vous désirez aller voir de quoi il en retourne, rendez-vous au [26](#). Si vous préférez rester où vous êtes et essayer de vous rendormir, rendez-vous au [9](#).

Vous regagnez la plage tant bien que mal, frigorifié, accablé de fatigue. Pire encore, un terrible sentiment de perte vous noue les entrailles. Est-ce l'effet de la solitude qui commence à vous peser ? Vous vous asseyez sur le sable en vous frictionnant les bras pour vous réchauffer, tandis que vous repensez à l'aventure que vous venez de vivre. Rêve ou réalité ? Vos réflexions vous ramènent à ce qui s'est passé sur le bateau. Ces êtres qui vous ont attaqués... Vous en étiez arrivé à la conclusion qu'il s'agissait d'humains, de pirates portant des combinaisons de plongée qui se seraient transformés dans vos souvenirs en monstres hideux. Compte tenu de la perte de connaissance que vous avez subi et de votre long séjour dans l'eau, cela n'aurait rien eu d'impossible. Et pourtant... Non, vous ne pouvez pas de nouveau envisager une explication de ce type pour les événements de cette nuit ! Ou alors... ce serait admettre que vous êtes en train de devenir fou !

Vous finissez par vous endormir en repensant à l'étrange jeune femme, à son chant, mais les accords fugitifs s'échappent déjà de votre esprit.

Lorsque vous vous réveillez, le soleil est déjà haut dans le ciel. Quelle n'est pas votre surprise de découvrir trois poissons grillés posés sur une feuille de palmier, juste à côté de vous !

Si vous désirez consommer cette nourriture tombée du ciel, rendez-vous au [36](#). Si vous préférez être prudent et vous en passer – bien que cela vous coûte énormément – rendez-vous au [11](#).

Vous vous préparez à passer une nouvelle nuit à la belle étoile. Un peu plus tôt dans la soirée, vous aviez essayé de faire du feu en frottant deux morceaux de bois, mais cette tentative s'était soldée par un échec retentissant. "Privés du support de leur technologie, les humains ne valent décidément plus grand-chose," en aviez-vous conclu avec aigreur. "Se peut-il que nous nous soyons à ce point coupés de la nature, que nous ayons déjà tout oublié ?"

Fortement intimidé par votre rencontre avec le dragon, vous décidez de renoncer au confort de la plage – où vous vous trouviez trop exposé – et de vous installer pour dormir au sommet d'un amoncellement de rochers. Votre conscience toute neuve des nombreux dangers auxquels vous expose cet endroit vous tient éveillé un long moment, mais le bruit des vagues vous berce et vous commencez à somnoler.

Êtes-vous en train de rêver ? Une silhouette humanoïde gravit l'escarpement où vous vous tenez. De taille moyenne, son corps est entièrement dissimulé par un long manteau à capuche ; un masque effrayant dissimule ses traits. La voilà qui s'assied à côté de vous. Elle commence à psalmodier...

La scène change. Vous êtes dans la vaste galerie d'un palais sous-marin. L'obscurité serait complète si vous ne teniez pas à la main une longue perche à l'extrémité de laquelle brûle une flamme phosphorescente. Sa lumière froide est loin d'être suffisante, mais elle vous permet tout de même de distinguer votre environnement immédiat : une double rangée de colonnes hautes et larges qui se perdent dans les ténèbres d'un plafond invisible, des murs cyclopéens couverts de coquillages, une prairie d'algues aux allures serpentine que des poissons sillonnent en un gracieux va et vient. Vous savez sans savoir comment que vous vous trouvez à plusieurs centaines de mètres en dessous de la surface et pourtant vous nagez sans équipement, respirant l'eau de mer comme si vous étiez natif des océans. Ici et là, divers déchets en provenance du monde des hommes – sacs en plastiques et morceaux de métal rouillés – vous font l'effet d'une infâme profanation.

Tout en haut d'une majestueuse estrade en escalier, le trône d'or du roi des mers apparaît enfin. Il est vide. Au même instant une sensation de danger mortel vous envahit et vous apercevez une immense bête monstrueuse lovée autour du pied des marches, visiblement assoupie. Son allure générale est celle d'un requin, à ceci près que des faisceaux de tentacules remplacent ses ailerons et que son crâne osseux se termine par une sorte de bec. Vous distinguez également sous son ventre une vingtaine de petites pattes courtes ressemblant à celles d'un arthropode.

De chaque côté de l'estrade s'élèvent deux piédestaux, chacun portant un trésor merveilleux. Le premier est une cotte de mailles d'une incroyable finesse, aux épaulettes articulées, forgée dans un métal qui pourrait être de l'argent ; le deuxième est une longue épée à la garde luxueuse et dont le fil acéré projette des reflets verdâtres.

"Prends l'épée," vous souffle une voix mystérieuse – que vous devinez être celle de la créature assise à côté de vous sur les rochers. "C'est pour elle que tu es venu !"

Allez-vous vous emparer de la cotte de mailles (rendez-vous au [38](#)), ou de l'épée (rendez-vous au [46](#)) ?

Avec un regard d'excuse pour Climène, vous tendez le sceptre à Spio.

« Désolé, » dites-vous à la jeune femme, « mais c'était convenu. Je n'aurais jamais pu te libérer sans son aide... et je lui fais confiance. »

Une ombre passe sur le visage angélique de Climène, ses lèvres s'ouvrent pour intervenir, mais Spio s'est déjà emparé de l'attribut de Némertès.

« Enfin ! » s'exclame-t-elle – des accents de folie dans la voix. « La lente agonie de ce monde décadent est terminée ! »

Climène vous repousse est s'écrie : « Arrête, Spio, tu ne peux pas faire ça ! J'aime cette île,

c'est notre pays ! Et la chaleur du soleil... Je... Je ne veux pas retourner sous la mer ! »

« Trop tard, ma chère sœur. J'ai gagné. Cette terre va disparaître et c'est très bien ainsi. Je refuse qu'elle tombe entre les mains des hommes. »

« Mais il reste du temps... La magie du cristal n'est pas encore épuisée, » réplique la jeune femme en désignant du doigt la tour du Dodécaèdre.

Spio éclate d'un rire sinistre.

« Quelques dizaines d'années, peut-être une centaine... Qu'est-ce que cela représente pour nous, alors qu'il y a des siècles que notre dernier havre meurt à petit feu ? À moins que tu ne t'en sois pas rendu compte, bercée comme tu l'étais par le faste illusoire de ta demeure en ruine ? Ha ! Tu ne vaux pas mieux que Némertès – et pourtant elle au moins voulait se battre, tenter de résister aux humains. Mais j'oubliais ! La douce Climène est trop faible pour risquer sa vie au combat... elle préfère des méthodes plus douces pour arriver à ses fins... Tu avais peut-être prévu de devenir la pute des futurs maîtres de l'île ? »

À ces mots, Spio se détourne de vous et pointe le sceptre en direction du cristal magique.

« NON ! »

Climène vous arrache votre arme et se précipite vers sa sœur.

Un trait flamboyant jaillit du sceptre vers sommet de la tour, qui se désintègre en une formidable explosion. Son souffle brûlant vous projette sur le sable de l'arène. En dépit des nombreuses et puissantes secousses qui agitent le sol, vous vous relevez aussitôt. Une flamme brillante comme mille soleils s'élève à l'endroit où se tenait la tour, et pourtant vous n'y prêtez pas attention ; Climène est debout au-dessus de Spio étendue sur le sol, votre arme enfoncée dans son corps. Son regard où la haine a remplacé l'amour est braqué sur vous.

« Tout ça c'est de ta faute ! »

Et elle se jette sur vous, votre propre arme pointée sur votre cœur. Vos tentatives pour la raisonner ne mènent à rien. Vous allez devoir défendre votre vie dans un ultime combat :

◆ CLIMÈNE ◆

Vitalité 4

1 Votre tentative de désarmer Climène est un échec, elle vous tranche proprement la gorge. Votre existence s'achève ici.

2-3 Vous perdez 3 points de Vitalité.

4-5 Vous perdez 1 point de Vitalité.

6 Vous parvenez à arracher votre arme des mains de Climène. Rendez-vous au [50](#).

Vous regardez Spio se diriger vers la cabine à l'avant du bateau ; l'espace y est minuscule, mais vous savez qu'il contient un petit lit de camp. De votre côté vous vous emparez d'une couverture et vous vous installez aussi confortablement que possible à la poupe, entre la coque et le banc de nage. Vous fermez les yeux...

« Psst ! »

Vous relevez la tête. Spio est debout devant la cabine ; vous remarquez que la porte de celle-ci est grande ouverte, comme une invitation.

« Qu'y a-t-il ? » demandez-vous.

« Tu ne veux pas venir dormir à l'intérieur ? Nous pourrions sûrement tenir à deux sur le lit... si nous nous serrons un peu. »

Un frisson d'épouvante vous parcourt l'échine.

« C'est... c'est très gentil, mais je crois que je préfère dormir à la belle étoile. Habitude de marin. »

Spio laisse échapper un petit rire, puis réplique en s'enfonçant dans la cabine : « Quel fier et audacieux matelot nous avons là ! Mais si tu changes d'avis... tu sais où me trouver. »

Tandis que la porte se referme, vous poussez un soupir de soulagement. En dépit de cette invitation peu équivoque qui accrédite un peu plus la thèse d'un Spio au genre féminin, vous ne parvenez toujours pas à l'imaginer comme une femme. D'une part vous doutez sérieusement que l'être qui se cache sous cet accoutrement soit de nature humaine ; d'autre part vous ne parvenez pas à concevoir son aspect autrement que... affreusement repoussant.

La nuit est tombée. bercé par le doux roulis du bateau, vous finissez par vous endormir. Vos rêves vous ramènent dans le palais sous-marin que vous avez visité sous l'influence de Spio, à ceci près que l'édifice ne montre plus aucun signe de vétusté et d'abandon ; un trio de sirènes s'adonne devant vous à une sorte de sarabande luxurieuse ; elles vous prennent par la main, vous entraînent avec elles ; leurs dents nacrées et pointues brillent sous l'éclat opalin des lampes en forme de globes...

Regagnez 1 point de Vitalité et 2 points d'Énergie.

Vous vous réveillez brusquement, tiré du sommeil par un bruit de pas – ou plutôt par des frottements produits par des pieds peu habitués à la marche terrestre. Vous vous redressez sur votre séant...

Une créature humanoïde – semblable à celles qui vous ont attaqué sur le *Belle de Nuit*, vous vous les rappelez à présent – est en train d'arpenter le bateau ! Vous détaillez avec effroi son corps couvert d'écailles, son dos orné d'une crête épineuse, sa longue queue garnie de nageoires... Ses yeux ronds et légèrement brillants se tournent dans votre direction. Sa bouche dépourvue de

lèvres s'ouvrent comme un gouffre en vous apercevant, des sortes de branchies se hérissent sur son cou.

Vous achevez de vous relever précipitamment.

« Spio ! » hurlez-vous. « Nous sommes attaqués ! »

Le monstre se jette sur vous, son arme – un redoutable trident en métal noir – pointée en avant. Vous ne pouvez pas éviter le combat :

◆ URD ◆

Vitalité 9

Si vous ne possédez pas d'arme, réduisez de 1 point les dommages que vous infligez à votre ennemi.

1 Vous tentez d'esquiver un assaut brutal de l'homme-poisson, mais son attaque est trop vive pour vous ; les pointes du trident s'enfoncent dans votre bras gauche. Vous perdez 4 points de Vitalité.

2 Vous perdez 2 points de Vitalité.

3-4-5 Votre adversaire perd 1 point de Vitalité.

6 Vous portez à l'Urd un coup sévère. Son armure d'écaille n'est pas suffisante pour le protéger efficacement. Il perd 3 points de Vitalité.

Si vous êtes vainqueur, vous pouvez vous emparer de son arme (en l'utilisant au combat, vous pourrez ajouter 1 point aux dommages que vous infligerez à vos adversaires en tirant un 6). Continuez ensuite votre lecture.

Vous repoussez la créature moribonde par-dessus bord, mais plusieurs de ses semblables sont déjà en train d'émerger du côté droit de la coque. Spio est sorti de sa cabine ; les cadavres fumants de deux autres hommes-poissons sont étendus à ses pieds.

« Ce sont les Urds de Némertès. Il semblerait que j'aie fait preuve de négligence. Nous sommes repérés et il va falloir nous battre. Mais je n'ai pas dit mon dernier mot. »

L'être au masque monstrueux lève alors les bras et se lance dans une sorte d'incantation. La mer se met à bouillonner.

Rendez-vous au [16](#).

Vous vous emparez de la cotte de mailles ; jamais vous n'avez tenu entre vos mains d'objet plus magnifique. Vous vous tournez en direction de l'horreur des abysses : ses six yeux en amande sont fermés, comme si elle dormait encore profondément.

Notez cette armure dans votre inventaire.

Allez-vous tenter d'emporter également l'épée (rendez-vous au [17](#)), ou battre en retraite (rendez-vous au [31](#)).

24

Vous découvrez avec stupeur l'être au masque monstrueux assis sur le sable, devant un petit feu, en train de surveiller la cuisson d'une appétissante série de poissons étalés sur un grill improvisé.

« Allez, viens t'asseoir je te dis. Je ne vais pas te manger ! » s'exclame-t-il d'une voix étrange, artificielle. « Mon petit-déjeuner est presque prêt, et je le partagerai volontiers avec toi. »

Alléché par la perspective d'un repas qui s'annonce délicieux, vous rejetez au loin toutes vos interrogations – dont une proportion non négligeable porte sur l'état de votre santé mentale – et vous vous asseyez de l'autre côté du foyer, en respectant toutefois une distance de sécurité raisonnable par rapport à votre intimidant vis-à-vis. Celui-ci garde le silence, toute son attention accaparée par la préparation du repas, vous permettant ainsi de l'observer à loisir.

Couvert des pieds à la tête par un épais manteau pourpre à l'étoffe rugueuse, la priorité de l'être qui vous fait face semble être de dissimuler son apparence. Son masque en particulier retient votre attention. Hideux et effrayant, le visage en métal sombre n'en reste pas moins le résultat d'un magnifique travail d'orfèvrerie, ses traits vous évoquant à la fois ceux d'un dieu précolombien et d'un démon japonais. Des gants larges, noirs et souples achèvent de constituer son étonnante panoplie. Même si cela n'est pas formellement impossible, vous excluez la possibilité d'avoir affaire à un humain ; sous le soleil de plomb des tropiques, nul ne pourrait supporter la chaleur d'un tel accoutrement !

« Voilà. Je crois que ça va être prêt. »

Votre mystérieux interlocuteur ôte les poissons du feu et les dispose sur deux feuilles de palmier, puis en fait glisser une dans votre direction. Prenant le relai de son geste, vous la tirez vers vous avec avidité. Vous avez si faim que la nourriture vous brûle les doigts, mais vous vous régalez néanmoins.

Ce succulent repas vous permet de regagner 2 points de Vitalité et 1 point d'Énergie.

Vous remarquez que l'être s'est détourné de vous pour consommer sa part du déjeuner ; son masque est posé sur le sable à côté de lui. Vous mourrez d'envie de vous déplacer légèrement pour obtenir un aperçu de son visage, mais une petite voix vous souffle que vous feriez mieux de vous en abstenir – si vous tenez à la vie. Vous attendez donc patiemment qu'il termine son repas et remette son masque. Ceci fait, il se retourne vers vous et vous tend une sorte de gourde en cuir.

« Tiens, bois. Tu dois avoir soif. »

C'est effectivement le cas. Abandonnant toute méfiance, vous vous emparez de la gourde et portez son goulot à votre bouche. Le liquide qu'elle contient est agréable, légèrement amer mais rafraîchissant, si bien que vous en avalez plusieurs longues rasades. Cela vous fait un bien fou.

« Merci, » dites-vous. « Qui que vous soyez. »

« Bien, » vous répond l'être sur un ton enjoué, « un peu de reconnaissance et de politesse fait toujours plaisir. Mais je suppose que tu dois avoir de nombreuses questions. Je n'aurai probablement pas le temps ni l'envie d'y répondre à toutes, mais je t'écoute néanmoins. »

Vous remarquez pour la première fois qu'il s'adresse à vous en un français impeccable – en dépit de quelques tournures vaguement archaïques et d'un accent un peu affecté.

Si vous souhaitez lui demander qui il est, rendez-vous au [42](#). Si vous préférez qu'il vous révèle enfin où vous vous êtes échoué, rendez-vous au [5](#).

25

Vous vous approchez de l'encadrement de la fenêtre. La petite cour est plongée dans la nuit. Tout d'abord vous ne voyez rien, puis vous apercevez des silhouettes qui se déplacent lentement dans l'ombre du péristyle.

« Des Noyés ! » s'exclame Climène à voix basse, par-dessus votre épaule. « C'est Némertès qui les envoie... Comment ont-ils su ?... »

Une forme humanoïde plus grande que les autres – et affreusement maigre – attire votre regard. Immobile près du portique donnant sur la rue, elle semble surveiller les opérations.

La jeune femme reprend : « Ils viennent pour toi... et pour moi ! Vite, vite, il faut partir d'ici ! »

Vous vous tournez vers elle. Son visage arbore une expression terrifiée.

« Par l'escalier ? »

« Non – ils doivent déjà avoir atteint la salle des fresques. Par l'extérieur ! »

Climène se hisse sur le montant de la fenêtre, puis se laisse glisser avec adresse sur la toiture du péristyle. Vous l'imites à votre tour et vous la suivez, avançant à demi courbé pour ne pas vous exposer aux regards venant du patio. Soudain, une tuile un peu plus abîmée que les autres se brise sous votre pied d'appui ; vous tombez et dévalez la pente du toit !

Si votre Vitalité est égale ou supérieure à 7, continuez votre lecture.

Si elle est inférieure, déduisez de votre total d'Énergie le nombre de points à ajouter à votre Vitalité pour atteindre le chiffre 7. Si vous ne possédez pas suffisamment de points d'Énergie, vous tombez dans la petite cour et mourrez sous le choc ; sinon, continuez votre lecture.

Vous vous rétablissez in-extremis. Tandis que vous remontez la toiture avec précaution, vous cherchez Climène du regard. En vain – la jeune femme a disparu. Un coup d’œil en arrière vous apprend que plusieurs ombres inquiétantes sont en train de franchir la fenêtre de la chambre. Il vous faut agir, vite ! Deux possibilités naissent dans votre esprit.

Allez-vous choisir de sauter dans la rue (rendez-vous au [2](#)), ou de continuer à fuir par les toits jusqu’à un bâtiment proche (rendez-vous au [37](#)).

26

Vous vous levez en prenez la direction de la rive, d’où provient la mystérieuse plainte. Comment une telle chose est-elle possible, en un endroit pareil, à une heure aussi avancée de la nuit ? Il y a quelque chose de magique dans ce chant, une qualité presque hypnotique : sa mélodie ancienne et complexe vous cajole, vous séduit, vous entraîne à sa suite. Vous songez un bref instant à la légende des sirènes, mais sans que cela n’éveille en vous la moindre sensation de danger. Sous vos pieds, le sable sec laisse place à du sable humide ; les premières vagues de l’océan viennent lécher vos chevilles comme la langue d’une bête affamée...

Vous l’apercevez alors : une silhouette féminine assise sur un rocher, offerte aux caresses de la lune, son abondante chevelure noire cascading le long de son dos jusqu’au creux de ses reins. Plongée dans une sorte de transe, ou de prière, ou d’invocation, son torse et ses bras graciles ondulent au rythme de son chant. Elle se tourne vers vous – et vous manquez de défaillir en découvrant les courbes exquises de son corps à la peau curieusement argentée. Le feu du désir vous envahit, s’unissant à la mélodie pour créer dans votre esprit en ébullition une attraction irrésistible. Vous avancez un peu plus dans l’eau saumâtre. La houle puissante vous tire vers le large, vous impose sa cadence. Votre fascination est telle... que vous en oublieriez presque de nager.

Une première vague vous submerge, puis une autre.

Votre regard croise brièvement celui de la jeune femme. Une expression de surprise se peint sur son visage parfait de Néréide. Son chant s’interrompt et vous reprenez aussitôt vos esprits. Vous réalisez alors avec horreur que vous étiez sur le point de vous noyer.

Vous vous jetez en arrière et repartez à la nage, luttant avec vigueur pour vous arracher aux griffes voraces de l’océan. À peine avez-vous pris pied sur le fond sableux que vous vous retournez en direction du rocher. Vous le contemplez longuement, longuement...

Le récif battu par les vagues est vierge de toute présence. Être de chair et de sang ou esprit des flots, l’apparition s’est volatilisée.

Rendez-vous au [19](#).

Vous trouvez un escalier descendant et vous vous frayez un chemin entre les groupes d'Urds et de morts-vivants. Trop occupées à s'enfuir ou à se cacher pour échapper aux foudres de Spio, les créatures aquatiques ne font guère attention à vous, mais vous constatez que les Noyés – à priori totalement dépourvus d'esprit de conservation – essaient de s'organiser en phalanges et de se rassembler autour de la tribune d'honneur. Némertès ne reste pas inactive : de terrifiantes salves dévastatrices jaillissent de son sceptre et s'abattent dans la direction d'où proviennent les éclairs bleutés, occasionnant de terribles dégâts à l'arène, mais sans parvenir à faire cesser durablement les attaques de Spio. Vous doutez néanmoins que votre alliée puisse tenir très longtemps dans sa lutte à distance face à la reine, la comparaison entre leurs pouvoirs n'étant pas à son avantage.

Vous n'êtes plus qu'à une vingtaine de pas de la tribune. Némertès n'a toujours pas pris conscience de votre présence. Son apparence vous impressionne : son armure d'or reptilienne est incroyablement ajustée sur son corps aux lignes parfaites, de même que son heaume et son gorgerin ; vous avez du mal à croire qu'un être vivant puisse se cacher derrière son masque féminin aux traits épurés.

Plusieurs des Noyés rassemblés autour de la reine s'avancent pour vous barrer le passage ; vous fendez le crâne du premier d'entre eux d'un coup puissant de votre arme, mais vous comprenez rapidement que cela ne vous mènerait à rien de tous vouloir les combattre. Espérant les prendre de vitesse, vous vous lancez en avant, mais déjà leur masse compacte se referme sur vous !

Si votre Vitalité est égale ou supérieure à 9, continuez votre lecture.

Si elle est inférieure, déduisez de votre total d'Énergie le nombre de points à ajouter à votre Vitalité pour atteindre le chiffre 9. Si vous ne possédez pas suffisamment de points d'Énergie, vous trépez sous les assauts des morts-vivants ; sinon, continuez votre lecture.

Vous arrachant à l'emprise des Noyés, vous bondissez sur l'estrade de la tribune d'honneur. Némertès se tourne alors dans votre direction.

Rendez-vous au [47](#).

Vous cherchez la côte du regard. Les premiers rochers ne sont qu'à une centaine de mètres. Autour de vous, l'incendie se répand sur le bateau.

« Sauve-toi, vite, » insiste Spio – tout en continuant à foudroyer les Urds survivants de ses

éclairs bleutés. « Némertès prépare une autre attaque. »

En effet, une lumière orange vient de renaître sur le balcon du palais.

Vous plongez hors du bateau. Les combats ont cessé autour de vous, et vous vous frayez un chemin entre les pieuvres agonisantes et les corps sans vie des hommes-poissons. A peine avez-vous parcouru une cinquantaine de mètres qu'une nouvelle pluie de feu s'abat, illuminant la mer d'une lueur sanglante. Vous interrompez votre nage pour la regarder tomber. Les flammèches s'enfoncent dans l'eau en sifflant comme des serpents.

Soudain, quelque chose de souple et de gluant vous attrape la jambe et vous tire en direction des profondeurs. Vous devinez qu'il s'agit d'une pieuvre – sans doute vous a-t-elle pris pour un Urd. Vous allez devoir vous libérer de son étau, sous peine de mourir noyé !

Si votre Vitalité est égale ou supérieure à 8, continuez votre lecture.

Si elle est inférieure, déduisez de votre total d'Énergie le nombre de points à ajouter à votre Vitalité pour atteindre le chiffre 8. Si vous ne possédez pas suffisamment de points d'Énergie, vous ne parvenez pas à vous dégager et votre aventure se termine ici ; sinon, continuez votre lecture.

Vous vous arrachez à l'emprise du tentacule et repartez à la nage en direction des rochers. Vous les atteignez sans nouvel incident et vous vous hissez dessus à bout de forces. Vous regardez vers la baie. Une troisième salve de pluie ardente est en train de s'abattre sur l'océan. La bataille semble belle et bien terminée – des centaines de cadavres flottent sur les vagues. Votre malheureux bateau est en train de sombrer par la poupe, toute sa voile en feu. Spio et ses éclairs bleus ne sont visibles nulle part.

« Ça va ? Tu n'as rien ? » vous demande une voix douce aux accents musicaux.

Vous vous retournez. Une silhouette féminine est accroupie derrière vous, ses longs cheveux noirs tombant en boucles épaisses sur ses épaules nues. Vous reconnaissez la magnifique jeune femme que vous avez vu chanter sur un rocher, au milieu de la mer, la veille de votre rencontre avec Spio.

Rendez-vous au [6](#).

Cela fera bientôt quatre heures que vous marchez le long de la côte et vous en êtes toujours à chercher un premier signe de présence humaine. Décidément, vous n'imaginiez pas qu'il puisse y avoir encore sur cette terre des endroits aussi reculés ! Seuls les nombreux rebuts et les algues nauséabondes qui jonchent le rivage vous rappellent que vous n'êtes pas si éloigné que ça du "monde moderne". L'épuisement rend votre progression difficile, votre peau brûlée par le soleil

vous fait mal. Vous décidez de vous arrêter un moment à l'ombre d'un rocher pour réfléchir, au lieu de quoi vous vous endormez presque instantanément.

À votre réveil, le soleil est déjà sur le point de se coucher. Comme vous vous sentez encore très fatigué et que l'endroit où vous vous trouvez vous paraît accueillant, vous faites le choix d'interrompre vos recherches jusqu'au lendemain matin. Vous apercevez alors sur le sable un objet échoué qui retient votre attention : un tube en acier brillant d'une quarantaine de centimètres, encore en bon état puisque à peine tordu et presque pas corrodé. Voilà qui pourrait vous aider à vous défendre, au cas où...

Notez cette arme dans votre inventaire.

Vous passez ensuite un long moment en quête de ressources, mais sans découvrir quoi que ce soit qui puisse constituer un repas décent. *Si vous ne disposez pas de nourriture en réserve – où si vous ne jugez pas utile de la consommer – vous vous endormez le ventre vide.* Heureusement que la nuit s'annonce douce !

Rendez-vous au [40](#).

30

Vous regardez l'être masqué se diriger vers la cabine à l'avant du bateau ; l'espace y est minuscule, mais vous savez qu'il contient un petit lit de camp. Arrivé au seuil de la porte, il s'immobilise et semble hésiter, puis il fait demi-tour et revient s'asseoir à côté de vous.

Mal à l'aise – et également un peu inquiet – vous gardez le silence. Votre compagnon indésirable reste assis sur le banc de nage, muet lui aussi, ses gants épais sagement posés sur ses genoux.

La nuit tombe peu à peu. Spio lève la tête en direction du ciel, le contemple un moment, puis vous dit de sa voix contrefaite : « C'est beau, n'est-ce pas ? Toutes ces étoiles. De quel type de bijoux s'agit-il, et comment sont-ils suspendus à la voûte du ciel ? Mon père le savait probablement, mais il ne me l'a jamais dit. »

Une telle énormité vous surprend de la part de Spio, autant que de l'entendre évoquer sa famille.

« Ce ne sont pas de bijoux mais des soleils très éloignés, tous à peu près semblables au nôtre – plus gros ou plus petits. Ils planent dans un... un espace immense au-delà du ciel, dépourvu de gravité. Autour de beaucoup d'entre eux flottent d'autres mondes, dont certains sont peut-être habités par des êtres pensants. Quelques-uns regardent probablement les étoiles en ce moment, en se posant les mêmes questions que nous. »

L'être se tourne vers vous. Les orbites de son masque sont deux puits obscurs, mais vous devinez qu'il vous fusille du regard.

« Tu insinues que toi, un simple marin, tu connaîtrais des choses que moi j'ignore ? »

Ses doigts écartés se lèvent dans votre direction, des étincelles azur jaillissant de l'un à l'autre. Vous esquissez un mouvement de recul, terrifié.

« Excuse-moi, » se reprend finalement Spio en refermant sa main et en la reposant sur le banc. « Trop de solitude. Trop de frustration, trop de désespoir et de rancœur accumulés. Je n'ai pas l'habitude d'être mise en défaut. D'autres mondes, tu dis ? Et d'autres êtres doués de raison ? C'est fascinant. »

Peu disposé à jouer avec votre vie en provoquant une nouvelle fois la colère de votre irascible compagnon, vous préférez changer de sujet.

« Au fait, comment se fait-il que vous parliez si bien le français ? »

Il baisse la tête, l'air un peu gêné.

« Je ne parle pas ta langue. Disons que pendant que tu dormais la première nuit, il se pourrait que j'aie légèrement agi sur ton cerveau... simplement pour faciliter nos communications. Ne t'inquiètes surtout pas, rien de délétère ! Enfin puisqu'on en parle... tu n'as pas souffert de vertiges ou de nausées, dernièrement ? »

Abasourdi par cette révélation, vous préférez ne pas relever.

« Autre chose, alors : avec tous vos pouvoirs, pourquoi avez-vous besoin de moi ? »

« Je ne peux pas me mesurer directement à Némertès. Son sceptre est beaucoup trop puissant. Mais comme il tire sa force du Dodécaèdre et que tu n'es pas originaire de notre monde, il y a de bonnes chances pour que sa magie soit sans effet sur toi. »

« De bonnes chances ? Cela signifie que vous n'en êtes pas sûr ? »

« Ça, nous le saurons bien assez tôt. Allez, il est temps de dormir un peu. Mais qu'est-ce que... »

Vous suivez son regard. Quelque chose de noir et de luisant est en train d'émerger par-dessus le rebord du bateau ! Vous reconnaissez aussitôt l'une des créatures qui vous ont attaqué sur le *Belle de Nuit*.

« Nous sommes repérés ! » s'exclame Spio en se levant. « Vite, il va falloir nous battre ! »

Vous vous précipitez vers le monstre, refusant de vous laisser impressionner par son corps couvert d'écailles et son dos orné d'une crête épineuse. Sa bouche dépourvue de lèvres s'ouvre comme un gouffre en vous apercevant, des sortes de branchies se hérissent sur son cou.

Vous lui adressez un coup puissant qui le fait chanceler, mais il réussit tout de même à prendre pied sur le bateau et se jette sur vous, son arme – un redoutable trident en métal noir – pointée en avant. Vous ne pouvez pas éviter le combat :

Vitalité 5

Si vous ne possédez pas d'arme, réduisez de 1 point les dommages que vous infligez à votre ennemi.

1 Vous tentez d'esquiver un assaut brutal de l'homme-poisson, mais son attaque est trop vive pour vous ; les pointes du trident s'enfoncent dans votre bras gauche. Vous perdez 4 points de Vitalité.

2 Vous perdez 2 points de Vitalité.

3-4-5 Votre adversaire perd 1 point de Vitalité.

6 Vous portez à l'Urd un coup sévère. Son armure d'écaille n'est pas suffisante pour le protéger efficacement. Il perd 3 points de Vitalité.

Si vous êtes vainqueur, vous pouvez vous emparer de son arme (en l'utilisant au combat, vous pourrez ajouter 1 point aux dommages que vous infligerez à vos adversaires en tirant un 6). Continuez ensuite votre lecture.

Vous repoussez la créature moribonde par-dessus bord, mais plusieurs de ses semblables sont déjà en train d'émerger du côté droit de la coque. De son côté, Spio n'a pas perdu son temps ; les cadavres fumants de deux autres hommes-poissons sont étendus à ses pieds.

« Ce sont les Urds de Némertès. Il semblerait que j'aie fait preuve de négligence. Mais je n'ai pas dit mon dernier mot. »

L'être au masque monstrueux lève alors les bras et se lance dans une sorte d'incantation. La mer se met à bouillonner.

Rendez-vous au [16](#).

À peine avez-vous fait demi-tour qu'une brusque vibration se fait sentir dans l'eau. Il semblerait que quelque chose d'énorme se soit mis en mouvement et vous réalisez sans peine le danger mortel auquel vous êtes à présent confronté. Vous prenez la fuite, nageant de toutes vos forces entre les immenses piliers de la galerie. Les portes de la salle du trône se dessinent dans l'eau trouble... Encore un petit effort... Pas plus d'une cinquantaine de mètres... Vous vous retournez brièvement. Quelles sont donc ces six flammes rouges qui brûlent dans les ténèbres ? Une gueule immense s'ouvre, prête à vous engloutir...

Vous franchissez le seuil in extremis. Un claquement retentit derrière vous – celui de mâchoires titanesques qui se referment sur du vide – et une force irrésistible vous tire instantanément hors de votre rêve. Vous vous réveillez en hurlant sur le rocher, réalisant avec une infinie surprise que vous serrez dans vos bras le trésor que vous avez volé dans le palais du

roi de la mer. Vous le contemplez avec un mélange d'émerveillement et d'incrédulité. Quel genre de magie est-ce là ? Votre réflexe suivant est de regarder autour de vous, mais l'être encapuchonné qui vous avez vu – ou imaginé ? – avant d'être projeté dans les abîmes océanes n'est visible nulle part.

Si vous êtes en possession de l'Épée du Premier Fils, vous pourrez dorénavant ajouter 1 point à tous les dommages que vous infligerez à vos adversaires, et ceci à chaque fois que vous l'utiliserez au combat.

Si vous êtes en possession de l'Armure d'Hyperborée, vous pourrez dorénavant soustraire 1 point des dommages que vous infligeront vos adversaires lorsque vous la porterez au cours des combats.

L'horizon commence à rosir, vous indiquant que le soleil est sur le point de se lever. Vous vous étirez et descendez de l'amas rocheux pour rejoindre la plage. Une délicieuse odeur de poisson grillé vient alors vous chatouiller les narines.

« Ah, tu es réveillé. Tu as passé une bonne nuit ? Non – inutile de répondre à cette question. Viens donc t'asseoir, le déjeuner est prêt ! »

Rendez-vous au [24](#).

Vous entrez dans la petite cour en suivant une allée au pavage disjoint, à peine visible dans la végétation anarchique et luxuriante. Atteignant un péristyle soutenu par des colonnes et des arches rongées par des millénaires d'intempéries, vous pénétrez ensuite dans une haute salle ouverte sur l'extérieur et dépourvue de tout mobilier, à l'exception d'une sorte de globe posé sur un socle en métal – peut-être de l'or, ou sinon du bronze – qui éclaire les lieux d'une lumière laiteuse, douce, diffuse. Un large escalier en marbre agrémenté d'une balustrade exagérément ornementée conduit à une galerie qui dessert le premier étage.

Les immenses fresques qui ornent les murs vous arrachent une exclamation admirative. Ici, aucune trace du dépérissement extérieur : poissons de toutes sortes, seiches et dauphins s'ébattent entre les algues et les coraux multicolores d'une scène aquatique, tandis que des tritons monstrueux s'affrontent sous les regards amusés d'un trio de sirènes. L'exécution est si parfaite que vous les croiriez presque sur le point de s'animer.

« C'est magnifique ! » vous écrivez-vous. « Qui a peint cela ? »

« Je te l'ai dit : cette ville a été construite par des hommes de ton peuple, il y a de cela, très, très longtemps, avant la séparation de nos deux mondes. Puis ils ont été chassés par les Urds. »

Vous faites le tour de la salle en vous extasiant sur la perfection et les détails de l'œuvre.

« Que c'est beau, » faites-vous encore.

Climène s'avance vers vous d'une démarche ondoyante – vous donnant presque l'impression

d'être un personnage de la fresque subitement revenu à la vie.

« Et moi ? » vous demande-t-elle espièglement, une expression offensée dans le regard. « Ne suis-je pas belle ? Ne suis-je pas... désirable ? »

Ses mains s'ouvrent vers vous, se tendent dans votre direction – et ses cheveux aussi presque imperceptiblement. Ne sachant pas comment réagir, vous l'accueillez contre vous. Vos propres mains se referment sur son dos, elles glissent jusqu'à sa taille. Sa peau est froide, légèrement rugueuse sous vos doigts, ce qui ne vous empêche pas de trouver son contact très agréable. Vous sentez la flamme du désir monter en vous, irrésistible, dévorante. Votre visage se penche vers le sien, vos lèvres s'unissent en un long baiser passionné...

Le jour succède à la nuit, et la nuit succède au jour dans le paradis des bras de Climène.

Regagnez 1 point de Vitalité et 2 points d'Énergie.

Vous vous réveillez en sueur, le cœur battant la chamade. Un coup d'œil en direction de la fenêtre vous indique que le soleil n'est pas encore levé. Bon sang, quel cauchemar ! Vous vous tournez vers Climène, assoupie dans le grand lit de sa chambre située au premier étage de l'antique villa. Vous caressez son épaule écailleuse, puis votre main se porte à la rencontre des boucles vivantes de ses cheveux, qui se rétractent et s'enroulent magiquement au contact de vos doigts.

Vous repensez à cet horrible rêve. Climène était assise sur vous, ses cuisses vous serrant avec force, ses mains crispées sur vos épaules, son visage dissimulé derrière le masque de Spio. Vous revoyez votre main se tendre vers celui-ci pour l'enlever... La jeune femme vous laisse faire... Vous tirez dessus délicatement... Il se détache avec facilité...

Il n'y a pas de visage derrière le masque ! Juste un amas de tentacules verdâtres et visqueux, animés de mouvements convulsifs ! Ils s'étirent vers vous, s'enroulent autour de votre gorge. Vous essayez de crier ; ils s'engouffrent dans votre bouche. Vous étouffez... Votre vie s'échappe peu à peu...

Vous secouez la tête, évacuant de votre esprit cette affreuse vision. Vos yeux reviennent se poser sur Climène, toujours plongée dans le sommeil, son regard intérieur tourné vers ses propres rêves. Vous les espérez plus paisibles que les vôtres.

Vous vous levez et arpentez tranquillement la chambre, admirant sa luxueuse décoration. L'ameublement des pièces de la villa est loin d'être aussi sommaire que ce à quoi vous pouviez vous attendre dans une cité en ruine – le grand lit de Climène en est le meilleur exemple. Mobilier en métaux précieux, tapisseries de soie, et partout ces globes opalins produisant cette même lumière tamisée... Et si tout cela n'était qu'une illusion entretenue par un quelconque maléfice ? Et

si la jeune femme elle-même... Non ! Vous avez touché son corps, vous avez goûté au parfum de ses lèvres... De telles pensées n'ont aucun sens !

Des mains froides se posent sur votre torse. Vous vous retournez. Climène est là, devant vous, son visage d'ange éclairé par une mimique charmante. Vous remarquez que ses dents sont légèrement pointues, et aussi que ses yeux verts luisent faiblement dans la pénombre de la chambre. Elle se blottit contre vous.

« Serre-moi fort. J'étais à peine réveillé que ta présence me manquait déjà. Tu es si... si chaud ! »

Vous éclatez de rire.

« Je suppose que c'est un compliment comme un autre, » répondez-vous gaiement.

« C'en est un, » réplique-t-elle, enjouée. Puis, sur un ton plus grave : « Tout est si triste ici... Si froid... Si mort... Ça me change agréablement. »

« Tu vis donc seule ? »

« Personne ne vit à Ktoné. Je veux dire, personne à part les Urds – et encore, seulement dans les quartiers proches de l'océan. Némertès et sa cour habitent au palais. Je m'y rends de temps en temps, mais nos relations sont... plutôt difficiles. Si elle savait que j'ai aidé un humain à s'introduire en ville, elle ne me le pardonnerait pas. »

« Alors je crois que... »

Climène vous interrompt brusquement.

« Chut ! Je crois que j'entends du bruit ! »

Allez-vous regarder par la fenêtre qui donne sur le patio (rendez-vous au [25](#)), ou sortir de la chambre et emprunter l'escalier qui conduit au rez-de-chaussée, dans la salle aux fresques (rendez-vous au [10](#)) ?

Vous pénétrez dans l'eau salée, bravant sans trop d'hésitations les assauts des vagues. La houle est pourtant relativement forte en cet endroit, mais vous avez connu de terribles tempêtes au cours de vos voyages à travers le monde et il en faudrait bien plus pour vous impressionner. Vous avancez en marchant un long moment, avant de vous mettre à nager en arrivant à moins d'une dizaine de mètres du bateau.

Vous prenez pied sur la barrière rocailleuse où s'est échouée le *Belle de Nuit*, mais le pont est trop haut et donc inaccessible. Vous continuez donc à nager en direction de l'arrière du navire. Les algues et les déchets sont nombreux autour de la coque, plus que sur le bord de la plage ; les filaments visqueux qui glissent le long de votre corps vous emplissent de dégoût. Vous continuez néanmoins votre progression. Comme vous l'aviez remarqué depuis la côte, la poupe est presque

engloutie sous les eaux, ce qui vous permet de vous hisser sans mal sur l'appontement.

« Yann ? Mickaël ? Capitaine Hodgson ? Vous êtes là ? »

Rien. Aucune réponse. Vous n'entendez que le bruit des vagues et le cri des mouettes, au loin.

Vous remontez le pont incliné en direction de la proue. Vous comprenez à présent pourquoi l'embarcation est à demi immergée : la coque du côté tribord est déchirée sur les deux tiers de sa longueur. Vous songez avec tristesse que le bateau est condamné. Les dégâts sont trop importants pour espérer pouvoir le remettre à flot.

Un léger bruit de grattement attire soudain votre attention. Cela provient de la cale avant ! Vous contournez hâtivement la passerelle menant au poste de pilotage. Les bruits de friction deviennent plus forts, plus nets. Vous vous précipitez dans l'ouverture, descendez les quelques marches... et vous vous figez d'horreur.

Un crabe d'une taille monstrueuse est en train de se repaître du cadavre d'un de vos anciens compagnons, dans une atmosphère à l'odeur insoutenable. À peine l'abominable crustacé s'est-il aperçu de votre présence qu'il se précipite vers vous en faisant claquer ses pinces redoutables. Vous n'avez pas d'autre choix que de le combattre :

◆ CRABE NÉCROPHAGE ◆

Vitalité 5

Si vous ne possédez pas d'arme, réduisez de 1 point les dommages que vous infligez à votre ennemi.

1 L'une des pinces de la bête se referme sur votre jambe. La douleur est terrible. Vous parvenez à vous dégager, mais vous perdez 4 points de Vitalité.

2-3 Vous perdez 1 point de Vitalité.

4-5 Votre adversaire perd 2 points de Vitalité.

6 Par une manœuvre habile, vous parvenez à briser l'une des pattes du crabe. Il perd 3 points de Vitalité. Vous pourrez dorénavant ajouter 1 point aux résultats du dé jusqu'à la fin du combat.

Si vous êtes vainqueur, continuez votre lecture.

L'odieuse créature finit par s'immobiliser et vous l'achevez en assénant plusieurs coups de pieds bien sentis sur le dos de sa carapace, jusqu'à ce qu'un craquement répugnant se fasse entendre. Un examen rapide de la cale puis de la partie émergée du bateau vous permet de découvrir trois autres cadavres à moitié dévorés par de nombreux autres crabes, heureusement bien plus petits que celui auquel vous venez de faire face. Le reste de l'équipage est introuvable, ce qui vous redonne un peu d'espoir. Vous songez évidemment à vous servir de la radio du poste de

pilotage, mais vous constatez avec une terrible déception celle-ci a été complètement détruite – un acte délibéré à en croire les câbles arrachés et le boîtier réduit en morceaux.

Le soir approchant, vous décidez de ne pas rester plus longtemps sur la tombe flottante qu'est devenu le *Belle de Nuit*. Vous regagnez la côte en emportant avec vous un paquet de biscuits secs – les seules provisions que vous ayez pu trouver, la cambuse étant engloutie – ainsi qu'un couteau de cuisine pouvant constituer une arme convenable.

Notez ces objets dans votre inventaire. Le paquet de biscuits constitue un repas, certes pas très équilibré mais qui vous permettra de récupérer jusqu'à 2 points de Vitalité et 1 point d'Énergie – sans dépasser votre total de départ. Vous pouvez le consommer à tout moment (hormis pendant un combat).

De retour sur la plage, vous vous couchez sur le sable en regardant apparaître les premières étoiles dans un ciel incroyablement clair et dégagé. Épuisé par les événements que vous avez vécus, vous vous endormez sans vous en rendre compte.

Rendez-vous au [40](#).

34

Vous empruntez une petite ruelle entrecoupée d'escaliers démolis qui grimpe en zigzaguant entre les maisons abandonnées. Peu à peu les constructions s'espacent au profit de larges étendues envahies par la jungle – autrefois des jardins en terrasses, si vous en croyez les murs de soutènements encore visibles par endroits. Tandis que la pente se raidit, un gouffre fait son apparition sur le côté externe de la route, vous offrant une belle visibilité sur la bordure orientale de l'île, avec la ville en contrebas. Le soleil commence à poindre à l'horizon, transformant la mer en une étendue frémissante de feu liquide.

L'attaque survient brusquement : trois Noyés jaillissent de l'ombre des frondaisons qui surplombent la route. À en croire l'aspect de leurs armures et de leurs casques en métal rouillé, vous avez affaire à d'anciens conquistadors. Sous la pâle lumière du matin, la vision de leurs corps momifiés aux regards inexpressifs vous glace le sang. Préparez-vous à résister de votre mieux :

◆ NOYÉS ◆

Vitalité 14

1 Les morts-vivants se lancent dans une attaque synchrone contre laquelle vous ne pouvez rien. Vous encaissez une première blessure, puis une deuxième. Vous perdez 5 points de Vitalité.

2-3 Vous perdez 3 points de Vitalité.

4 Vous perdez 1 point de Vitalité.

5-6 Faisant preuve d'une adresse remarquable, vous repoussez les assauts de vos adversaires, mais sans parvenir à les blesser.

Si vous êtes encore vivant après trois assauts, continuez votre lecture.

Alors que vous étiez sur le point de succomber aux assauts conjoints des Noyés, un éclair bleuté s'abat sur l'un d'entre eux, le réduisant instantanément à l'état de carcasse inerte, carbonisée. Ses deux compagnons subissent presque aussitôt le même sort. Vous vous retournez, cherchant du regard l'origine de cette aide providentielle. Une silhouette encapuchonnée se tient nonchalamment appuyée contre un mur à moitié démoli, ses mains gantées auréolées d'une lueur glaciale.

« Il semblerait que j'arrive au bon moment, » vous dit-elle.

Vous hésitez entre la remercier et prendre vos jambes à votre cou.

« Allez, viens avec moi, » continue Spio. « Tu dois récupérer un peu. Dans l'état où tu es, tu ne me seras d'aucune aide contre Némertès. »

Regagnez 1 point de Vitalité et 2 points d'Énergie.

Assis directement sur le sol au premier étage d'une maison abandonnée, vous regardez par la fenêtre les patrouilles d'Urds et de Noyés arpenter les rues de la ville.

« Vous êtes sûr qu'ils ne risquent pas de nous trouver ? » demandez-vous, un peu inquiet face à cette démonstration de force.

Spio ricane.

« Tant que la salope qui habite le palais ne s'en mêlera pas elle-même, tu ne risques rien en restant avec moi. Cette piétaille ne représente strictement aucun danger. »

« C'est vous qui le dites. Je ne suis plus très sûr de pouvoir vous faire confiance. »

Vous n'auriez jamais osé une telle affirmation auparavant, mais vous avez pris conscience de la valeur que vous représentez aux yeux de Spio et vous avez décidé de ne plus vous laisser manipuler.

L'être vous regarde un moment, puis répond : « Pourquoi dis-tu ça ? Est-ce que je ne viens pas de te sauver la vie ? »

Il y a de la surprise dans sa voix – et aussi ce qui ressemble à un brin de tristesse, ou de déception.

« Si, probablement. Mais j'ai bien compris que vous aviez besoin de moi pour combattre Némertès. Et vous m'avez menti, à propos de mes compagnons. Je sais qu'ils ont rejoints les rangs des Noyés. Ils sont morts. Je ne peux plus leur être d'aucune aide. »

Les épaules de votre interlocuteur s'affaissent.

« Mais je n'avais pas le choix, » se justifie-t-il piteusement. « Tu aurais refusé de m'aider, sinon. »

Vous gardez le silence, conscient de l'ascendant que vous venez de prendre sur lui. Mais vous vous rappelez aussi de sa dangerosité, ainsi que de son côté lunatique.

« Quelqu'un t'as retourné le cerveau, » reprend-il. « C'est cette fille, c'est ça ? Climène ? Tu aurais dû te méfier. C'est une traînée qui ne vaut guère mieux que Némertès. »

Ces paroles insultantes vous font sortir de vos gongs.

« Climène n'est pas... ce que vous dites ! Je... Je le sais depuis la première fois que je l'ai vu, lorsqu'elle chantait sur ce rocher. Elle aurait pu me tuer ce soir-là. Elle ne l'a pas fait. Et quand nos regards se sont croisés... Quelque chose s'est passé entre nous. »

Spio éclate brusquement de rire. Un rire dément, qui semble ne jamais devoir s'arrêter.

« Qu'y a-t-il ? » demandez-vous avec colère.

« C'est que... C'est si drôle ! » vous dit l'être masqué en reprenant péniblement son souffle. « Cette fille que tu as vu sur ce rocher... C'est pas vrai, elle ne te l'a pas dit ? Cette fille... c'était moi ! »

Rendez-vous au [15](#).

Regagnez 1 point de Vitalité et 2 points d'Énergie.

Assis sur le banc de nage à l'arrière de votre petite embarcation, vous contemplez les vastes ruines de l'ancienne cité, la lumière déclinante des derniers feux du crépuscule accentuant encore leur apparence tragique.

« Nous y sommes, » chuchote Spio à côté de vous. « Le repaire de Némertès. Nous allons attendre le matin pour débarquer, c'est plus sûr. Ses serviteurs sont plus actifs pendant la nuit. »

Du temps de sa splendeur, la ville avait probablement égalé les plus belles capitales du monde antique. Qu'en restait-il aujourd'hui ? Des portiques brisés et des colonnes abattues, des villas tombées en décrépitude et des temples retournant peu à peu au néant. De quoi méditer un long moment sur la futilité des accomplissements les plus ambitieux.

Vous repensez à votre voyage en compagnie de Spio. Le premier jour, vous avez traversé la jungle et longé la côte jusqu'à rejoindre une petite crique où vous attendait cette curieuse embarcation à la voile carrée où vous naviguez à présent. Il vous a fallu deux jours de plus pour caboter jusqu'aux portes maritimes de Ktoné, la cité de Némertès. Tout ce temps passé avec votre mystérieux compagnon ne vous l'a pas rendu plus sympathique, ni moins inquiétant. Tantôt exubérant et joyeux, tantôt réservé et cassant, vous commencez à douter sérieusement de sa santé mentale. Si certains indices vous ont par moment laissé croire que vous avez affaire à un être

féminin – sa façon de croiser les jambes, ou la forme que prend son manteau lorsque le vent le lui plaque contre le torse – rien ne vous permettrait d'être affirmatif à ce sujet. Ce qui vous semble acquis en revanche, c'est la sinistre réalité de ses pouvoirs de sorcellerie : sa façon de pêcher – en plongeant simplement sa main dans l'eau, avec pour résultat de faire remonter à la surface des poissons déjà morts ou agonisants – vous emplit d'un effroi tel que vous n'en avez jamais connu, même dans les pires moments de votre vie.

« Regarde là-bas, tout en haut de la ville, » vous souffle Spio toujours à mi-voix. « C'est le palais de Némertès. Et la lumière vibrante qui brille au sommet de cette tour, c'est le Dodécaèdre : le cristal magique qui isole cette île du reste du monde. »

« La ville a l'air dans un triste état. »

« Elle a été construite par des humains comme toi. Le palais était l'une des résidences de leurs dieux – il y a de cela, très, très longtemps. Elle n'est plus peuplée aujourd'hui que par les spectres du passé, et aussi par les Urds. Ce sont les créatures qui ont attaqué ton bateau. Ils sortent essentiellement la nuit, c'est pourquoi il vaut mieux attendre le matin pour débarquer. Allez, tu devrais dormir un peu. La journée risque d'être longue, demain. »

Si vous souhaitez vous reposer, rendez-vous au [22](#). Si vous préférez veiller encore un moment, rendez-vous au [30](#).

36

Vous inspectez rapidement les environs sans découvrir le moindre signe de présence humaine. Ces poissons grillés prouvent pourtant la présence d'un ou plusieurs êtres évolués dans les environs, mais comment savoir si vous avez affaire à des amis ou à des ennemis ? "Qu'importe," songez-vous avec un certain bon sens, "si je ne m'alimente pas je serai bientôt mort de faim." Vous finissez donc par céder aux supplications de votre estomac. Ce choix se révèle pertinent, puisque vous faites un repas délicieux qui vous redonne moral et vigueur. Vous réalisez alors à quel point vous étiez affaibli depuis par les épreuves traversées depuis votre arrivée sur cette côte mystérieuse.

Si vous connaissez un point d'eau douce, vous regagnez 2 points de Vitalité et 1 point d'Énergie ; sinon, votre soif intense vous empêche de récupérer des forces.

Brusquement, une sorte de grognement caverneux accompagné du bruit de quelque-chose de lourd glissant sur le sable se fait entendre. Vous vous détournez de la mer pour regarder vers la jungle...

Vous étouffez de justesse un cri de surprise et d'horreur. Un énorme lézard vous évoquant vaguement un dragon de Komodo – mais en deux fois plus gros – est en train de descendre tranquillement la plage en direction de l'océan !

Allez-vous prendre la fuite vers le rivage (rendez-vous au [44](#)), ou rester immobile, en espérant que le monstre ne vous remarquera pas (rendez-vous au [3](#)).

37

Vous progressez le long de la toiture érodée, posant vos pieds avec précautions pour ne pas risquer de chuter dans le vide. Vous atteignez enfin la bordure latérale du péristyle et de là vous sautez sur l'édifice voisin – une villa assez semblable à celle de Climène, mais en bien plus mauvais état. N'osant pas vous aventurer plus longtemps sur les hauteurs d'un bâtiment aussi décrépît, vous profitez d'une brèche dans le toit et d'un mur à demi effondré pour regagner le sol. Vous êtes à présent dans une petite cour envahie par une végétation luxuriante, comme une forêt en miniature ; vous apercevez entre les arbres une arche en ruine qui donne sur la rue.

Un chuintement étouffé vous fait pivoter sur vous-même. Une silhouette de haute taille – incroyablement maigre – est en train d'émerger de l'ombre. Les différentes parties de son corps vous évoquent l'aspect du corail, et les yeux de son visage squelettique ressemblent à des perles grises ; vous avez aussi l'impression que ses articulations sont plus nombreuses qu'elles ne devraient être. La créature tient à la main une longue épée en os d'aspect redoutable. Son attaque est aussi brutale que soudaine :

◆ CORAILHOM ◆

Vitalité 10

1 Votre regard croise brièvement le regard de l'être de corail et vous ressentez un étourdissement qui vous laisse un court instant sans défense. Votre ennemi en profite pour vous infliger une méchante blessure. Vous perdez 5 points de Vitalité. ATTENTION : si vous possédez une bague ornée d'un lézard, le pouvoir hypnotique du Corailhom n'a aucun effet sur vous ; relancez le dé.

2 Vous perdez 3 points de Vitalité.

3-4-5 Votre adversaire perd 1 point de Vitalité.

6 Une jolie manœuvre de votre part surprend l'être de corail, qui perd 4 points de Vitalité.

Si votre opposant voit sa Vitalité réduite à 5 ou moins, notez ce chiffre et continuez votre lecture.

En mauvaise posture, le Corailhom claque fortement des mâchoires et vous lance son épée au visage. Vous l'esquivez de justesse, mais votre adversaire en profite pour s'enfuir en direction de la rue. Vous vous lancez à sa poursuite, mais il a déjà disparu dans les ténèbres de la ville.

Rendez-vous au [41](#).

Vous nagez en direction de l'armure légère en gardant un œil rivé sur le monstre marin. Celui-ci semble toujours plongé dans son sommeil ; vous jugez néanmoins préférable de ne pas vous attarder.

"Non !" s'égosille l'être à l'extérieur de votre rêve, "tu dois prendre l'épée ! L'épée ! C'est l'arme qu'il te faut pour accomplir ton destin !"

Allez-vous lui obéir (rendez-vous au [46](#)), ou rester sur votre première idée (rendez-vous au [23](#)).

Vous cherchez la côte du regard. Les premiers rochers ne sont qu'à une centaine de mètres. Autour de vous, l'incendie se répand sur le bateau.

« Sauve-toi, vite, » insiste Spio – tout en continuant à foudroyer les Urds survivants de ses éclairs bleutés. « Némertès prépare une autre attaque. »

En effet, une lumière orange vient de renaître au niveau du palais.

« Mais... Et vous ? »

Spio interrompt ses attaques et se tourne dans votre direction. Vous sentez le poids de son regard scrutateur à travers les fentes de son masque impénétrable.

« Tu te soucies de moi ? Comme c'est touchant ! »

« C'est que... la bataille est perdue, non ? »

La réaction de Spio vous prend par surprise. Sa main se pose sur votre torse et vous repousse brutalement. Sa force est extraordinaire ; vous vous retenez au mât pour ne pas tomber.

« Tu crois que je ne m'en suis pas rendu compte ? J'ai perdu une bataille – oui – mais pas la guerre ! Allez, disparaît maintenant ! »

Vous sentez la révolte vous gagner, plus forte que la peur. Vous répliquez avec colère : « Pourquoi vous en prenez-vous à moi ? Vous êtes responsable ! C'est votre échec, pas le mien ! Vous... »

Vous vous interrompez brusquement, stupéfié par votre propre audace. L'être vous contemple en silence, visiblement interloqué. "Il est en train de réfléchir à la façon dont il va me tuer," songez-vous. Il enfonce alors sa main dans les replis de son manteau et en tire une petite bague argentée d'aspect anodin, ornée d'une sorte de lézard.

« Ton doigt. Vite ! »

Vous tendez votre main gauche, qu'il saisit avec douceur.

« On dirait un mariage, » glousse Spio en enfilant la bague à votre annulaire. « Allez, va-t'en maintenant. »

Notez cette bague dans votre inventaire.

Une nouvelle pluie de flammes s'abat soudain, illuminant la mer d'une lueur sanglante. Vous levez les yeux... Trop tard ! Une partie de la voile s'est embrasée, elle se déchire et s'effrite en fragments de toile incandescents ! Une sensation de brûlure s'étend sur votre peau... Vos vêtements ont pris feu à leur tour !

Vous perdez 3 points de Vitalité.

Spio se précipite vers vous et vous projette hors du bateau. D'instinct, votre chute se transforme en plongeon ; vous vous enfoncez dans la mer, nagez quelques mètres et remontez à la surface. Le feu qui consumait vos habits s'est éteint. Les combats ont cessé autour de vous, et vous vous frayez un chemin entre les pieuvres agonisantes et les corps sans vie des hommes-poissons.

Vous continuez à nager frénétiquement en direction des rochers. Vous les atteignez sans incident et vous vous hissez dessus à bout de forces. Vous regardez vers la baie. Une troisième salve de pluie ardente est en train de s'abattre sur l'océan. La bataille semble belle et bien terminée – des centaines de cadavres flottent sur les vagues. Votre malheureux bateau est en train de sombrer par la poupe, toute sa voile en feu. Spio et ses éclairs bleus ne sont visibles nulle part.

« Ça va ? Tu n'as rien ? » vous demande une voix douce aux accents musicaux.

Vous vous retournez. Une silhouette féminine est accroupie derrière vous, ses longs cheveux noirs tombant en boucles épaisses sur ses épaules nues. Vous reconnaissez la magnifique jeune femme que vous avez vu chanter sur un rocher, au milieu de la mer, la veille de votre rencontre avec Spio.

Rendez-vous au [6](#).

40

Si vous dormez sur vos deux oreilles, rendez-vous au [9](#).

Si vous ne dormez que d'un œil, rendez-vous au [18](#).

41

Vous continuez à parcourir au hasard les ruelles désertes de la cité en ruine. D'autres bruits de pas que les vôtres se font parfois entendre en provenance de tel ou tel passage, mais vous les évitez prudemment. Vous finissez par attendre une petite place au centre de laquelle s'élèvent les restes majestueux d'une fontaine aujourd'hui tarie. Deux nouvelles voies s'offrent à vous : une large avenue qui descend en direction du port et une rue plus étroite qui monte vers le palais.

Si vous souhaitez emprunter la première, rendez-vous au [8](#). Si vous choisissez la deuxième, rendez-vous au [34](#).

42

« Tu devrais réfléchir avant de poser de telles questions. Crois-tu vraiment que je porterais ce masque et ce genre de vêtement si je désirais faire connaître mon identité au premier venu ? Mais ça n'a pas d'importance, que tu sois malin ou pas ne m'intéresse aucunement. J'ai besoin de tes muscles et de ta volonté. Le reste est de mon ressort – soit dit sans te vexer ! »

Si vous désirez à présent qu'il vous révèle où vous avez échoué, rendez-vous au [5](#). Si vous préférez vous enquérir du sort de vos compagnons, rendez-vous au [13](#).

43

Du coin de l'œil, vous accrochez le regard de Climène. Vous lui tendez le sceptre... Ses mains tremblantes s'ouvrent pour le saisir...

« NON ! » s'écrie Spio. « Tu ne l'auras pas ! »

Un éclair jaillit de sa main gantée, frappant Climène avec une terrible violence. La jeune femme est projetée dans les airs, enveloppée d'arcs électriques, son corps cambré sous l'effet de la douleur. Elle heurte durement le sol de l'arène et reste immobile – comme morte.

Spio éclate d'un rire satisfait. Puis, s'adressant à vous : « Je te le répète une dernière fois mon joli cœur ; donne-moi ce sceptre, immédiatement ! »

Une colère folle s'empare de vous, oblitérant votre raison.

« Tu vas me le payer ! » hurlez-vous.

« C'est ce qu'on va voir, » vous répond Spio avec une dangereuse douceur. Une lueur funeste apparaît entre ses mains.

Préparez-vous à mener cet ultime combat :

◆ SPIO ◆

Vitalité 8

Si vous utilisez l'Épée du Premier Fils, vous pourrez pour ce combat ajouter 2 points (au lieu d'1) à tous les dommages que vous infligerez à votre adversaire.

1-2 L'un des éclairs de Spio s'abat sur vous, vous transformant instantanément en une carcasse fumante. C'est la fin de votre aventure.

3-4 Vous perdez 2 points de Vitalité.

5 Votre adversaire perd 2 points de Vitalité.

6 Votre arme s'enfonce profondément dans le manteau de Spio, qui pousse un cri de douleur. Elle perd 4 points de Vitalité.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [49](#).

Vous vous précipitez en direction de l'océan. Le gigantesque reptile vous prend aussitôt en chasse. Vous maudissez le sable qui s'enfonce sous vos pas et vous empêche de courir aussi vite que vous ne le voudriez. Vous jetez un coup d'œil en arrière. Le varan se rapproche vous, inexorablement ; la taille de ses dents et de ses griffes vous remplit d'effroi. Vous atteignez enfin les premières vagues. Dès que la profondeur devient suffisante, vous plongez alors dans l'eau en produisant une gerbe d'écume. Pourvu que le monstre n'ose pas vous imiter !

Vous nagez une cinquantaine de mètres avant de vous retourner et vous poussez un soupir de soulagement. L'énorme lézard ne vous a pas suivi ; il arpente la plage de long en large, paresseusement, en vous jetant de temps à autre ce qui ressemble à des regards furieux.

Les minutes passent lentement, très lentement. Vous agitez désespérément vos membres pour repousser le froid et la fatigue qui commencent à vous gagner. Par chance le survivant des temps préhistoriques finit par se lasser et repart lourdement en direction de la jungle.

Quelques instants plus tard, vous vous autorisez enfin à sortir de votre bain forcé. Vous vous asseyez sur un rocher en grelottant.

Vous avez perdu 1 point de Vitalité.

Rendez-vous au [20](#).

« Je n'aime pas cette arme que tu portes, » vous dit Climène. « Elle me fait peur. Quelque chose en émane... Une force terrible, empreinte de fatalité. D'où vient-elle ? »

« C'est une drôle d'histoire. Je l'ai trouvé dans un palais sous-marin, loin sous la surface de l'océan. C'était au cours d'une sorte de rêve... et pourtant elle est là. »

« Hmm, je suppose qu'il faut y voir l'intervention de Spio. Je ne sais pas quelles étaient ses intentions en te procurant cette arme, mais tu devrais t'en débarrasser. »

Si vous suivez le conseil de Climène, celle-ci vous propose à la place une rapière en parfait état (vous pourrez également ajouter 1 point à tous les dommages que vous infligerez à vos adversaires, et ceci à chaque fois que vous l'utiliserez au combat). Notez-la en remplacement de l'Épée du Premier Fils dans votre inventaire.

Dans tous les cas, rendez-vous ensuite au [32](#).

Vous approchez de l'arme en nageant doucement – pour ne pas provoquer de remous qui pourraient éveiller le monstre marin.

"Dépêche-toi !" vous exhorte dans votre esprit la silhouette inquiétante qui veille à votre

chevet. "Vite, dépêche-toi !"

Vous vous emparez de l'épée ; jamais vous n'avez tenu entre vos mains d'objet plus magnifique. Vous vous tournez en direction de l'horreur des abysses : ses six yeux en amande sont fermés, comme si elle dormait encore profondément.

Notez cette arme dans votre inventaire.

Allez-vous tenter d'emporter également la cotte de mailles (rendez-vous au [17](#)), ou battre en retraite (rendez-vous au [31](#)).

47

« Mais qui es-tu, toi ? » vous demande Némertès d'une voix dominatrice. Puis, sans attendre votre éventuelle réponse : « Qu'importe. Meurs ! »

La reine abaisse son sceptre dans votre direction. Il étincelle brièvement d'une lueur semblable à celle du Dodécaèdre, puis une sorte de sphère violette incroyablement lumineuse se forme à son extrémité, avant de se transformer en une puissante vague de destruction.

Vous croisez vos bras devant votre visage en une dérisoire tentative de défense. Le flux mortel vous enveloppe, sa force colossale vous repousse en arrière... Le sol de la tribune se désagrège sous vos pieds... Mais les souffrances attendues ne viennent pas, et lorsque le déchaînement apocalyptique s'achève enfin vous découvrez avec stupeur que vous êtes toujours vivant. Mieux – que vous n'avez pas subi la moindre égratignure !

« Qu'est-ce que ?... » s'exclame Némertès. « Je vois, la magie du Dodécaèdre ne fonctionne plus sur les humains. Bien joué Spio ! Mais par la rage des Natifs, tu vas me payer ça ! »

Son sceptre se change aussitôt en une longue épée d'or enveloppée de feu. Prenant l'initiative du combat décisif qui vous attend, vous vous précipitez à l'attaque :

◆ NÉMERTÈS ◆

Vitalité 11

Si vous utilisez l'Épée du Premier Fils, vous pourrez pour ce combat ajouter 2 points (au lieu d'1) à tous les dommages que vous infligerez à votre adversaire.

1-2 La reine vous adresse une attaque si puissante que vous ne parvenez pas à la parer. Son épée s'enfonce dans votre sternum et ressort entre vos omoplates, mettant ainsi un terme à votre vie.

3 Vous perdez 3 points de Vitalité.

4-5 Votre adversaire perd 1 point de Vitalité.

6 Au terme d'un magnifique échange de parades-ripostes, vous trouvez une faille dans la défense de Némertès. Elle perd 3 points de Vitalité.

Si vous êtes vainqueur, continuez votre lecture.

Vous vous effondrez au-dessus du corps de la reine, à bout de force. Un sang verdâtre s'écoule entre les plaques de son armure ; vous songez un instant à soulever le masque de son heaume, mais vous vous abstenez finalement. Après une bonne minute passée à reprendre votre souffle, vous finissez par vous relever. La bataille est terminée autour de vous. Les Urds se sont enfuis et tous les Noyés sont étendus sur le sol, inertes – même les rares d'entre eux qui n'ont pas été consumés par les éclairs de Spio.

Conformément aux instructions de votre mentor, vous vous emparez du sceptre – qui a repris son aspect d'origine – puis vous sautez dans l'arène et courez en direction du pilier où est attachée Climène. Les deux démons qui la tourmentaient ont disparu eux aussi et vous en concluez qu'ils n'avaient pas plus de substance que la foule illusoire dans les gradins.

Climène vous regarde arriver auprès d'elle avec dans les yeux quelque chose qui ressemble à de l'admiration. Spio avait raison, elle est visiblement indemne. Vous arrachez ses liens ; son corps se blottit contre le vôtre, vous l'embrassez en une fouguese étreinte...

« Lâche cette catin ! » intervient une voix – celle de Spio, qui vient de se matérialiser dans un nuage pourpre à quelques pas de vous. « Et surtout donne-moi le sceptre ! »

« Non ! » s'exclame Climène. « Ne l'écoute pas, c'est un monstre ! Tu ne sais pas ce qu'elle veut faire avec... ce dont elle est capable ! Donne-le-moi, plutôt ! »

Allez-vous obéir à Spio (rendez-vous au [21](#)), ou céder à la demande de Climène (rendez-vous au [43](#)) ?

48

Vous continuez à arpenter la plage un long moment, jusqu'à ce que l'épave du *Belle de Nuit* se trouve réduite à un simple point noir sur l'horizon. Vos nombreux appels lancés à vos compagnons se sont révélés infructueux, les seules réponses obtenues étant des cris d'animaux en provenance de la jungle – dont certains vous ont fait froid dans le dos.

Tandis que la journée s'achève, vous songez qu'il serait bon de trouver un endroit pour passer la nuit. Vous revenez sur vos pas jusqu'à une petite crique entourée de rochers et de buissons qui la protègent agréablement du vent du large. Vous découvrez alors une richesse inattendue : un jeune arbuste portant une trentaine de petites baies rouges aux formes curieusement hexagonales. Vous ignorez le nom de ces fruits, mais vous les reconnaissez pour en avoir déjà vus sur les marchés créoles.

En plus d'être conformes aux recommandations nutritionnelles en vigueur, ces "cerises de Cayenne" constituent deux repas que vous êtes en mesure d'emporter avec vous, et qui vous

permettront chacun de récupérer jusqu'à 2 points de Vitalité et 1 point d'Énergie – sans dépasser votre total de départ. Vous pouvez les consommer à tout moment (hormis pendant un combat).

Vous vous couchez sur le sable en regardant apparaître les premières étoiles dans un ciel incroyablement clair et dégagé. Épuisé par votre longue marche, vous vous endormez sans vous en rendre compte.

Rendez-vous au [40](#).

49

Assis sur le trône de la grande salle de l'ancien palais de Némertès – à présent celui de Climène – vous contemplez avec délectation le ballet hypnotique des danseuses. L'accompagnement musical des choristes et des joueurs de flûte, de harpe et de tambourin vous maintient dans un état de paisible contentement.

Des pensées sans liens entre elles se succèdent dans votre tête, avec légèreté, se contentant simplement d'effleurer votre conscience. Votre ancienne vie, les proches que vous avez abandonnés dans le monde des humains et que vous ne reverrez plus jamais... Le sort de ceux qui étaient autrefois vos compagnons et qui sont aujourd'hui vos serviteurs... Rien de tout cela ne parvient à retenir durablement votre attention, éclipsé par la force omniprésente de l'amour que vous éprouvez pour Climène.

Pourtant, l'une de ces pensées revient avec plus d'insistance et de régularité que les autres. Il s'agit des dernières paroles de Spio : "Je te l'ai dit, méfie-toi des apparences... Les orbes aux reflets d'ivoire... Pièges d'illusion ! La réalité n'est pas ce que tu crois..."

Qu'avait-elle voulu dire par là ?

La nouvelle reine vous prend doucement la main, chassant de votre esprit cette pensée désagréable. Vous vous tournez vers elle. Son infinie beauté vous stupéfie – comme à chaque fois. La Couronne du Peuple des Océans donne à son port de tête un air majestueux ; quant aux perles d'opale qui ornent ses oreilles, elles rehaussent encore l'éclat de ses yeux et le charme de son sourire. Vous n'aviez jamais remarqué ces bijoux, avant. Se pourrait-il...

Climène se presse contre vous, ses lèvres cherchent et trouvent les vôtres. Vous vous sentez comme électrisé. Non décidément, rien d'autre que l'amour n'a d'importance – et n'en aura plus jusqu'à la fin de votre vie.

La vérité ne vaut rien, seul compte le bonheur.

50

Climène se laisse tomber à vos pieds, sanglotant doucement. L'incendie qui consumait la tour s'est propagé au palais, inextinguible, colorant la nuit d'une lueur infernale. Les tremblements du

sol se sont encore accentués, comme si la destruction du Dodécaèdre avait fragilisé les fondations mêmes de l'île.

Vous vous penchez vers Climène, vous la prenez dans vos bras. Elle se laisse faire, sa colère apaisée – mais des larmes coulent encore sur ses joues aux reflets iridescents.

Vous vous dirigez en direction de la sortie de l'arène, ouverte sur les hauteurs de Ktoné. Si une grille la fermait autrefois, elle avait disparu depuis longtemps.

« Attends ! »

Votre sang se fige dans vos veines en reconnaissant la voix. Vous vous retournez lentement. Spio se tient face à vous, debout mais courbée, ses mains crispées sur son ventre d'où s'écoule un fluide vital aux reflets verts – le même que celui de Némertès. Vous cherchez votre arme du regard, vous maudissant intérieurement de l'avoir abandonnée sur le sable de l'arène.

Spio intercepte votre coup d'œil et dit : « Tu n'en auras pas besoin. Je... Je ne suis plus en état de te nuire. La petite garce que tu tiens dans tes bras n'était pas si faible et inoffensive, finalement. Avant que tu ne partes, je voulais simplement te remercier. Rien de ce qui a été accompli cette nuit n'aurait été possible sans toi. »

« Mais... Pourquoi avez-vous voulu ça ? Toute cette destruction... Pourquoi ? »

« J'ai vu le reste du monde – ce que vous les hommes vous en avez fait. Toute la magie qui l'enchantait autrefois a disparu. Cela aurait été le cas ici aussi. Des hôtels et des voies rapides sur notre île ? Des touristes ventripotents sur ses plages, sa faune prisonnière derrière les grilles d'un zoo ? Non – je ne pouvais pas l'accepter. »

Vous hochez la tête et baissez les yeux, sentant d'un coup sur vos épaules tout le poids de la culpabilité humaine.

« Va-t'en à présent, vite. Cet endroit n'en a plus pour longtemps. » Comme pour confirmer ses paroles, tout la partie de l'arène ou se tenait la tribune d'honneur s'effondre dans un fracas épouvantable. « Tu trouveras sûrement dans le port un bateau en état. Les Urds ont regagné la mer, ils ne constituent plus un danger. » Puis, après une courte pause et en désignant Climène : « Tu l'emmènes avec toi ? »

Vous hochez une nouvelle fois la tête.

« Bah ! Je ne suis décidément pas douée pour comprendre l'amour. Mais je vous souhaite beaucoup de bonheur, » vous-raille-t-elle encore avant de poser un genou au sol, visiblement à bout de force.

Vous descendez les rues de la ville en courant, Climène serrée contre votre torse. Tout s'écroule autour de vous et c'est presque un miracle si vous atteignez le port sans finir enseveli sous les gravats. Parmi les épaves pourrissantes alignées le long du quai envahi par les vagues, quelques rares embarcations paraissent encore en bon état. Vous en choisissez une assez

semblable à celle de Spio, déposez Climène sur le pont et rompez les amarres. Porté par un vent puissant chargé de poussière, bondissant sur l'océan déchaîné, le bateau s'éloigne rapidement en direction du large.

Tandis que vous contemplez les soubresauts de l'île, un cruel sentiment de perte irrémédiable vous envahit. Les flammes surnaturelles qui ravageaient le palais de Némertès se sont étendues à la ville, aux forêts, aux montagnes alentour, et vous devinez que rien ne les arrêtera avant qu'elles n'aient dévoré chaque arpent de terre – à moins que l'île ne termine auparavant engloutie par les flots.

Vous regardez Climène, toujours prostrée à l'avant du bateau. Parviendrez-vous à regagner son affection ? Se remettra-t-elle de la perte de son monde familial ? Et quelle vie vous attend si vous parvenez à rejoindre celui des hommes ? L'avenir vous apparaît subitement sous un angle bien sombre. Après toutes les aventures que vous avez vécues, le retour à une existence normale vous semble un défi plus grand que ceux auxquels vous avez été confrontés sur cette île de dangers et de merveilles.

"Allons," songez-vous, "les défis sont faits pour être relevés." Vous tirez sur le gouvernail, orientant le bateau dans la direction que vous supposez être celle des Bermudes. Tandis que vous vous éloignez de l'île, les vagues s'apaisent peu à peu, rendant la navigation plus tranquille et plus agréable. Une douce lumière orangée commence à poindre du côté du soleil levant. La journée s'annonce belle et vous n'apercevez sur la mer aucun déchet plastique.

Un heureux présage, assurément.