
Labyrinthe

Une Aventure d'Outremer

1

Vous êtes occupée à jouer.

On vous a laissé sans surveillance dans la pièce de la maison où sont rangés tous les jouets et personne n'est encore venu vous chercher. Vous n'avez pas cessé de vous amuser depuis : il y a tellement de choses drôles et intéressantes qui vous entourent ! Vous ne vous souvenez même plus de tout ce que vous avez essayé.

Cela doit faire un long moment que vous êtes ici, mais vous n'êtes pas le moins du monde fatiguée. Au contraire, vous vous sentez pleine d'une énergie inépuisable. Vous espérez qu'on a oublié que vous êtes ici et que vous allez pouvoir continuer à jouer tranquillement. Vous n'avez même pas envie que quelqu'un vienne vous apporter votre goûter. D'ailleurs, vous n'avez ni vraiment faim, ni vraiment soif.

Vous n'êtes pas ennuyée d'être seule. Pourtant, alors que vous êtes allongée sur le ventre au milieu de la pièce et en train de commencer un nouveau livre d'images, il se produit un changement. L'histoire parle d'une famille de lapins qui vit au milieu de la forêt. Comme vous n'avez pas encore appris à lire, vous imaginez à voix haute ce qu'ils se disent, vous efforçant de prendre une voix différente pour chaque personnage.

Vous êtes sur le point de tourner la page mais, au lieu de cela, vous refermez soudain le livre et vous le reposez par terre. Brusquement, sans savoir au juste pourquoi, vous n'avez plus envie de rester ici. Il reste encore d'innombrables jouets que vous n'avez pas essayé, mais ils ne vous attirent plus. Le temps que vous avez passé à l'intérieur de cette pièce vous paraît soudain interminable et vous avez l'impression que vous auriez du en sortir depuis longtemps.

Vous vous levez et regardez autour de vous. La pièce vous semble avoir changé ou peut-être est-ce la première fois que vous la voyez vraiment. Les couleurs claires de la moquette et du papier peint vous sont familières, mais vous ne réalisez pas que votre espace de jeu était si vaste. De l'endroit où vous êtes, il vous faudrait une douzaine de grandes enjambées pour atteindre le mur le plus proche.

Il n'y a pas de fenêtre : la seule lumière vient d'une grosse lampe toute ronde accrochée au plafond. Mais surtout, il n'y a aucune porte nulle part ! Vous êtes pourtant certaine qu'il y en avait une, dont la grosse poignée vous arrivait un peu au-dessus de la tête. Mais où se trouvait-elle ? Vous ne vous rappelez absolument plus.

Après avoir réfléchi quelques instants, vous vous dites qu'il doit forcément exister un autre moyen de sortir d'ici. Si vous cherchez partout, vous le trouverez forcément.

La salle est pleine de jouets disposés un peu partout. Beaucoup d'entre eux sont en désordre, peut-être à cause de vous. Vous avez beau réfléchir, vous ne vous souvenez plus très bien de tout ce que vous avez fait depuis que vous êtes ici. Qu'allez-vous voir en premier ?

Les poupées qui sont rassemblées en cercle autour d'une petite table ? (Rendez-vous au **27**)

Le puzzle qui traîne par terre, non loin de vous ? (Rendez-vous au **35**)

Les cubes en bois qui encombrant toute un coin de la pièce ? (Rendez-vous au **52**)

Le gros coffre qui déborde de peluches ? (Rendez-vous au **60**)

Vous pouvez explorer la pièce dans l'ordre que vous souhaitez, mais attention : vous ne pouvez pas retourner voir quelque chose que vous avez déjà examiné.

2

Vous vous approchez du tableau et posez votre main à plat sur la masse dorée que constituent les vêtements du couple. La peinture est étrangement liquide au contact, comme si elle était encore fraîche. Vos doigts glissent légèrement dessus et vous voyez qu'ils laissent une traînée bien visible derrière eux. Vous retirez aussitôt votre main, mais trop tard : elle est couverte de peinture dorée et une marque sombre défigure le tableau. Une émotion brutale vous saisit soudain les entrailles et les tord comme pour les arracher de votre ventre. Vous voudriez absolument redonner à l'oeuvre l'aspect qu'elle avait un instant auparavant, mais aucune manière d'y parvenir ne vous vient à l'esprit. Des larmes brûlantes naissent au coin de vos yeux et commencent à couler le long de vos joues, d'autant plus douloureuses que vous ne comprenez pas pourquoi vous les versez.

Incapable de supporter plus longtemps la vue du tableau dégradé, vous vous en détournez et commencez à marcher d'un pas rapide le long du couloir. Vous ne vous arrêtez que pour essayer de nettoyer votre main en la frottant contre le mur, mais la peinture dorée refuse de s'en aller.

Notez le code *Jungfrau*, puis rendez-vous au **87**.

3

Vous avancez à pas lents, laissant la lumière vive de l'extérieur vous envelopper peu à peu. L'air qui emplit vos poumons a une fragrance que ne possédait pas celui que vous respiriez auparavant. Toute votre peau fourmille d'une sensation de délivrance, comme si une épaisse carapace lui était retirée. Le corridor qui vous entoure s'évase, puis s'interrompt, et vous vous retrouvez à l'air libre.

Pendant un instant, un bref instant, vous éprouvez une sensation de plénitude totale.

Puis, aussi soudainement qu'une gouttelette s'écrasant au sol, votre sérénité vole en éclat pour être aussitôt remplacée par une violente panique. La lumière du jour brûle vos yeux et transperce votre peau de dards incandescents. Les parfums qui chargent l'air font vaciller votre tête et obstruent votre gorge. Il vous semble que le ciel d'azur va vous aspirer dans son vide infini jusqu'à ce que vous y soyez totalement perdue. Vous ouvrez la bouche pour crier, mais vos sens sont saturés par la pression insupportables de ce qui les entoure, votre corps ne vous répond plus que maladroitement et vous parvenez seulement à vous laisser tomber au sol, terrifiée. Des spasmes convulsifs secouent vos membres avec une violence croissante.

Puis une sensation de froid intense vous saisit le bras avant d'envahir votre poitrine et tout le reste de votre corps. Un dernier frémissement vous parcourt, puis tous vos muscles se relâchent et vous cessez de bouger, de penser et de ressentir pour plonger dans un néant presque réconfortant.

Votre aventure s'achève ici.

4

La fille n'a pas la moindre réaction lorsque vous arrivez à côté d'elle et vous n'êtes pas certaine qu'elle ait conscience de votre présence. Elle montre un visage ordinaire, mais vous pouvez sentir l'épaisse carapace de glace qui la sépare du reste du monde. La regarder vous déchire : vous vous sentez infiniment proche d'elle et pourtant incapable de l'aider. Ne sachant que faire d'autre, vous vous penchez pour prendre sa main dans la vôtre. Un flot de papillons aux ailes noires comme l'encre jaillit de votre contact et, soudain, vous partagez tout ce qu'elle ressent.

La douleur est un océan que vous êtes incapable de contenir ou de comprendre. L'absence a creusé un vide dans votre poitrine et savoir qu'il ne sera jamais comblé est plus horrible que tout ce que vous auriez jamais pu imaginer. La pression de tout ce qui existe encore vous est insupportable. Vous voudriez échapper à votre peau, à votre cœur, à vos nerfs, à votre tête...

Vous lâchez sa main, suffocante, incapable d'en supporter davantage.

Ajoutez 10 à votre score d'*Unseelie*, puis rendez-vous au **58**.

5

Vous remarquez soudain quelque chose qui ne concerne pas le couloir mais vos vêtements : de minuscules notes de musique noire parsèment votre tunique et votre pantalon. Par curiosité, vous essayez d'en frotter une, mais sans résultat : ce souvenir de votre passage dans les dessins semble imprimé sur le tissu de manière indélébile.

Décidez maintenant si vous souhaitez examiner le rideau (rendez-vous au **23**) ou les masques (rendez-vous au **39**).

6

Non seulement le couloir se prolonge après l'angle, mais c'est de nouveau sur une distance si considérable que vous n'en voyez pas l'extrémité. Vous commencez à vous demander combien de temps vous allez devoir marcher avant d'en trouver la sortie.

Comme en réponse à votre interrogation, vous observez sur le mur le plus proche un large panneau en carton sur lequel le mot "PLAN" figure en épais caractères. Vous fronchez les sourcils, un peu interloquée. A en juger par le dessin que vous avez devant les yeux, le couloir aurait en fait la forme d'un colimaçon à angles droits, s'enroulant sur lui-même jusqu'à parvenir à un petit rond, que vous supposez être une pièce. Une croix rouge, qui renvoie à la légende "Vous êtes ici", figure au début du deuxième segment. Il vous en reste semble-t-il plus d'une dizaine à parcourir, mais ils se font bien entendu de plus en plus courts.

Juste à côté du plan, une grosse flèche rouge figurant sur une feuille de papier punaisée au mur vous incite à reprendre votre chemin. Vous vous tournez vers le couloir qui continue de s'étendre devant vous. Les représentations qui le décorent ne sont pas moins nombreuses qu'auparavant, mais il s'agit désormais d'oeuvres plutôt abstraites, qui n'excitent pas beaucoup votre intérêt. A une certaine distance, vous remarquez qu'une petite table est collée contre le mur de gauche.

Si vous avez le code *Shinku*, rendez-vous immédiatement au **11**.

Sinon, vous pouvez examiner de plus près cette grosse flèche rouge qui vous indique inutilement la direction à suivre (rendez-vous au **31**) ou aller voir de plus près ce qui peut se trouver sur la table (rendez-vous au **65**).

7

C'est très curieux, mais on dirait que vous avez beaucoup grandi depuis que vous avez quitté la salle de jeu. Vous avez bien huit ans maintenant, peut-être même neuf !

L'espace d'un instant, vous vous demandez si ce reflet est vraiment le vôtre. Mais il imite fidèlement toutes les grimaces que vous pouvez inventer et, en baissant les yeux, vous constatez que vous portez effectivement une tunique à rayures bleues horizontales et un pantalon clair très ajusté.

Ainsi rassurée quant à la fidélité de l'image, vous commencez à essayer des poses devant le miroir. Vous êtes vraiment très élégante ! Vous admirez surtout vos cheveux noirs soigneusement brossés, qui vous tombent désormais en-dessous des épaules.

Votre vertige a complètement disparu. Peut-être que vous aviez seulement besoin de vous habituer à votre nouvelle taille. En revanche, vous ne comprenez pas pourquoi vous avez grandi si soudainement. Quel âge avez-vous vraiment, au juste ? Vous avez beau essayer, vous n'arrivez pas à vous souvenir de votre dernier anniversaire. Mais vous ne laissez pas ce mystère vous occuper longtemps l'esprit. Vous êtes certaine que toutes les réponses vous viendront tôt ou tard et vous avez des préoccupations plus urgentes, comme de vous contempler sous tous les angles possibles et imaginables.

Une fois que vous vous serez décidée à regret à abandonner votre miroir, il sera temps d'aller voir les surprises que vous réserve le couloir. Rendez-vous alors au **182**.

8

L'intérieur de l'ascenseur serait suffisamment large pour une demi-douzaine d'adolescentes comme vous. Une chaise en bois est posée au milieu, faisant face à un miroir terni. Vous vous y asseyez. Puis la porte coulisse et, dans un vrombissement, l'ascenseur se met à descendre lentement. Après un moment, une voix se fait entendre.

"Lorsque ma famille est morte, il m'a semblé qu'on m'avait caché toute ma vie à quel point l'existence est horrible. Pendant des semaines, je me réveillais chaque nuit en sursaut, poursuivie par des cauchemars abominables. La journée, je ne mangeais plus, je ne parlais plus, je ne faisais plus rien. Plusieurs fois, j'ai du être amenée à l'hôpital et l'idée que je pourrais mourir à mon tour était à la fois terrifiante et attirante. Finalement, j'ai essayé de me couper de tout et de ne plus rien ressentir."

La descente de l'ascenseur s'accélère et la voix se fait plus agitée.

"Les médecins, les conseillers psychiatriques et mes diverses familles d'accueil, ils m'ont tous répété que je ne devais pas rester prisonnière du passé, que j'avais tout l'avenir devant moi. Ils étaient tous tellement certains de savoir ce que me réserverait la vie si je cessais d'en avoir peur ! Et, avec le temps, j'ai moi aussi cru que mes craintes étaient une maladie et que j'en avais guéri. Je me suis ouvert, j'ai grandi, j'ai aimé. *Et j'ai cru que tout irait bien !!!*"

L'ascenseur chute désormais à une vitesse vertigineuse. Vous haletez, déchiré d'émotions violentes que vous peinez à contenir. Mais votre volonté prend le dessus et c'est avec davantage de calme que vous reprenez :

"Après l'accident, il m'a semblé que je ne pouvais plus vivre avec tout ce qui s'était passé. Je me suis enfermée en moi-même, loin du monde extérieur. Mais je vois maintenant que j'ai eu tort. Je veux faire face à la réalité et continuer à vivre. Même si... Même si..."

Votre voix se brise.

"Oh, David..."

Un choc brutal ébranle tout l'ascenseur lorsqu'il s'arrête et la porte se rouvre dans un froissement sec. Vous vous levez, le visage vide de toute émotion autre que la résolution, et vous avancez à la rencontre de la dernière partie de votre aventure. Rendez-vous au **97**.

9

Les chaises des poupées sont trop petites pour vous, mais quelques coussins se trouvent éparpillés dans cette partie de la pièce. Vous en approchez un de la table et vous asseyez dessus. Une poupée aux cheveux roux attachés en couettes par de grands noeuds verts apporte une théière fumante et remplit à ras bord chacune des tasses. Vous prenez celle qui se trouve en face de vous en faisant bien attention à ne pas renverser la moindre goutte. La boisson a l'air très chaude et vous soufflez dessus pour ne pas risquer de vous brûler. Les poupées se sont mises à bavarder gaiement et elles font autant de bruit qu'une volière pleine d'oiseaux. Alors que vous tendez l'oreille pour entendre ce dont elles discutent, vous remarquez que l'une d'entre elles, à laquelle vous n'aviez pas prêté attention jusque-là, se tient totalement à l'écart de la conversation. C'est une poupée presque aussi grande que vous, aux longs cheveux blonds, vêtue d'une robe écarlate et coiffée d'un chapeau de la même couleur. Elle est assise dans un fauteuil et s'occupe seulement de boire son thé, avec un air sérieux que vous trouvez un peu intimidant.

Si vous voulez lui adresser la parole malgré tout, rendez-vous au **40**.

Si vous préférez vous mêler à la conversation des autres poupées, rendez-vous au **88**.

Enfin, si vous voulez simplement boire votre thé, rendez-vous au **102**.

10

Vous marchez encore pendant un long moment avant d'apercevoir l'extrémité de ce segment-ci. Vous êtes brièvement surprise de voir que le couloir tourne cette fois-ci à gauche, mais vous réalisez vite que c'est parce que vous êtes à l'envers.

A peine avez-vous passé le coude qu'une sensation étrange vous saisit, assez similaire à celle que vous avez éprouvé lorsque vous avez manipulé l'affiche. Vos pieds quittent de nouveau le sol et vous flottez doucement dans l'air, vous élevant vers ce qui va bientôt de nouveau être le sol. Sachant cette fois ce qui vous attend, vous effectuez une adroite pirouette au milieu de votre trajectoire. Un instant plus tard, vous atterrissez sans mal sur l'épaisse moquette rouge.

Si jamais, dans ce couloir, vous découvrez une autre affiche marquée d'une flèche, vous pourrez essayer de la manipuler en soustrayant 5 au numéro du paragraphe où vous serez et en vous rendant au résultat. Dans l'immédiat, rendez-vous au **89**.

11

Alors que vous êtes en train de regarder le couloir qui s'étend devant vous, vous plongez sans y réfléchir la main dans la poche de votre pantalon et vous avez la surprise d'y découvrir un petit objet métallique. Vous l'en extirpez aussitôt et réalisez qu'il s'agit de la clef que vous avait donné la poupée blonde à la robe écarlate. Vous l'aviez complètement oubliée après être sortie de la salle de jeu, mais elle est pourtant restée en votre possession.

Vous avez grandi depuis que vous l'avez reçue et vous réalisez maintenant que la clef n'ouvre certainement pas une porte. Sa petite taille et son extrémité circulaire vous font plutôt penser qu'elle sert à remonter un mécanisme.

Si jamais vous trouvez un objet qui aurait besoin d'un tour de cette clef, ajoutez 8 au numéro du paragraphe où vous serez et rendez-vous au résultat. En attendant, vous pouvez aller examiner la flèche rouge qui vous fait signe de reprendre votre chemin (rendez-vous au **31**) ou aller jusqu'à la petite table pour voir ce qui est posé dessus (rendez-vous au **65**).

12

Vous vous installez à genoux sur le tabouret du piano afin d'être à la bonne hauteur avant de relever le protège-clavier. Vous pressez quelques touches au hasard, faisant jaillir des notes riches et vibrantes du cœur de l'instrument.

Vous n'avez pas le souvenir d'avoir jamais joué du piano, mais vos mains semblent douées d'une mémoire plus fidèle que la vôtre : sans même vous laisser le temps d'y réfléchir, elles entament un morceau. Vous regardez vos doigts courir sur le clavier, saisie d'un certain émerveillement. Ce n'est pas de la musique de virtuose que vous faites là et votre connaissance instinctive ne vous empêche pas d'hésiter et quelquefois de vous tromper, mais l'air est tout de même gai et entraînant. Les notes et les accords s'enchaînent allégrement autour de vous, amplifiés par l'accoustique de la pièce.

A mesure que vous progressez dans le morceau, les mouvements de vos mains se font plus sûrs et vous faites moins d'erreurs. Il vous semble qu'un souvenir est en train d'affleurer à la surface de votre esprit et que, si vous pouviez seulement le saisir, il serait suivi de beaucoup d'autres. Mais, en même temps, une curieuse torpeur est en train d'alourdir vos paupières. Vous essayez de lui résister, mais sans beaucoup de volonté : vos aventures vous ont fatiguée et le sommeil est une perspective irrésistiblement réconfortante. Vos doigts ont à peine plaqué le dernier accord du morceau que c'est votre joue qui vient se poser en plein milieu du clavier comme s'il s'agissait d'un oreiller. Le manque de confort de cette position ne vous dérange pas : vous dormez déjà et le rêve qui s'épaissit autour de vous n'est fait que de musique.

Ce sommeil finira par vous ramener au début de votre aventure. Mais tant qu'il dure, vous ne vous souciez pas d'autre chose.

13

Dans vos moments les plus matures, vous vous dites qu'il n'est qu'une création de votre imagination, nourrie d'histoires que l'on vous a raconté et d'images que vous avez vu dans des livres. Il est après tout absurde de penser qu'un animal sauvage puisse passer toute son existence à vous traquer et à vous guetter. Pourquoi tiendrait-il tellement à vous manger ? Et comment ferait-il pour vous suivre sans jamais être aperçu ? Vous-même avez souvent cru ressentir sa présence proche, mais vous ne l'avez au fond jamais vu. L'explication la plus raisonnable est que vous avez inventé ce monstre pour donner une apparence unique et concrète à tout ce que la vie a d'effrayant.

Mais, sous l'armure de logique dont vous essayez de vous entourer, vous savez que le loup existe et qu'il attend avidement le moment où il pourra enfin vous dévorer. En dépit de la brume rassurante de l'amnésie, vous sentez que sa gueule hérissée de crocs vous a déjà arraché plus que des morceaux de chair. Et ces quelques traces sur la moquette vous laissent la certitude terrifiante qu'il est quelque part à l'affût et qu'il compte en finir avec ce qui reste de vous.

Rendez-vous au **208**.

14

Vous êtes fatiguée de traverser la pièce dans tous les sens pour rien. Vous avez cherché de votre mieux, mais vous n'avez trouvé aucune sortie et vous commencez à vous demander s'il en existe une. Découragée, vous vous asseyez par terre où vous êtes. Un livre est posé sur la moquette, juste à portée de votre main. Vous le ramassez et découvrez avec surprise que c'est celui que vous étiez en train de lire lorsque vous avez soudain eu l'envie de quitter cet endroit. Vous hésitez un moment, puis vous l'ouvrez et reprenez l'histoire où vous vous êtes arrêtée. Bientôt, vous êtes de nouveau absorbée par les aventures de la famille de lapins et vous imaginez à voix haute ce qu'ils peuvent bien se dire, en changeant de voix pour chaque personnage. Et, lorsque vous avez terminé le livre, vous ne vous sentez plus seule ni enfermée et vous vous rappelez seulement qu'il y a d'innombrables jouets que vous n'avez toujours pas essayés.

Vous êtes occupée à jouer, encore et encore. Vous vous amusez tellement que vous ne pensez à rien d'autre. Mais, lorsque beaucoup de temps se sera écoulé, vous ressentirez à nouveau la même insatisfaction qu'auparavant. A ce moment-là et à ce moment-là seulement, vous pourrez reprendre votre aventure depuis le commencement.

15

Vous rassemblez les confettis d'images en prenant grand soin que vos doigts n'effleurent pas les lames tranchantes des couteaux. Il doit y avoir là au moins une dizaine de photographies différentes, mais elles sont tellement déchiquetées que vous n'avez aucune chance de pouvoir les reconstituer. Les morceaux sont tellement petits que vous n'arrivez pas toujours à distinguer ceux qui proviennent de personnes de ceux qui proviennent d'un décor.

Si vous voulez malgré tout glisser ces fragments de photographie dans votre poche pour les emporter avec vous, notez le code *Elegia*.

Si vous souhaitez maintenant prendre l'un des couteaux, rendez-vous au **34**.

Si vous préférez reprendre votre chemin, rendez-vous au **94**.

16

En pénétrant dans cette pièce, vous vous retrouvez aussitôt sous le feu de centaines de regards. De grands miroirs recouvrent chaque parcelle des murs, mais aussi le sol et le plafond arrondi. Vous faites quelques pas en avant, mais vous arrêtez presque aussitôt, étourdie par le nombre infini de mouvements que cela

engendre tout autour de vous.

Immobile parmi la multitude de vos reflets, vous commencez à vous sentir un peu perdue. Puis vous remarquez quelque chose d'étrange : les images que vous renvoient les miroirs ne sont pas exactement fidèles. Chacune diffère de vous par un léger détail : des cheveux plus clairs, un visage plus rond, des lèvres plus épaisses, une peau plus bronzée... Et soudain, alors que vos lèvres n'ont pas bougé, toutes leurs bouches s'ouvrent à l'unisson et un choeur de murmures emplit l'air autour de vous :

...Sonya... Chantal... Marjorie... Danielle... Anémone... Thérèse... Clémence... Angélique... Nasséra... Eglantine... Kate... Sophie... Dominique... Beate... Maria... Françoise... Aurélie... Mireille... Natacha... Carole... Amy... Victoria... Camille... Rachel... Morgane... Lola... Yasmin... Marion... Jacqueline... Arielle... Théodora... Magda... Grace... Emmanuelle... Noémie... Richardine... Eve... Flavie... Valérie... Muriel...

Cette litanie de noms chuchotés emplit votre esprit et y fait naître un doute insondable.

...Qui êtes-vous, au juste ?

Si vous connaissez votre prénom, convertissez chacune de ses lettres sous forme numérique (A=1, B=2...). Conservez telle quelle la valeur de la première lettre, multipliez par deux celle de la deuxième lettre, par trois celle de la troisième lettre et ainsi de suite. Additionnez le tout et rendez-vous au résultat.

Si vous ne connaissez pas votre prénom ou que vous vous trompez, rendez-vous au **25**.

17

Serrant le long couteau dans votre main, vous attendez que l'araignée s'arrête pour tuer un nouveau papillon pour frapper. La lame acérée transperce le corps noir et boursoufflé de part en part. Un son long et strident vous blesse les tympans, puis l'araignée s'embrase spontanément de flammes bleues et vertes. Vous dégagez votre couteau et reculez prudemment de quelques pas. Le feu se propage à toute la toile à une vitesse stupéfiante, dévorant les papillons qui s'y trouvent encore prisonniers. En quelques instants, il ne reste plus que des cendres et la voie est libre. Vous reprenez votre chemin. Rendez-vous au **233**.

18

Le tunnel ne connaît aucun changement perceptible au-delà de la porte. Sa pente ne s'accentue pas et ne disparaît pas non plus. Vous utilisez votre lance pour tâter le sol devant vous, palliant au manque de lumière.

Après un long moment, vous parvenez à un nouveau mur, mais la porte qui perce celui-ci est d'argent, finement ciselé de motifs végétaux et ponctué çà et là de diamants et de perles. Votre esprit a beau être concentré sur les périls qui vous attendent encore, vous ne pouvez vous empêcher d'admirer la splendeur délicate du spectacle.

La forme qui vous attend devant la porte n'est pas humaine : un corps de lion gracieux et puissant, d'immenses ailes blanches, un visage de femme aux traits fins et majestueux. Lorsque le sphinx s'adresse à vous, sa voix profonde jaillit de sa gorge comme un flot mélodieux :

"Tu te trouves à la deuxième porte, petite mortelle. Acceptes-tu de te soumettre à mon énigme ?"

Si vous acceptez, rendez-vous au **203**.

Si vous refusez, rendez-vous au **211**.

19

La jeune femme ne donne aucun signe d'avoir remarqué votre présence. Son visage est de marbre, mais vous pouvez sentir qu'elle ne maintient cette apparence qu'au prix d'un effort presque insupportable. La regarder vous emplit d'une détresse intense. Vous voudriez désespérément l'aider, mais vous ne savez pas

comment faire. Dans l'espoir de lui apporter un tant soit peu de réconfort, vous levez votre main pour la glisser dans la sienne. Un flot de papillons aux ailes noires comme l'encre jaillit de votre contact et, soudain, vous partagez tout ce qu'elle ressent.

La souffrance est un magma d'émotions qui vous brûle, vous oppresse, vous déchire et vous noie. Votre esprit y cherche en vain une issue ou une fin. La douleur de la perte est un vide glacial que strie le venin brûlant de la culpabilité. Le sentiment de fatalité vous écrase de son poids horrible, menaçant de disloquer votre raison. Vous voudriez échapper à tout ce que vous ressentez, à tout ce que vous pensez, à tout ce que vous êtes...

Vous lâchez sa main, suffocante, incapable d'en supporter davantage. Ajoutez 10 à votre score d'*Unseelie*, puis rendez-vous au **58**.

20

Vous essayez de convaincre l'ours que vous ne lui avez rien fait, que vous voulez juste jeter un coup d'oeil dans le coffre et que vous n'êtes de toute façon pas bonne à manger. Il vous écoute sans bouger mais commence à gronder. Ce n'est pas un bruit amusant comme sa voix lorsqu'il s'est mis à parler, c'est celui d'une vraie bête féroce. Lorsque le grognement se fait plus fort, vous commencez à avoir vraiment peur et vous vous enfuyez vers une autre partie de la pièce.

Qu'allez-vous voir une fois que vous aurez retrouvé votre calme ?

Les poupées qui sont rassemblées en cercle autour d'une petite table ? (Rendez-vous au **27**)

Le puzzle qui traîne par terre, non loin de vous ? (Rendez-vous au **35**)

Les cubes en bois qui encombrant toute un coin de la pièce ? (Rendez-vous au **52**)

Si vous avez épuisé toutes ces possibilités, rendez-vous au **14**.

21

Vous pressez le bouton et la trappe se soulève sans le moindre bruit. Passant la tête par l'ouverture ainsi dégagée, vous découvrez une échelle qui donne sur une petite pièce cubique aux parois blanches et nues. Poussée par la curiosité, vous y descendez prudemment. L'espace est confiné, vide et baigné tout entier par une lumière agressive. Le seul élément qui puisse attirer l'attention est la manette métallique grande comme votre main qui est fixée à l'un des murs. Juste à côté, une petite pancarte en plastique rouge porte quelques mots écrits en majuscules :

SORTIE DE SECOURS
DANGER

Voulez-vous actionner cette manette ? Si tel est le cas, rendez-vous au **104**.

Si vous jugez plus sage de vous abstenir, vous pouvez quitter cette pièce en remontant l'échelle et poursuivre votre chemin le long du couloir. Rendez-vous alors au **10**.

22

Vous parvenez vite jusqu'à l'objet et l'observez avec curiosité. C'est un cercle de bois mince, de la taille d'une petite assiette, à l'intérieur duquel des fils rouges s'entrecroisent en une figure à mi-chemin entre une rosace et une toile d'araignée. Des perles et quelques longues plumes décorent l'ensemble. Votre attention dérive vers la cordelette qui retient l'objet au plafond. Maintenant que vous êtes à l'envers, elle semble au contraire le soutenir comme un présentoir rigide. Lorsque vous tirez dessus, elle se révèle tout

à fait flexible mais, dès que vous la relâchez, l'objet est de nouveau attiré par ce qui est actuellement pour vous le haut.

Poussée par la curiosité, vous tentez quelques autres expériences. Apparemment, la gravité à laquelle vous êtes soumise ne concerne que vous-même et vos possessions. Alors que vous vous amusez ainsi, le nom de l'objet que vous avez sous les yeux émerge soudain dans votre esprit : c'est un attrape-rêve indien. Vous ne vous souvenez pas précisément d'où vous tirez cette connaissance, mais quelque chose vous dit que c'est d'une bande dessinée ou d'un film d'aventure. Malheureusement, vous ne vous rappelez pas du tout à quoi l'objet est censé servir.

Vous décrochez l'attrape-rêve - qui partage aussitôt votre gravité personnelle - et l'emportez avec vous lorsque vous vous remettez en route. Notez le code *Tabaxi*.

Vous cheminez un long moment sans plus rien observer d'intéressant et, lorsque vous arrivez finalement au tournant suivant, vos pieds quittent le plafond et vous flottez doucement vers la moquette, basculant à mi-parcours avant de vous poser sans heurt. Rendez-vous au **189**.

23

Le rideau cramoisi a la consistance du velours épais. Vous le palpez un moment, sans que cela ne vous apprenne quoi que ce soit. Vous vous demandez si vous ne feriez pas mieux d'aller voir les masques lorsqu'une idée vous vient subitement : peut-être toute cette étendue de tissu sert-elle en fait à cacher une porte secrète qui se trouverait sur ce mur ! Excitée à l'idée de faire une telle découverte, vous vous glissez derrière le rideau.

Mais ce que vous découvrez ne correspond pas du tout à ce que vous pouviez attendre. Vous êtes dans un espace étroit, que délimitent le rideau rouge et un autre parfaitement identique. Il n'y a pas de mur du tout.

Vous commencez à avancer prudemment. Les parois de tissu étouffent tous les sons, emplissant vos oreilles d'un silence ouaté. Il fait plus sombre que dans le couloir et vous ne voyez pas très clairement au-delà de quelques pas. Au-dessus de votre tête, le plafond semble avoir disparu. A chaque nouveau pas, l'atmosphère confinée qui règne ici vous emplit un peu plus d'une sensation de détachement, comme si vous vous éloigniez de tout. Les rideaux vous enveloppent de leurs plis innombrables, vous donnant l'impression de vous enfoncer toujours plus profondément dans un cocon confortable.

L'espace d'un instant, vous avez presque envie de rester dans cet espace intermédiaire apparemment sans fin. Mais cette perspective monotone vous pousse finalement à vous ressaisir. Réalisant que poursuivre dans cette direction ne vous apportera rien, vous soulevez un pan du rideau de droite et vous faufilez en-dessous. Rendez-vous au **63**.

24

"Tu sais, je suis... je suis tellement désolée ! C'est de ma faute si... C'est moi... Et toi, et Christophe, et Jamilah, je vous ai tous... C'est ma faute ! Je... Je suis..."

Vous hoquetez, incapable d'achever, dévorée toute entière par votre sentiment de culpabilité. Mais David effleure vos lèvres d'un baiser fugitif qui suspend les larmes qui commençaient à jaillir de vos yeux.

"Tu n'étais pas la seule responsable. Et il faut que tu saches vivre avec la part de faute qui t'incombe. Ne ressasse pas sans fin des regrets inutiles. Apprends à plier devant les événements, comme dans la fable du chêne et du roseau."

Vous le regardez en reniflant un peu et vous forcez à esquisser un pâle sourire.

"Je t'ai déjà dit que je préférerais la version d'Anouilh."

"La morale à laquelle je voulais parvenir, c'est qu'il ne faut pas se laisser renverser par des émotions violentes et incontrôlables," dit David en vous donnant une tape du doigt sur le bout du nez. "La force se trouve souvent dans le calme et le désarmement. Et maintenant, il est temps que tu te remettes en route."

Rendez-vous au **157**.

25

Vous vous bouchez les oreilles, mais cela n'empêche pas les murmures de vous parvenir, fragilisant peu à peu votre conscience de vous-même.

...Eveline... Nadia... Phèdre... Agathe... Deirdre... Cécilie... Delphine... Geneviève... Iris... Manon... Solange... Ingrid... Yoko... Karine... Doris... Raphaëlle... Jeanne... Tamara... Aliénor... Sabine... Judith... Emma... Sylvia... Flore... Agnès... Marianne... Laetitia...

Vous vous pincez le bras de toutes vos forces, mais la douleur qui parcourt vos nerfs est une chose faible et distante. A chaque prénom, votre identité vous semble un peu plus une illusion. Vos pensées, vos émotions et vos sensations se dispersent et vous échappent.

Alors que votre esprit est en train de s'évanouir dans le néant, un dernier sursaut de volonté vous traverse et vous vous lancez en courant vers l'une des issues. Les chuchotements de vos reflets s'accrochent à vous, mais ne parviennent pas à arrêter votre élan. Emportée par votre seul instinct de survie, vous atteignez l'une des ouvertures et vous précipitez hors de la pièce. Soustrayez 8 points de votre score de *Seelie* et 6 points de votre score d'*Unseelie* (sans amener l'un ou l'autre en-dessous de zéro). Quelle destination avez-vous choisie ?

L'intérieur sombre de ce qui semble être une crypte (*Repli*, rendez-vous au **69**).

Un large espace rempli d'une gigantesque machinerie (*Mécanique*, rendez-vous au **147**).

Un jardin plongé dans la nuit (*Seuil*, rendez-vous au **164**).

26

Lorsqu'elle entend votre réponse, votre mère baisse la tête avec une résignation accablée. "Oui," dit-elle finalement d'une voix sourde, "je suppose que c'était inévitable. Tout ce qui nous entoure ne peut pas être l'oeuvre d'une personne saine d'esprit."

Elle reste un long moment plongée dans le silence avant de reprendre : "Folle ou pas, tu peux poursuivre ton chemin jusqu'au bout. Mais je pense qu'il est préférable que tu n'y parviennes pas."

Rendez-vous au **178**.

27

Les poupées se retournent à votre approche. Elles sont toutes très belles, avec des robes gaies et des cheveux souvent bouclés ou frisés. Elles ont l'air ravie de vous voir les rejoindre et se mettent toutes à parler de leurs petites voix aiguës. "Viens prendre le thé avec nous ! Viens prendre le thé avec nous !" Vous voyez maintenant que la petite table est couverte de jolies tasses blanches, posées sur des soucoupes, qui attendent visiblement de servir.

Si vous voulez prendre le thé avec les poupées, rendez-vous au **9**.

Sinon, vous pouvez aller voir autre chose :

Le puzzle qui traîne par terre (rendez-vous au **35**).

Les cubes en bois qui encombrant toute un coin de la pièce (rendez-vous au **52**).

Le gros coffre qui déborde de peluches (rendez-vous au **60**).

Si vous avez déjà épuisé toutes ces possibilités, rendez-vous au **14**.

28

Vous pressez le bouton et patientez quelques secondes, mais il ne se passe absolument rien. Dépitée, vous essayez successivement les trois autres, toujours sans résultat : la trappe reste hermétiquement fermée. Vous finissez par vous lasser et décidez de reprendre votre chemin le long du couloir. Rendez-vous au **10**.

29

Vous commencez à vous éloigner, mais l'ours en peluche s'écrie : "Attends ! Reviens ici ! Je vais te manger toute cr... Aïe !" Vous retournant, vous voyez qu'il est tombé du rebord du coffre en essayant de vous poursuivre et qu'il est maintenant sur le dos, les quatre pattes en l'air. Vous décidez aussitôt de profiter de l'occasion. Franchissant en quelques enjambées l'espace qui vous sépare du coffre, vous y enfoncez votre bras, saisissez une peluche au hasard et vous enfuyez avant que l'ours n'ait le temps de se relever. Rendez-vous au **145**.

30

Le fort bourdonnement qui règne dans cette pièce hérisse votre peau et presse désagréablement contre vos tympans. Vous jetez un coup d'oeil nerveux derrière vous, mais la porte par laquelle vous êtes entrée s'est refermée et le nuage de papillons noirs ne semble pas sur le point de vous rejoindre tout de suite.

La pièce ne comprend aucun mobilier, mais de nombreux engins électroniques sont posés par terre. Un nombre invraisemblable de câbles les relient les uns aux autres ou à des prises murales, couvrant le sol comme un tapis de lianes rampantes. Les appareils semblent tous activés, mais ils n'ont pas l'air de marcher correctement : les écrans sont couverts de neige statique ou de stries en zigzag, les hauts-parleurs ne diffusent qu'un chuintement à peine audible et les divers voyants ne cessent de clignoter.

Peut-être est-il possible de tirer quelque chose de ces machines, mais à laquelle allez-vous vous intéresser ?

La grosse radio ? (Rendez-vous au **73**)

La télévision qui surmonte un magnétoscope ? (Rendez-vous au **93**)

L'un des ordinateurs ? (Rendez-vous au **148**)

Si vous préférez ne pas vous attarder ici, plusieurs portes vous offrent de nouvelles destinations :

Un espace encombré de chaises métalliques et de tables circulaires (*Carrefour*, rendez-vous au **38**).

Un vaste séjour aux murs clairs (*Cocon*, rendez-vous au **64**).

Une vaste salle blanche au sol curieusement réfléchissant (*Tsunami*, rendez-vous au **103**).

Une pièce obscure, où brille la flamme vacillante de quelques bougies (*Oubli*, rendez-vous au **129**).

31

Ni la flèche rouge ni la feuille sur laquelle elle est imprimée n'ont rien de particulier. Vous avez l'impression de perdre votre temps en les examinant, mais l'inutilité apparente de ce signe vous agace un peu. A quoi sert cette flèche puisqu'il n'y a qu'une seule direction qui s'offre à vous ?

Une inspiration fantaisiste vous vient soudain à l'esprit : la feuille est seulement punaisée au mur, vous pourriez très bien faire pointer cette flèche dans une autre direction.

Si cette idée vous amuse, rendez-vous au **82**. Sinon, vous décidez d'aller examiner la petite table qui se trouve un peu plus loin (rendez-vous au **65**).

32

Votre double est sur le point d'entamer une énième pirouette et un nouveau couplet lorsque vous la saisissez fermement au collet et la forcez à vous regarder en face. Sa surprise est telle qu'elle se tait et n'essaisse pas la moindre tentative pour se dégager. Ses yeux identiques aux vôtres semblent vous refléter toutes les deux à l'infini.

Si vous avez le code *Médée*, rendez-vous au **221**.

Si vous ne l'avez pas, mais que vous avez les codes *Mnémé* et *Aoidé*, rendez-vous au **115**.

Si vous n'êtes dans aucun de ces deux cas, rendez-vous au **234**.

33

L'espace où vous êtes parvenue est étrangement confiné : il vous semble que l'horizon se trouve juste au-delà du jardin qui vous entoure et qu'il n'y a plus rien ensuite. Poussée par la curiosité, vous avancez le long des rangées de fleurs immobiles et sans odeur.

L'horizon est bientôt juste devant vous : une ligne verticale au-delà de laquelle vous devinez maintenant des formes et des couleurs, même si vos yeux ne parviennent à les saisir que de façon très incomplète.

Un élément du dessin détourne soudain votre attention. Juste en-dessous de vous, au bord de ce qui semble être un abîme informe, vous distinguez des formes étranges qui ne ressemblent en rien à des fleurs. Vous rapprochant prudemment, vous réalisez que ce sont apparemment des caractères, presque aussi grands que vous et chacun d'une couleur différente. Votre position ne facilite pas le fait de les déchiffrer. Le premier pourrait être un 3 maladroitement tracé. Le deuxième est un N ; il vous semble étrange pour une raison qui vous échappe. Le troisième est clairement un A. Le quatrième est un autre 3 bizarre, surmonté d'un trait en biais. Le cinquième est un arc de cercle qui pourrait être une parenthèse de fin. Et le dernier est un rond qui pourrait être un zéro ou un O.

Vous essayez de vous rapprocher encore pour mieux les voir lorsqu'un choc brutal vous traverse. Vous êtes soudain en train de tomber ! Un réflexe vous fait ouvrir la bouche et une gigantesque bouffée d'air s'engouffre aussitôt dans vos poumons, dilatant chaque atome de votre corps. Un flot de perceptions sensorielles vient se presser contre vos yeux, vos oreilles, votre nez, votre langue et votre peau, saturant votre cerveau sous leur pression irrésistible. Pendant un instant de confusion absolue, votre corps vous apparaît aussi étranger et incompréhensible que l'espace dans lequel vous êtes immergé.

Il vous faut un certain temps pour retrouver l'habitude de vos sens et la maîtrise de vos membres. Vous réalisez que vous êtes de nouveau dans le couloir, étendue sur l'épaisse moquette rouge, les yeux vers le plafond. Après quelques tentatives infructueuses, vous parvenez à vous remettre sur vos pieds. Vous vous sentez nauséuse et désorientée, mais ces séquelles de votre retour à un espace en trois dimensions commencent déjà à s'estomper.

Vous à l'extrémité de ce segment du couloir. Le tournant vers la droite ne se trouve qu'à quelques pas. Mais c'est surtout le mur sur votre gauche qui retient votre attention : tous les dessins sont désormais noircis et racornis, comme s'ils avaient été soumis à une forte chaleur. Vous en touchez un du bout du doigt et quelques débris de papier s'en détachent comme des flocons de neige sales.

Le spectacle qu'offrent tous ces dessins brûlés est pour le moins déprimant et vous vous hâtez vers le prochain segment du couloir. Rendez-vous au **217**.

34

Lorsque vous refermez votre main sur le manche du couteau que vous avez choisi, il vous paraît brûlant. Vous le lâchez presque, mais la douleur disparaît aussitôt, ne laissant qu'un vague souvenir de chaleur dans tout votre bras. Après un moment d'hésitation pendant lequel il ne se passe plus rien, vous décidez de reprendre votre mouvement interrompu. Ce n'est que la pointe du couteau qui est enfoncée dans le sol et vous n'avez pas de difficulté à l'en extraire. Cela fait, vous examinez votre nouvelle possession.

Lorsque vos oreilles perçoivent la note sourde qui fait vibrer l'air, un réflexe vous pousse à reculer de plusieurs pas. L'instant d'après, les quatre couteaux qui étaient encore plantés dans le sol jaillissent dans l'air comme des oiseaux métalliques et décrivent des courbes tournoyantes avant de filer droit sur vous ! Vous n'avez qu'un instant pour réagir.

Si vous tentez de vous protéger avec le couteau que vous avez à la main, rendez-vous au **127**.

Si vous lâchez le couteau et que vous essayez de vous enfuir, rendez-vous au **141**.

35

Le puzzle est totalement défait et les pièces sont éparpillées tout autour. Vous vous mettez aussitôt à les examiner, fronçant les sourcils pour mieux vous concentrer. Vous commencez à en assembler quelques-unes, mais, très vite, vous réalisez qu'il y a quelque chose de bizarre. Les pièces sont trop nombreuses et n'ont pas toutes l'air d'aller ensemble. On dirait que sont mélangés les morceaux d'au moins trois puzzles différents. Lequel allez-vous essayer de reconstituer ?

Celui qui représente le visage ? (Rendez-vous au **85**)

Celui qui représente une sorte de pièce plutôt sombre ? (Rendez-vous au **100**)

Celui où figure plusieurs animaux ? (Rendez-vous au **138**)

36

Lorsque vous lui demandez à nouveau de vous accompagner, l'attitude de l'inconnue change du tout au tout. Elle esquisse un pas dans votre direction mais s'arrête aussitôt puis recule, se plaquant contre le mur comme si elle voulait se tenir aussi loin de vous que possible.

« Non, » fait-elle d'une voix où la morgue a cédé la place à la frayeur. « Non, tu ne peux pas faire ça. Je sais que tu as oublié, mais c'est pour ton bien que je reste ici. Crois-moi, il faut que tu me croies ! Si nous nous rejoignons, tout sera terminé. Il ne faut pas que tu me demandes de venir avec toi ! Pas maintenant ! Plus tard, je te promets que je viendrai plus tard ! »

Sa respiration est haletante, paniquée.

Si vous insistez à nouveau pour qu'elle vous accompagne, rendez-vous au **183**.

Si vous renoncez, rendez-vous au **207**.

37

Vous commencez à vous éloigner, mais l'ours en peluche s'écrie : "Attends ! Reviens ici ! Je vais te manger toute cr... Aïe !" Vous retournant, vous voyez qu'il est tombé du rebord du coffre en essayant de vous poursuivre et qu'il est maintenant sur le dos, les quatre pattes en l'air. Vous décidez aussitôt de profiter de l'occasion. Franchissant en quelques enjambées l'espace qui vous sépare du coffre, vous y enfoncez votre bras, saisissez une peluche au hasard et vous enfuyez avant que l'ours n'ait le temps de se relever. Rendez-vous au **145**.

38

L'espace où vous venez d'émerger est un pandémonium de formes et de mouvements, dont le brouhaha vient se fracasser contre vos tympans par vagues bourdonnantes. Etourdie et désorientée, vous restez figée sur place, espérant que rien ne viendra vous heurter. De grandes silhouettes circulent autour de vous si rapidement que vous ne pouvez saisir le moindre détail de leur apparence, vous enveloppant d'un tourbillon chaotique et flou. Leur mouvement sans logique et sans fin vous donne l'impression d'être au bord de la noyade. Des tables rondes entourées de chaises forment d'étroits îlots au milieu du courant précipité. Certaines silhouettes se meuvent plus lentement et ont une apparence plus nette que les autres. Vous remarquez que des sortes de pancartes flottent au-dessus de leurs têtes, portant chacune un nom. Plus la pancarte est grande et élégante, plus la silhouette ressemble à une personne réelle.

« Hé ! O.C. ! »

Vous sursautez. Un jeune homme mince et roux, attablé à une certaine distance, vous adresse de grands signes du bras. Vous vous approchez, un peu hésitante. Les nombreuses personnes qui circulent dans toutes les directions ne se sont pas cognées à vous jusqu'à présent, mais aucune ne semble vraiment remarquer votre présence, comme si vous n'étiez qu'un obstacle supplémentaire.

Le jeune homme a au moins une vingtaine d'années. Il est surmonté d'une plaque d'argent luisante où est ciselé le nom *Christophe*. Face à lui, une jeune femme brune à la chevelure frisée - *Jamilah* - vous regarde également.

« Tu as l'air fatigué, » vous dit-elle d'un air mi-sérieux mi-moqueur. « La journée a été longue ? Assieds-toi un peu ! »

Si vous souhaitez vous installer à leur table, rendez-vous au **177**.

Si vous voulez repartir, choisissez-vous une autre destination :

L'intérieur sombre de ce qui semble être une crypte (*Repli*, rendez-vous au **69**).

Une salle de bain où règne une vapeur particulièrement épaisse (*Perle*, rendez-vous au **57**).

Une vaste salle blanche au sol curieusement réfléchissant (*Tsunami*, rendez-vous au **103**).

Un large espace rempli d'une gigantesque machinerie (*Mécanique*, rendez-vous au **147**).

39

Les masques sont accrochés au-dessus du niveau de votre tête et vous devez vous reculer un peu pour les regarder sans avoir à vous tordre le cou. Ils sont d'une diversité qui vous émerveille : certains ressemblent à des visages humains, d'autres en sont des caricatures, plusieurs font penser à des animaux ; il y a des masques sobres et d'autres excentriques et bariolés comme des perroquets ; vous voyez du bois, du métal, des plumes, des perles et des pierres polies ; certains masques sont gais, d'autres un peu sinistres, certains vous font un peu peur et plusieurs sont tout simplement bizarres.

Vous progressez très lentement le long du couloir, prenant le temps d'admirer chacun des masques. Vous avez du en voir plusieurs dizaines lorsque le désir d'en essayer d'en essayer au moins un se fait tout simplement irrésistible.

Il n'est pas aisé de faire un choix, mais trois masques ont tout particulièrement enflammé votre intérêt. Lequel allez-vous essayer ?

Un somptueux masque de métal cuivré représentant un lion ; le muflé épais, la gueule qui laisse entrevoir les crocs et la crinière impressionnante dégagent une impression de puissance et de sauvagerie. (Rendez-

vous au **45**)

Un masque d'un blanc laqué, aux formes lisses et harmonieux ; de minuscules pierres brillantes parsèment son front comme une traînée d'étoiles, les lèvres sont rouge sang, une unique larme dorée est peinte en-dessous de l'œil gauche. (Rendez-vous au **51**)

Un masque en bois très sombre, aux traits caricaturaux ; la très large bouche est à demi ouverte, révélant des dents blanches et pointues que vous supposez être faites de coquillages, le nez est mince et très allongé, le front extrêmement bombé et surmonté de longues plumes sombres. (Rendez-vous au **59**)

40

"Il est très malpoli de me déranger pendant que je suis en train de boire mon thé," vous dit la poupée blonde lorsque vous essayez de lui parler. "Si tu ne sais pas te conduire, il vaut peut-être mieux que tu restes dans cette pièce et que tu continues à jouer." Sa voix sonne comme celle d'une adulte et vous n'osez pas répondre quoi que ce soit.

Allez-vous maintenant vous joindre à la conversation des autres poupées ? Dans ce cas, rendez-vous au **88**. Mais vous pouvez également vous lever et aller voir autre chose :

Le puzzle qui traîne par terre (rendez-vous au **35**).

Les cubes en bois qui encombrant toute un coin de la pièce (rendez-vous au **52**).

Le gros coffre qui déborde de peluches (rendez-vous au **60**).

Si vous avez déjà épuisé toutes ces possibilités, rendez-vous au **14**.

41

Vous prenez le miroir et vous regardez dans sa glace ovale. Vous n'avez pas changé depuis que vous avez eu l'occasion d'admirer votre reflet au tout début du couloir, mais vos longs cheveux noirs sont un peu emmêlés et quelques traces de saleté se voient sur votre visage. Un passage dans une salle de bain ne serait pas superflu, mais vous n'avez aucune idée de l'endroit où vous pourriez en trouver une.

Votre reflet a l'air plutôt fatigué et, de fait, vous vous sentez assez lasse après votre interminable marche dans le couloir. Une chaise est posée contre le mur à côté du secrétaire et vous vous asseyez dessus. Reposer un peu vos jambes ne vous fera pas de mal.

Votre image dans le miroir cligne des yeux à plusieurs reprises et vous faites de même sans y réfléchir. Elle bâille et vous bâillez. Vos paupières glissent irrésistiblement vers le bas et, lorsque vous vous en rendez compte, vous n'avez plus envie que de les laisser faire. Le sommeil vous attire irrésistiblement et, un instant plus tard, vous dormez. Le rêve dans lequel vous tombez est peuplé de vos reflets et, ensemble, vous jouez, vous riez et vous courez dans l'herbe.

Ce sommeil finira par vous ramener au début de votre aventure. Mais tant qu'il dure, vous ne vous souciez pas d'autre chose.

42

Vous tendez brusquement la main, mais l'araignée est trop vive. Ses crochets empoisonnés s'enfoncent profondément dans votre chair, vous arrachant un hurlement. Une douleur incandescente vous transperce le bras, puis se déverse à flots dans le restant de votre corps. Tétanisée, vous vous écroulez au sol comme une masse inerte. Les battements de votre cœur cognent à vos oreilles comme un marteau contre une enclume et des étoiles aveuglantes brûlent devant vos yeux, mais vous avez conscience que l'araignée est en

train de descendre lentement de sa toile pour s'approcher de vous. A votre infini soulagement, les ténèbres se referment sur votre conscience avant qu'elle ne vous atteigne. Votre aventure se termine ici.

43

Vous pressez le bouton et patientez quelques secondes, mais il ne se passe absolument rien. Dépitée, vous essayez successivement les trois autres, toujours sans résultat : la trappe reste hermétiquement fermée. Vous finissez par vous lasser et décidez de reprendre votre chemin le long du couloir. Rendez-vous au **10**.

44

Vous vous approchez résolument, bien décidée à satisfaire votre curiosité. L'ours vous regarde sans bouger mais commence à gronder. Ce n'est pas un bruit amusant comme sa voix lorsqu'il s'est mis à parler, c'est celui d'une vraie bête féroce. Le grognement se fait plus fort lorsque vous atteignez le coffre et vous commencez à avoir vraiment peur. Vous n'osez pas fouiller parmi les peluches que vous voyez juste devant vous et, lorsque l'ours fait un mouvement dans votre direction, vous vous enfuyez en courant vers une autre partie de la pièce.

Qu'allez-vous voir une fois que vous aurez retrouvé votre calme ?

Les poupées qui sont rassemblées en cercle autour d'une petite table ? (Rendez-vous au **27**)

Le puzzle qui traîne par terre, non loin de vous ? (Rendez-vous au **35**)

Les cubes en bois qui encombrant toute un coin de la pièce ? (Rendez-vous au **52**)

Si vous avez épuisé toutes ces possibilités, rendez-vous au **14**.

45

Vous devez vous mettre sur la pointe des pieds pour réussir à décrocher le masque, qui se révèle moins lourd que vous ne l'aviez pensé en le regardant. Deux fines lanières de cuir vous permettent de l'attacher aisément sur votre visage. Vous regrettez vraiment de ne pas avoir de miroir pour voir de quoi vous avez l'air. Mais cela ne vous empêche pas de recourber vos doigts comme des griffes et de faire « Grrr ! Grrr ! » pour vous amuser.

Une chaleur étrange se propage du masque à votre visage. Il vous semble soudain que votre vue est plus perçante, votre ouïe plus fine et votre odorat plus développé. Une exaltation fiévreuse se répand dans vos veines. Vous ouvrez de nouveau la bouche et, cette fois, un rugissement assourdissant en émerge comme un défi au reste du monde.

Mais, lorsque les échos cessent de résonner à vos oreilles, vous entendez un hurlement bestial s'élever au loin en réponse. Dans ce son qui monte du grave vers l'aigu et se prolonge interminablement, il y a toute l'horreur de la fatalité implacable, de la disparition et de la perte. L'énergie qui grondait en vous un instant auparavant se dissipe comme une bouffée d'air et vous vous retrouvez tremblante, glacée et très petite. Vos doigts défont hâtivement les lanières de cuir et, lorsque vous laissez tomber le masque, le hurlement s'interrompt enfin. Mais votre terreur ne disparaît pas si vite et vous parcourez le restant de cette partie du couloir d'un pas rapide, en regardant désormais droit devant vous. Rendez-vous au **230**.

46

La gifle que vous lui assénez arrête net votre double et sa chanson. Elle vous regarde un instant en silence de ses yeux identiques aux vôtres. Puis les traits maquillés de son visage se plissent en une expression haineuse et elle se jette sur vous avec un cri sauvage.

Si vous voulez interposer la pointe de votre lance, rendez-vous au **209**.

Si vous essayez de la tenir à distance en vous servant seulement du manche, rendez-vous au **214**.

47

La petite femme plisse avec perplexité son visage maculé de cambouis. "Une pièce qui manque ? Je n'avais pas pensé à ça."

Elle va jusqu'aux grands coffres et commence à y fouiller furieusement, jetant par-dessus son épaule tout ce qu'elle trouve. Vous regardez avec incrédulité l'amas d'objets biscornus, parfois énigmatiques et généralement cassés qui se forme rapidement derrière elle.

A mesure que la petite femme progresse dans ses recherches, quelques papillons s'échappent de certains des coffres et viennent vous emplir de souvenirs fugitifs et hétéroclites. Ajoutez 4 points à votre score de *Seelie* et 3 points à votre score d'*Unseelie* (respectivement 5 et 1 si vous avez le code *Tabaxi*).

La petite femme achève de vider le contenu du dernier coffre et revient vous voir en haussant les épaules. "S'il manque vraiment une pièce, je ne sais pas où elle se trouve. La demoiselle mettra peut-être la main dessus au cours de ses pérégrinations."

Vous lui dites que vous garderez l'oeil ouvert avant de vous choisir une nouvelle destination :

Une pièce aux murs tout entiers couverts de miroirs (*Soi*, rendez-vous au **16**).

L'intérieur sombre de ce qui semble être une crypte (*Repli*, rendez-vous au **69**).

Un jardin plongé dans la nuit (*Seuil*, rendez-vous au **164**).

48

Votre mère et vous échangez un long regard sans parler, comme si tout ce qu'il y a entre vous interdisait les mots. C'est finalement elle qui brise le silence, mais le timbre mélodieux de sa voix est terni et fragile :

"Tu as bien grandi, mon anguille. Et je vois que tu es armée. Est-ce que tu es venue pour tuer le peu de moi que tu gardes encore ?"

Vos doigts se crispent sur le manche de votre lance et vous vous souvenez de la haine abominable que l'enfant que vous étiez a éprouvé pour elle après sa mort. Mais vos muscles ne tardent pas à se détendre.

"Non."

"Tu es sûre ? Cela t'apporterait peut-être la paix que tu recherches."

Vous hésitez brièvement, puis vous secouez négativement la tête. Vous savez, au fond de vous-même, que ce n'est pas le souvenir de votre mère qui vous enferme ici. Vous n'éprouvez plus de rage ni d'horreur à son égard, seulement une profonde tristesse.

"Tu as vraiment grandi," vous dit-elle en détournant les yeux. "Si je n'avais pas fait ce que j'ai fait, je suis sûre que je serais fière d'avoir une fille comme toi."

Une question vous brûle soudain les lèvres et jaillit de votre bouche sans que vous ayez pu la retenir :

"Pourquoi...?"

Un sourire amer tord son visage gracieux et elle porte un doigt à son front.

"Ah, mon anguille, c'est parce que mon cerveau était malade. Il y avait des jours où, soudain, je vous regardais tous les trois et je ne savais plus qui vous étiez. Ton père s'en est rendu compte mais, lorsqu'il a voulu me faire voir un médecin, j'ai perdu tout sens de la réalité. J'ai cru qu'il me voulait du mal et que j'avais besoin de me défendre. Et ensuite, je ne me suis arrêtée que lorsqu'il ne restait plus que toi. Tu ressemblais tellement à la fille que j'avais été que j'ai eu l'impression de me voir à travers tes yeux."

Elle vous fixe avec une intensité soudaine.

"Et c'est ce qui m'inquiète maintenant. J'ai peur de t'avoir laissé autre chose qu'une simple ressemblance physique. J'ai peur... J'ai peur que tu ne sois aussi folle que moi. Mais tu es la seule à pouvoir me le dire."

Réfléchis et dis-moi ce que tu penses."

Si vous pensez que vous êtes effectivement folle, rendez-vous au **26**.

Si vous pensez que vous êtes saine d'esprit, rendez-vous au **80**.

Si vous n'êtes sûre ni de l'un ni de l'autre, rendez-vous au **121**.

49

Alors que vous entamez votre chemin le long du couloir, un frémissement agite soudain l'intérieur de vos poches. Perplexe, vous y plongez les mains et en retirez les fragments de photographies que vous aviez ramassé. Ils sont étrangement froids. Saisie d'un pressentiment soudain, vous les lâchez juste à temps : les confettis ont à peine quitté la paume de vos mains qu'ils se changent en une masse de papillons noirs qui affluent aussitôt vers vous. Vous reculez d'un bond, mais plusieurs d'entre eux vous effleurent malgré tout, enfonçant des tessons de souvenirs dans votre chair. Ajoutez 4 à votre score d'*Unseelie*.

Dynamisée par la peur, vous trouvez assez de force pour vous remettre à courir. Vous ne reprenez une allure normale que beaucoup plus loin, alors que les papillons ont depuis longtemps disparu derrière vous. Rendez-vous au **120**.

50

Le liquide que vous portez à vos lèvres est brûlant ! Sous le coup de la surprise et de la douleur, vous lâchez la tasse, qui vient heurter la table en répandant tout son contenu avant de terminer sa chute par terre. Passant la langue sur votre lèvre supérieure endolorie, vous regardez avec embarras le résultat de votre accident. Vos vêtements ont été miraculeusement épargnés, mais le chocolat a copieusement aspergé le dessus de la table et la moquette rouge. Le livre semble avoir particulièrement souffert. Vous le soulevez de la table, vous demandant si vous ne pouvez pas trouver un moyen de le nettoyer, mais un rapide coup d'œil à l'intérieur vous montre que les pages ont déjà imbibé une bonne quantité de liquide.

Vous êtes sur le point de le reposer, lorsque quelque chose fixe votre attention sur la première page. Juste en-dessous du titre, quelques lettres manuscrites apparaissent là où le chocolat chaud que vous avez répandu colore le papier. Vous regardez les pages suivantes, mais il n'y a rien d'autre du même genre.

Vous hésitez un bref moment, puis vous retournez le livre et vous pressez fermement la première page contre la surface couverte de liquide de la table. Et, lorsque vous la regardez de nouveau, il y apparaît désormais des mots d'une sombre couleur marron, tracés d'une main élégante :

*Oasis cachés
Etangs asséchés
Nul espoir*

Il n'y a rien d'autre et, après un moment, vous reposez le livre et décidez de poursuivre votre chemin. Rendez-vous au **144**.

51

Vous devez vous mettre sur la pointe des pieds pour réussir à décrocher le masque, qui se révèle léger comme une plume. Deux rubans soyeux vous permettent de l'attacher aisément sur votre visage. Il vous semblait qu'il serait un peu grand pour vous mais, en fin de compte, il est juste à votre taille. Vous regrettez vraiment de ne pas avoir de miroir pour voir de quoi vous avez l'air.

Alors que vous êtes sur le point de vous remettre en route ainsi masquée, une sensation étrange vient opprimer votre poitrine. Si vous avez le code *Jungfrau*, rendez-vous au **77**. Sinon, rendez-vous au **90**.

52

Vu de près, le tas de cubes de bois semble bien plus grand et impressionnant encore. C'est une véritable montagne, qui s'appuie sur les deux murs voisins et s'élève presque jusqu'au plafond. Vous ne pouvez vous empêcher d'avoir un peu peur qu'elle ne s'écroule soudain sur vous.

Si vous essayez néanmoins de l'escalader, rendez-vous au **126**.

Si vous préférez examiner les cubes qui se trouvent à votre portée, rendez-vous au **70**.

53

Vous pressez le bouton et patientez quelques secondes, mais il ne se passe absolument rien. Dépitée, vous essayez successivement les trois autres, toujours sans résultat : la trappe reste hermétiquement fermée. Vous finissez par vous lasser et décidez de reprendre votre chemin le long du couloir. Rendez-vous au **10**.

54

Vous commencez à vous éloigner, mais l'ours en peluche s'écrie : "Attends ! Reviens ici ! Je vais te manger toute cr... Aïe !" Vous retournant, vous voyez qu'il est tombé du rebord du coffre en essayant de vous poursuivre et qu'il est maintenant sur le dos, les quatre pattes en l'air. Vous décidez aussitôt de profiter de l'occasion. Franchissant en quelques enjambées l'espace qui vous sépare du coffre, vous y enfoncez votre bras, saisissez une peluche au hasard et vous enfuyez avant que l'ours n'ait le temps de se relever. Rendez-vous au **145**.

55

A peine avez-vous enfoncé la punaise de nouveau qu'une sensation de légèreté extrême vient emplir votre poitrine et vous faire tourner la tête. La gravité perd l'emprise pesante qu'elle a habituellement sur vous, vos pieds quittent la surface de la moquette rouge et vous commencez à vous élever doucement dans l'air, flottant comme un ballon.

Quelques instants et une gracieuse pirouette plus tard, vous vous posez sur le plafond, qui est devenu votre nouveau sol. Vous vous accordez un moment pour regarder le couloir à l'envers avant de vous remettre en marche avec entrain. Vous devriez maintenant pouvoir mettre la main sur l'objet que vous avez vu suspendu en l'air. Rendez-vous au **22**.

56

Vous brandissez l'attrape-rêve devant vous et lui faites décrire de grands mouvements furieux. Les papillons noirs qui entrent en contact avec ses fils entrelacés s'enflamment et disparaissent aussitôt. Plusieurs d'entre eux réussissent cependant à vous atteindre et vous ressentez de nouveau la morsure horrible de leur contact. Renonçant à faire face, les larmes aux yeux, vous vous enfuyez vers la porte.

Ajoutez 2 à votre score d'*Unseelie*, puis rendez-vous au **222**.

57

L'air de la salle de bain est si humide que vous avez l'impression de le boire presque autant que vous le respirez. Des bruits d'éclaboussures vous parviennent, mais il faut un moment à vos yeux pour s'habituer à l'épaisse vapeur et distinguer d'où ils proviennent. Au centre de la pièce se trouve une large baignoire, pleine à ras bord.

Et à l'intérieur, il y a une sirène.

Ses cheveux ruissellent d'or, ses lèvres ont la délicatesse d'un coquillage rose posé sur le sable blanc de

sa peau et ses écailles chatoient de reflets d'émeraude. Ses yeux, lorsqu'elle tourne la tête vers vous, ont le bleu d'un lagon.

"Ah, mon petit poisson !" fait-elle de sa voix rieuse. "Je commençais à me demander si nous nous reverrions un jour."

"Est-ce que je vous connais ?" demandez-vous, interloquée.

"C'est toi qui m'a imaginé, lorsque tu étais enfant," répond-elle, vous aspergeant de quelques gouttes du bout de sa queue. "Tu t'inventais des aventures aquatiques à chaque fois que tu prenais un bain et j'y apparaissais souvent."

Ses mots vous emplissent d'un fort sentiment de familiarité, mais aucun souvenir précis n'émerge de votre mémoire. Vous avez envie de poser de nombreuses questions, mais la seule que vous retenez est :

"A quoi ça ressemble, d'être imaginaire ?"

"Oh, ce n'est pas déplaisant," répond la sirène, paresseusement occupée à se savonner les bras. "Je sais bien que j'habite tout entière dans un recoin de ta ravissante petite tête, mais ça ne m'empêche pas d'avoir une personnalité et plus de liberté qu'on ne pourrait croire. Et, comme tu le vois, j'occupe mon temps de façon plutôt agréable. Est-ce que cela te dérangerait de me brosser les cheveux, au fait ?"

Si vous acceptez, rendez-vous au **180**.

Si vous déclinez poliment mais continuez de parler à la sirène, rendez-vous au **210**.

Si vous mettez un terme à la conversation et jetez un coup d'oeil au reste de la salle de bain, rendez-vous au **227**.

58

A l'unisson, la fille et la jeune femme vous adresse soudain un regard, puis se détournent et marchent lentement jusqu'au fond de l'église. Frémissante de pressentiment mais incapable de vous retenir, vous les suivez et découvrez qu'il s'y trouve encore trois cercueils. Comme guidée par un désir informulé, vous venez vous placer entre les deux silhouettes silencieuses, qui regardent cet étalage funeste.

Le cercueil de gauche est prévu pour un enfant. Il est en bois clair et a des contours arrondis. La fille va jusqu'à lui, l'ouvre et se blottit à l'intérieur, les genoux contre la poitrine. Puis elle referme le couvercle sans un mot.

Le cercueil de droite est nettement plus grand. Sa surface lisse est d'un noir vernis. La jeune femme s'avance à pas lents, en soulève le couvercle et s'y allonge. Puis elle le referme à son tour.

Le cercueil du milieu est à votre taille.

Si vous voulez vous y enfermer, rendez-vous au **172**.

Sinon, rendez-vous au **186**.

59

Vous devez vous mettre sur la pointe des pieds pour réussir à décrocher le masque, qui se révèle moins lourd que vous ne l'aviez pensé en le regardant. Deux lanières de cuir vous permettent de l'attacher aisément sur votre visage. Vous regrettez vraiment de ne pas avoir de miroir pour voir le spectacle que vous offrez en ce moment !

Un vertige vous vient soudainement. Vous avez le réflexe de porter la main à votre front, mais vos doigts se heurtent bien entendu à la surface en bois qui le recouvre. Votre respiration se fait plus pénible et vous êtes sur le point de retirer le masque lorsqu'un frémissement violent vous parcourt des pieds à la tête. Devant vos yeux écarquillés, le couloir qui vous entoure se tord et se contorsionne comme un serpent. Les couleurs deviennent phosphorescentes tandis que les masques se détachent un à un du mur pour danser une ronde autour de votre tête. Puis l'immense rideau rouge vous enveloppe tout entière et vous plongez à

travers sa surface soudain liquide. Une succession d'images fulgurantes vous vient : l'air est saturé de tranchants métalliques, des pièces de porcelaine virevoltent, des portes s'ouvrent sur d'autres portes, des visages vous regardent de l'autre côté de parois glacées, la nuit est agitée d'une myriade d'ailes sombres...

Vous arrachez le masque et le contact de l'air contre votre visage vous donne l'impression d'avoir tout juste émergé à la surface d'un lac insondable. Vous inspirez profondément à plusieurs reprises, espérant que la violente nausée qui vous soulève le cœur ne va pas vous faire vomir. Votre front et vos joues sont trempés de sueur.

Il se passe un long moment avant que votre malaise ne commence à se résorber. Vous regardez avec animosité le masque tombé sur le sol, mais vous n'osez pas lui donner le bon coup de pied dont vous avez envie. La tête vous tourne encore un peu, mais vous décidez néanmoins de vous remettre en route. Vous n'avez aucune intention d'essayer un autre masque et vous évitez même de jeter plus que de brefs coups d'œil à ceux qui sont accrochés tout au long du restant de ce segment du couloir. Après un certain temps, vous parvenez enfin au prochain tournant. Rendez-vous au **230**.

60

Vous traversez la pièce en direction du coffre. Il est presque aussi haut que vous et vous êtes très curieuse de voir ce qu'il peut bien contenir. Vous aimeriez bien trouver une peluche de chien, de poney ou même de tigre ! La pensée qu'il pourrait aussi y avoir un loup vous fait ralentir un moment, mais vous vous dites que les autres animaux vous protégeront et cela vous rassure.

Alors que vous n'êtes plus qu'à quelques pas, le couvercle du coffre se soulève et un ours en peluche blanc avec une énorme tête vient se percher sur le rebord. Il vous regarde de ses yeux noirs, lève ses deux pattes avant et dit en essayant de prendre une grosse voix : "Grrr ! Je suis un ours qui mange les toutes petites filles !"

Si vous voulez le convaincre de ne pas vous manger, rendez-vous au **20**.

S'il ne vous fait pas peur et que vous l'ignorez pour aller fouiller dans le coffre, rendez-vous au **44**.

Si vous jugez plus prudent de vous éloigner, décidez de ce que vous voulez maintenant examiner :

Les poupées qui sont rassemblées en cercle autour d'une petite table ? (Rendez-vous au **29**)

Le puzzle qui traîne par terre, non loin de vous ? (Rendez-vous au **37**)

Les cubes en bois qui encombrant toute un coin de la pièce ? (Rendez-vous au **54**)

Si vous avez épuisé toutes ces possibilités, rendez-vous au **14**.

61

Les yeux de votre mère se posent soudain sur la lance que vous tenez et une expression étrange lui traverse le visage. Elle tend le bras jusqu'à en effleurer du doigt le manche, mais le retire aussitôt, comme si ce contact l'avait brûlé.

"Mon anguille, il ne faut pas que tu gardes cette arme avec toi," vous dit-elle d'une voix pressante. "J'en ai une autre que tu peux emporter si tu penses en avoir besoin. Mais celle-ci ne t'apportera que du mal."

Elle vous désigne une autre lance, appuyée contre le mur. Allant l'examiner, vous voyez que son fer est constellé d'éraflures et de minuscules tâches de rouille, mais qu'elle semble encore en état de servir. Si vous voulez changer de lance comme vous le conseille votre mère, effacez le code *Médée*. Que vous le fassiez ou non, rendez-vous ensuite au **178**.

62

Resserrant votre étreinte sur votre lance, vous avancez à la rencontre de tous vos cauchemars. Le loup pousse un grondement rauque, puis s'avance à son tour, ses pas résonnant lourdement sur le sol. Plus la distance entre vous se rétrécit, plus vous avez conscience de l'énorme différence de taille et de masse qu'il y a entre vous.

Si vous avez le code *Médée*, rendez-vous au **212**.

Sinon, rendez-vous au **229**.

63

Vous vous retrouvez dans une vaste salle mal éclairée, aux parois de bois nu. Il y fait plus froid que dans le couloir et l'abondante poussière vient vous chatouiller le nez, provoquant quelques éternuements. Le mobilier est recouvert de nombreux vêtements négligemment abandonnés. Juste devant vous, une demi-douzaine de robes sont empilées sur le dossier d'une unique chaise. Leurs coupes élégantes vous donnent envie de les essayer mais, lorsque vous les examiner, vous réalisez qu'elles sont toutes aussi froissées les unes que les autres et, de toute façon, beaucoup trop grandes pour vous.

Vous passez à une table voisine et commencez à fouiller parmi les écharpes et les foulards qui s'y amoncellent. Plusieurs d'entre eux retiennent votre attention et vous vous demandez s'il n'y a pas par ici un miroir qui vous permettrait de voir comment ils vous vont.

« Qu'est-ce que tu fais ici ?! »

La voix féminine et sèche vous fait sursauter violemment et vous regardez tout autour de vous, alarmée.

« Tu devais rester dans ta chambre ! Est-ce que tu as seulement une idée de tout ce qu'on fait pour toi ?

Comment peux-tu te permettre de tout gâcher en désobéissant ?! »

Sans que vous ne compreniez pourquoi, ces réprimandes vous emplissent d'un profond sentiment de culpabilité et de remord. Vous distinguez maintenant la silhouette à qui appartient la voix, debout dans un coin obscur de la salle. Vous ne distinguez rien de son visage, mais le poids de son regard invisible hérisse votre peau de frémissements incontrôlables. Vous sentez que cette inconnue a droit de regard sur tout ce que vous faites de vous-même. Il y a à cela une raison fondamentale et incontournable qui affleure presque à la surface de votre mémoire mais, étrangement, l'idée de vous en souvenir vous effraie.

Si vous voulez vous excuser auprès de l'inconnue, rendez-vous au **109**.

Si vous voulez lui demander de vous aider, rendez-vous au **123**.

64

Le séjour inspire une sensation d'espace, d'autant que tous les meubles qui l'occupent ont été repoussés contre les murs. Votre premier coup d'oeil vous a même donné l'impression d'une grande baie vitrée donnant sur une terrasse ensoleillée, mais le second vous fait réaliser qu'il ne s'agit que d'un très large poster et que toute la lumière provient d'un lustre garni d'ampoules électriques.

Un grand tapis blanc occupe le centre de la pièce. Vos parents et votre petit frère de cinq ans, Cédric, y sont assis en cercle, penchés sur quelque chose que vous ne distinguez pas. Ils n'ont pas encore remarqué votre arrivée, mais cela n'empêche pas votre poitrine de se gonfler d'un vif bonheur. Il vous semble que vous ne les aviez pas vu depuis un temps interminable.

Cédric est le premier à lever les yeux vers vous et il vous fait aussitôt des signes de la main :

"Sardine, tu viens jouer ?"

"Je t'ai dit de ne pas m'appeler comme ça," dites-vous en vous approchant tout de même, "c'est complètement stupide."

Bien entendu, votre réponse n'a pour effet que de lui faire répéter "Sardine ! Sardine !" en gloussant jus-

qu'à votre père lui pose une main sur la tête pour le calmer.

Vous vous asseyez à votre tour et découvrez que des feuilles de toutes les couleurs sont éparpillées au centre du tapis. Vos parents et votre frère sont en train d'en faire des pliages en forme d'animaux. Mais leurs créations prennent vie dès qu'ils les ont achevé ! Sous vos yeux fascinés, votre père termine un oiseau qui vient voler brièvement autour de votre tête, votre mère un crapaud qui s'éloigne en bondissant et Cédric un cheval légèrement bancal qui se lance dans un galop irrégulier.

Vous les regardez poursuivre un certain temps, lançant de nouvelles créatures de papier à travers le salon. Puis une idée vous vient : que se passerait-il si l'une de ces feuilles colorées était pliée en forme de papillon ?

Si vous demandez à votre père de vous faire un papillon, rendez-vous au **124**.

Si vous demandez à votre mère de vous faire un papillon, rendez-vous au **131**.

Si vous demandez à Cédric de vous faire un papillon, rendez-vous au **142**.

Si vous essayez d'en créer un vous-même, rendez-vous au **151**.

65

La petite table est en bois sombre et a la forme d'une demi-lune. Une lampe de chevet allumée, un livre et une tasse encore fumante de chocolat chaud y sont disposés. Vous remarquez également un petit réveil bleu sombre, mais ses aiguilles sont arrêtées.

Si vous voulez boire le chocolat chaud : rendez-vous au **50**.

Si vous avez plutôt envie de lire le livre, dont le titre est *De l'autre côté du miroir et ce qu'Alice y trouva*, rendez-vous au **96**.

Enfin, si vous préférez reprendre immédiatement votre chemin, rendez-vous au **144**.

66

Les derniers papillons sont en train de passer au-dessus de votre tête lorsque vous songez à utiliser l'attrape-rêve pour les intercepter. L'idée réussit au-delà de vos espérances : plusieurs des créatures colorées se prennent dans les fils décorés de perles comme dans les mailles d'un filet. Lorsque vous touchez leurs ailes frémissantes, ils se dissolvent à leur tour, illuminant votre mémoire d'éclairs de volupté réminiscente.

Augmentez votre score de *Seelie* de 4, puis rendez-vous au **128**.

67

Vous vous dirigez vers la porte, ce qui n'empêche pas votre double de continuer à tourner autour de vous en chantant.

"Promenons-nous dans les bois pendant que le loup n'y est pas..."

Soudain, alors qu'elle achève une pirouette, elle tend une main vers vous et tranche la bande de tissu qui recouvre votre poitrine d'un ongle acéré, la faisant glisser jusqu'au sol. Prise par surprise, vous voulez lui attraper le bras, mais elle a disparu. Vous regardez tout autour de vous, mais en vain : votre sosie semble s'être volatilisé. Un reflet de couleurs vives traverse furtivement la surface réfléchissante de la porte désormais ouverte, mais disparaît aussitôt. En fin de compte, vous ne voyez rien d'autre à faire que de vous remettre en route. Rendez-vous au **74**.

68

La femme aux cheveux noirs est presque toujours au centre des photos, parfois toute seule, le plus souvent entourée d'autres adultes. Elle sourit beaucoup. Les grandes personnes ne vous intéressent pas vraiment, mais vous vous demandez tout de même qui elle peut bien être et pourquoi cet album se trouve dans votre salle de jeu. Des suites de mots sont inscrites en-dessous des photos, mais ce ne sont de votre point de vue que des gribouillis incompréhensibles. Non sans une certaine fierté, vous arrivez tout de même à reconnaître la lettre majuscule par laquelle elles commencent le plus souvent : un grand O, rond comme une bulle.

Malgré cela, l'album commence vraiment à vous ennuyer et vous décidez de le reposer sur le tabouret et d'aller voir autre chose :

Les poupées qui sont rassemblées en cercle autour d'une petite table (rendez-vous au **27**).

Les cubes en bois qui encombrant toute un coin de la pièce (rendez-vous au **52**).

Le gros coffre qui déborde de peluches (rendez-vous au **60**).

Si vous avez déjà épuisé toutes ces possibilités, rendez-vous au **14**.

69

L'atmosphère de cet endroit est lourde de silence. Les voûtes basses et pesantes vous donnent l'impression de vous trouver profondément sous terre. Des cierges épais génèrent une clarté fuligineuse et d'innombrables recoins d'ombre. Une froide odeur d'encens imprègne la pierre.

Deux rangées de bancs déserts conduisent vers l'extrémité de ce qui vous semble désormais une église plutôt qu'une crypte. Vous les suivez à pas lents, sentant votre respiration oppressée.

Le chœur est plus spacieux et plus haut que le reste de l'endroit. D'étroits vitraux s'ouvrent dans les murs, mais ils sont d'un noir opaque. A l'endroit où devrait être l'autel, deux silhouettes se tiennent dos à dos. Sur votre gauche, une fille d'une dizaine d'années aux cheveux noirs fait face à trois cercueils, dont l'un est plus petit que les autres. Sur votre droite, une femme qui doit approcher de la trentaine regarde trois autres cercueils, tous de la même taille. La ressemblance entre elles est extrêmement forte et elles sont murées dans la même immobilité glacée.

Si vous vous approchez de la fille, rendez-vous au **4**.

Si vous vous approchez de la jeune femme, rendez-vous au **19**.

Si vous préférez attendre que l'une ou l'autre fasse quelque chose, rendez-vous au **58**.

Enfin, si vous voulez quitter cet endroit au plus vite, rendez-vous au **112**.

70

La plupart des cubes n'ont aucune particularité, mais vous remarquez que certains portent des lettres. Trois d'entre eux, qui se trouvent juste à côté de vos pieds, sont posés l'un contre l'autre comme pour former un mot. Curieuse, vous vous baissez pour les examiner. Vous ne savez pas lire, mais vous arrivez à reconnaître certaines lettres. Celle qui se trouve sur le cube le plus à gauche est un O. La deuxième doit être un C ou un G, vous ne vous souvenez plus bien de la différence entre les deux. Et vous êtes à peu près certaine que la troisième est un A. Plusieurs cubes portant d'autres lettres sont dispersées à côté. Elles attendent peut-être d'être rajoutée dans un certain ordre, mais vous n'avez bien entendu aucune

idée de ce que cela pourrait être.

Si vous voulez maintenant fouiller parmi les cubes qui se trouvent au pied de la montagne, rendez-vous au **106**.

Sinon, décidez de ce que vous voulez aller voir :

Les poupées qui sont rassemblées en cercle autour d'une petite table (rendez-vous au **27**).

Le puzzle qui traîne par terre (rendez-vous au **35**).

Le gros coffre qui déborde de peluches (rendez-vous au **60**).

Si vous avez épuisé toutes ces possibilités, rendez-vous au **14**.

71

Lorsqu'elle vous répond, la voix froide de l'inconnue est teintée de sarcasme :

« Ce qui t'attend ne va pas cesser d'empirer. La meilleure chose à faire serait de retourner le plus vite possible dans ta chambre et d'oublier que tu en es sortie. Joue à la marchande avec tes poupées, fais de jolis dessins, je ne sais pas, moi, oublie que tu n'as pas cinq ans. »

« Je voulais un conseil qui me serve vraiment, » lâchez-vous, un peu agacée.

La femme reste un moment silencieuse. Lorsqu'elle reprend, une note d'amusement sincère perce pour la première fois dans ces paroles :

« Cache-toi sous la couette. »

« Hein ? »

« Tu comprendras lorsque tu seras plus grande. Cache-toi sous la couette lorsque tu en auras l'occasion, ce sera la meilleure chose à faire. Et maintenant, laisse-moi. »

L'injonction a à peine franchi ses lèvres qu'elle devient votre seule pensée. Vous faites demi-tour, franchissez à nouveau la double barrière des rideaux et reprenez votre route le long du couloir. Les masques vous suivent de leurs regards vides, mais vous ne leur prêtez plus attention. Ce n'est que lorsque vous parvenez enfin au prochain tournant du couloir que vous retrouvez votre libre-arbitre. Rendez-vous au **230**.

72

L'étagère est haut perchée et vous devez monter sur un tabouret pour avoir accès à ses deux rayons et aux beaux livres qui y sont rangés. Les titres qui s'offrent à vos yeux ne vous disent rien et aucun ne pique votre intérêt jusqu'à ce que vous arriviez à "La Princesse de Clèves". Votre imagination hyperactive s'enflamme alors, vous faisant entrevoir une histoire d'amour romantique et excitante, pleine de chevaliers, de châteaux et de bals. Vous emparant du volume, vous redescendez de votre tabouret, retirez vos chaussures et allez vous blottir confortablement sur un large fauteuil couleur crème qui se trouve tout près. Puis vous posez le livre sur vos genoux et entamez votre lecture.

Dès le milieu de la première page, vous réalisez que ce n'est pas vraiment ce que vous attendiez.

Au bout de la troisième page, un énorme bâillement vous vient et vous vous dites que vous avez eu tort de penser qu'un livre parlant d'une princesse serait forcément intéressant.

Au bout de la sixième page, vous êtes tétanisée par l'ennui. Une brume pesante emplit tout votre esprit et vous n'êtes même plus capable d'arrêter de lire ou de refermer le livre. Chaque ligne semble se dilater interminablement, brochant avec lenteur une immense tapisserie insipide. Vous voudriez vous pincer le bras pour ressentir quelque chose, mais vous ne parvenez pas à rassembler la volonté nécessaire.

A la dixième page, vous êtes tombée endormie et, dans le rêve qui se déploie autour de vous, vous êtes une princesse courageuse et rebelle qui vit des aventures palpitantes.

Ce sommeil finira par vous ramener au début de votre aventure. Mais tant qu'il dure, vous ne vous souciez pas d'autre chose.

73

Vous vous accroupissez devant la radio et essayez de capter quelque chose en manipulant à la fois le bouton de la fréquence et l'antenne. Vous n'arrivez tout d'abord qu'à obtenir des grésillements différents. Puis des bribes de voix hétéroclites commencent à se faire entendre :

...la fameuse aria de la suite orchestrale en ré BWV 1068...

...avec nous ce soir, la psychologue...

...plaisirs sont à deux, donc pour me tenir compagnie, j'emmènerai mon amoureux...

...la grisaille va se maintenir sur tout le pays jusqu'à...

...avant de mettre fin à ses propres jours...

...à laquelle l'opinion est majoritairement défavorable...

Frustrée de ne pas parvenir à vous arrêter sur la moindre chaîne, vous donnez une tape sur le dessus de la radio. Et soudain, la mélodie fiévreuse de la boîte à musique jaillit à flots des hauts-parleurs. D'abord tétanisée, vous vous empressez ensuite de tourner le bouton de la fréquence mais cela ne fait pas disparaître la musique et, en vous retournant, vous découvrez avec horreur qu'elle a attiré une masse de papillons noirs à l'intérieur de la pièce.

Vous vous relevez d'un bond et vous précipitez vers l'une des portes de la pièce, mais plusieurs d'entre eux se trouvent sur votre trajectoire et, à chaque fois que leurs ailes de velours se dissipent contre votre peau, vous sentez à nouveau la morsure de souvenirs douloureux. Ajoutez 5 à votre score d'*Unseelie* (3 si vous avez le code *Tabaxi*).

Dans quelle pièce avez-vous choisi de vous réfugier ?

Un espace encombré de chaises métalliques et de tables circulaires (*Carrefour*, rendez-vous au **38**) ?

Un vaste séjour aux murs clairs (*Cocon*, rendez-vous au **64**) ?

Une vaste salle blanche au sol curieusement réfléchissant (*Tsunami*, rendez-vous au **103**) ?

Une pièce obscure, où brille la flamme vacillante de quelques bougies (*Oubli*, rendez-vous au **129**) ?

74

Au-delà de la sixième porte, les flambeaux sont beaucoup plus rares et le tunnel plus sombre. Vous avancez prudemment, la peau hérissée de frissons incontrôlables. Une odeur fauve dilate vos narines, accélérant les battements de votre cœur. Le désir de tourner les talons pour vous enfuir est presque irrésistible, mais vous êtes venue trop loin pour renoncer maintenant.

Loin devant vous, la clarté diffuse vous permet de distinguer une paroi grise qui barre toute la largeur du passage. Vous pensez d'abord que c'est un nouveau mur mais, en vous approchant, vous réalisez que le tunnel s'élargit en fait en une caverne et s'arrête là. Un bref sentiment de panique vous étreint. Où se trouve la septième porte ?

L'odeur se fait plus forte, emplissant votre gorge d'un goût âcre qui vous fait presque suffoquer. Vos jambes se font chancelantes et votre main se crispe sur le bois de votre lance, mais vous ne ralentissez pas votre progression. Votre corps est transi par la peur, mais votre esprit s'est vidé de toute pensée tangible. Vous approchez de la caverne, qu'éclaire quelques torches à moitié éteinte. Un sourd grondement fait vibrer vos tympanes. Vous faites encore un pas et, soudain, vous apercevez la forme large et sombre qui vous attend sans bouger.

Le loup se trouve devant vous.

Rendez-vous au **190**.

75

L'espace d'un instant, il vous semble que ce néant sera éternel et vous vous demandez si ce serait vraiment un mal. Puis une multitude de points colorés apparaissent, dissipant cette pensée résignée. Ils reconstituent votre corps en un instant et s'attaquent ensuite aux ténèbres qui vous entourent. Le couloir réapparaît et il a désormais une extrémité : une porte étroite, à quelques pas devant vous, qui donne sur l'intérieur d'un ascenseur.

Vous hésitez encore un instant, ne sachant si vous avez vraiment raison de vouloir continuer. Ce qui vous attend dans le monde extérieur n'est peut-être pas que souffrance et détresse, mais vous savez que la balance penche lourdement de ce côté-là. Vous n'êtes pas certaine d'être capable d'y faire face.

Puis, vous souvenant de tout le chemin déjà parcouru, vous rassemblez votre volonté et vous entrez dans l'ascenseur d'un pas résolu. Rendez-vous au **8**.

76

Vous n'aviez pas remarqué ce livre jusque-là et cela ne fait que vous rendre plus curieuse. Vous vous asseyez sur le tabouret et l'installez sur vos genoux pour le lire plus confortablement. Mais vous êtes vite déçue : c'est en fait un album photo et il ne s'y trouve que des grandes personnes. Vous regardez malgré tout les premières pages, mais vous commencez vite à vous ennuyer. Qu'allez-vous faire ?

Vous intéressez plus particulièrement à la femme aux longs cheveux noirs qui apparaît sur la plupart des photos ? (Rendez-vous au **68**)

Ou feuilleter plus rapidement l'album à la recherche de quelque chose d'intéressant ? (Rendez-vous au **107**)

77

Le masque est-il à l'origine de votre malaise ? Vous allez le retirer, mais votre regard se pose sur votre paume couverte de peinture dorée et vous interrompez votre mouvement. Vous vous rappelez du merveilleux tableau, de la femme aux yeux clos et de l'homme qui l'embrasse. Votre gorge se serre mais vous n'arrivez pas à penser à autre chose, ni même à détourner les yeux de votre main maculée.

Et soudain, vous fondez en larmes. Une tristesse sans fond emplit votre poitrine et vous tombez à genoux, sanglotant de tout votre corps. Des larmes sans nombre coulent de vos yeux pour venir s'écraser sur la moquette rouge. Vous essayez de vous calmer, mais vous n'avez plus le moindre contrôle sur vous-même. Lorsque vos pleurs vous auront épuisée, vous finirez par vous endormir où vous êtes. Et lorsque vous vous réveillerez, vous serez revenue à un lieu où aucun chagrin ne peut vous atteindre. Mais, pour le moment, votre aventure s'achève ici.

78

La sirène vous prend la brosse que vous tenez toujours et vous fait vous retourner, puis entreprend de lisser vos longs cheveux noirs avec soin. Vous vous laissez faire avec plaisir. Après les diverses péripéties que vous avez connues, votre chevelure est un véritable sac de noeuds, mais la sirène le démêle méthodiquement et sans vous faire mal. Ses coups de brosse font apparaître de grands papillons noirs et bleus qui viennent aussitôt s'écraser contre votre visage en une explosion de fragrance. Vous vous sentez parfaitement à l'aise dans votre propre corps. Ajoutez 7 à votre score de *Seelie*.

"Et voilà," vous dit la sirène une fois qu'elle a terminé, "tu es beaucoup plus belle lorsque tu t'en rends compte."

Vous la remerciez avec simplicité et sincérité. Puis, toujours pleine d'un profond bien-être, vous prenez congé et vous dirigez vers une nouvelle destination :

Un espace encombré de chaises métalliques et de tables circulaires (*Carrefour*, rendez-vous au **38**).

L'intérieur sombre de ce qui semble être une crypte (*Repli*, rendez-vous au **69**).

Une vaste salle blanche au sol curieusement réfléchissant (*Tsunami*, rendez-vous au **103**).

Un large espace rempli d'une gigantesque machinerie (*Mécanique*, rendez-vous au **147**).

79

Le loup pousse un grondement rauque, puis s'avance à votre rencontre, ses pas résonnant lourdement sur le sol. Plus la distance entre vous se rétrécit, plus vous avez conscience de l'énorme différence de taille et de masse qu'il y a entre vous.

Vous frappez le loup au moment de toutes vos forces dès qu'il est à votre portée, mais votre lance se brise contre sa peau comme une brindille, ne lui infligeant qu'une légère blessure. Vous n'avez pas le temps de faire autre chose : la terrible mâchoire qui a si souvent hanté vos cauchemars se referme sur vous, transperçant votre chair. La douleur que vous éprouvez est plus terrible que tout ce que vous auriez imaginé possible. Vous vous débâtez frénétiquement, mais l'étau mortel qui vous tient ne se desserre pas. Le sang qui emplît votre gorge étouffe vos cris et vous suffoque.

Et soudain, une sensation glacée se répand dans vos veines, effaçant toutes les sensations de votre corps. Vous avez le temps d'éprouver une sensation de soulagement infini avant que votre conscience ne bascule dans un néant total. Votre aventure s'achève ici.

80

Un instant, elle vous regarde sans un mot, comme si elle ne parvenait pas à croire à votre réponse. Puis, pour la première fois depuis que vous l'avez retrouvée ici, son visage s'éclaire du sourire radieux que vous aimiez tant chez votre mère.

"Oui !" s'exclame-t-elle d'une voix qui a retrouvé son harmonie. "Tout le chemin que tu as parcouru prouve que tu es résolue à faire face au monde extérieur. Une fois que tu auras rassemblé tous les fragments de toi-même, rien ne pourra plus t'arrêter !"

Si vous avez le code *Médée*, rendez-vous au **61**.

Sinon, rendez-vous au **178**.

81

Une course de vitesse s'engage. Les doigts tendus, vous touchez autant de papillons que possible, prenant bien soin de ne pas entrer en contact avec les fils et de ne pas trop vous approcher de l'araignée. Une mosaïque de souvenirs lumineux se déverse en vous, gonflant votre cœur de couleurs, de formes, de sons, de goûts et de parfums. Ajoutez 8 à votre score de *Seelie*.

Très vite, tous les papillons ont disparu, la plupart sous les crochets de l'araignée. Rendez-vous au **215**.

82

Vous saisissez la feuille entre trois doigts et retirez la punaise. Dans quel sens allez-vous faire pointer cette flèche ?

Vers le haut ? (Rendez-vous au **146**)

Vers le bas ? (Rendez-vous au **155**)

Dans la direction d'où vous venez ? (Rendez-vous au **176**)

Où allez-vous punaiser cette feuille face contre le mur ? (Rendez-vous au **188**)

83

"Non !" vous criez-vous en vous accrochant fermement à lui. "Je ne veux plus te quitter ! Plus jamais !" David ne répond pas, mais il passe une main derrière votre tête et l'attire contre son épaule, puis se met à vous bercer doucement. Vous vous laissez faire, pleine d'un soulagement intense qui détend tout votre corps et vide votre esprit. Il entame un fredonnement familier et vous fermez les yeux. Un instant plus tard, vous êtes plongée dans un sommeil bienheureux où aucune ombre ne vient troubler vos rêves. Votre aventure s'achève ici.

84

« Tu veux que je vienne avec toi ? » L'inconnue laisse échapper un rire dur et moqueur. « Mais tu deviendrais folle avant d'avoir pu faire trois pas, pauvre petite gamine ! Je sais que tu n'as plus grand-chose dans la tête de toute façon, mais épargne-moi tes idées les plus idiotes ! »

Si vous insistez, rendez-vous au **36**.

Sinon, vous pouvez lui demander des conseils sur ce qui vous attend (rendez-vous au **71**) ou la laisser choisir la meilleure façon de vous aider (rendez-vous au **91**).

85

Il manque beaucoup de pièces à ce puzzle, mais vous assemblez assez rapidement ceux dont vous disposez : quelques morceaux de cheveux noirs, un oeil bleu clair, l'essentiel d'une joue, le coin d'une bouche. Le résultat final est très incomplet, mais vous n'avez pas envie de le défaire pour essayer un autre puzzle.

Qu'allez-vous examiner maintenant ?

Les poupées qui sont rassemblées en cercle autour d'une petite table ? (Rendez-vous au **27**)

Les cubes en bois qui encombrant toute un coin de la pièce ? (Rendez-vous au **52**)

Le gros coffre qui déborde de peluches ? (Rendez-vous au **60**)

Le grand livre à la couverture rose qui est posé sur un tabouret ? (Rendez-vous au **76**)

86

La pièce où vous êtes ressemble à une vaste cave. Un fatras invraisemblable y est entreposé, formant d'énormes amoncellements séparés par des espaces étroits. Les objets qui s'offrent à vos yeux sont principalement en métal. La poussière et les traînées de rouilles qui les recouvrent donnent une impression de long abandon.

Négociant votre chemin jusqu'au centre de la pièce, vous y découvrez avec étonnement la pièce la plus importante de tout ce débarras : une voiture accidentée !

En d'autres circonstances, l'idée de fouiller parmi tout ce qui se trouve ici vous attirerait peut-être, mais vous êtes actuellement trop nerveuse pour en ressentir l'envie. Si les papillons noirs vous suivent jusqu'ici, les monceaux de carcasses qui vous entourent vous empêcheront de les voir avant qu'ils ne soient presque sur vous. Vous décidez de ne pas passer trop de temps ici.

Qu'allez-vous examiner ?

La voiture ? (Rendez-vous au **192**)

Des bicyclettes appuyées les unes contre les autres ? (Rendez-vous au **200**)

Un large barbecue ? (Rendez-vous au **218**)

Vous pouvez aussi décider de repartir immédiatement. Décidez alors de votre prochaine destination :

Une pièce éclairée d'une vive lumière électrique et encombrée d'appareils divers (*Mygale*, rendez-vous au **30**).

Un espace encombré de chaises métalliques et de tables circulaires (*Carrefour*, rendez-vous au **38**).

Une salle de bain où règne une vapeur particulièrement épaisse (*Perle*, rendez-vous au **57**).

Une pièce obscure, où brille la flamme vacillante de quelques bougies (*Oubli*, rendez-vous au **129**).

87

Le couloir semble se prolonger sans fin devant vous. Si vous deviez vous arrêter devant toutes les représentations qui sont accrochées à ses murs, vous n'en auriez jamais fini. Pour tromper votre ennui naissant, vous les observez néanmoins au passage. Elles sont de toutes les tailles et de tous les genres, mais vous finissez par leur remarquer un point commun : des photographies en noir et blanc aux affiches de cinéma en passant par les esquisses au crayons, elles font toutes apparaître au moins un personnage féminin. Même la tapisserie qui recouvre le mur de gauche sur plusieurs mètres représente une femme en train de prendre - ou peut-être de remettre - un collier dans un coffret que lui tend sa servante.

Vous êtes arrachée à ces considérations lorsque vous apercevez enfin l'extrémité du couloir. Mais ce n'est pas du tout ce que vous escomptiez : vous ne voyez ni porte, ni pièce d'aucune sorte, rien qu'un mur pareil à ceux qui vous entoure. Une appréhension glacée vous envahit à l'idée que c'est une autre impasse et que vous êtes prisonnière de ce couloir comme vous l'étiez de votre salle de jeu.

Votre anxiété s'estompe lorsque vous vous rapprochez suffisamment pour voir ce qui vous échappait auparavant : le couloir ne s'arrête pas, il suit simplement un coude à angle droit. Vous hâtez le pas pour y parvenir. Rendez-vous au **6**.

88

Les poupées parlent toutes en même temps et changent sans arrêt de sujet : leurs robes, leurs coiffures, le thé, le service à thé, le papier peint, les autres jouets... Vous participez de temps en temps à la conversation mais, dans l'ensemble, vous êtes très heureuse de simplement les écouter. Après tout le temps que vous avez passé sans entendre d'autre voix que la vôtre, vous vous sentez réconfortée par leur brouhaha joyeux, même si ce qu'elles disent n'a pas toujours beaucoup de sens.

Vous avez vidé votre tasse sans y faire attention et vous ne vous souvenez même pas au juste du goût qu'avait le thé. Certaines des poupées viennent de ramener un xylophone, un petit tambour et plusieurs flûtes en plastique. Elles vous proposent de faire de la musique avec elles. La poupée blonde à la robe écarlate a disparu. Qu'allez-vous faire ?

Si vous avez envie de jouer de la musique, rendez-vous au **118**.

Si vous pensez que vous avez passé suffisamment de temps avec les poupées, décidez ce que vous allez voir maintenant :

Le puzzle qui traîne par terre (rendez-vous au **35**).

Les cubes en bois qui encombrent toute un coin de la pièce (rendez-vous au **52**).

Le gros coffre qui déborde de peluches (rendez-vous au **60**).

Si vous avez déjà épuisé toutes ces possibilités, rendez-vous au **14**.

89

Le spectacle qu'offre le troisième segment du couloir est assez particulier : si le mur de droite n'est aucunement décoré, celui de gauche est couvert d'un nombre invraisemblable de feuilles de papier blanc, sur lesquelles des dessins enfantins ont été réalisés avec des crayons de toutes les couleurs. Cette étrange exposition atteint presque le plafond et se prolonge aussi loin que vous pouvez voir. Vous approchant, vous voyez que les dessins représentent beaucoup de paysages, de maisons, de personnes et d'animaux souvent disproportionnés.

Si vous voulez prendre le temps d'examiner ces innombrables dessins, rendez-vous au **101**.

Si vous préférez continuer à progresser normalement le long du couloir, rendez-vous au **108**.

90

Vos yeux commencent à vous brûler et votre gorge se serre, comme si vous étiez sur le point d'éclater en sanglots. Est-ce à cause du masque que vous êtes dans un état pareil ? Vous le retirez hâtivement et la sensation s'estompe aussi vite qu'elle était apparue. Vous êtes soulagée, mais vous avez le pressentiment que les choses auraient pu être bien pires. Vous posez le masque par terre avec précaution avant de vous éloigner.

Vous parcourez le restant de ce segment du couloir d'un pas plus vif. Vous ne vous privez pas de continuer à admirer les nombreux masques suspendus au mur, mais vous vous gardez bien d'en essayer un autre. Rendez-vous au **230**.

91

« Tu me laisses choisir ? Quelle bonne idée, je vais tout de suite résoudre tous tes problèmes... »
Vous n'aimez pas beaucoup le ton qu'a pris sa voix. Lorsque l'inconnue referme la main sur une longue et épaisse corde qui pend du plafond juste à côté d'elle, vos doutes se changent en certitude.

Allez-vous lui crier d'arrêter ? (Rendez-vous au **125**)

Ou préférez-vous vous réfugier derrière les rideaux ? (Rendez-vous au **133**)

92

La partie est très avancée. Vous lisez quelques-uns des mots qui occupent le plateau : *jardin, lit, seule, voiture, froid, lèvres, tranchant, table, herbe, parler, folie, emmêlés, arracher, terre* et beaucoup d'autres encore. Vous remarquez même quelques noms propres, comme *David, Toulouse* et *Crète*, ce qui vous étonne un peu parce que vous pensiez que les règles l'interdisaient.

Il reste très peu de place pour ajouter quoi que ce soit, mais vous remarquez que la colonne la plus à gauche du plateau est restée presque complètement vide. Un mot horizontal, *Odyssée*, est le seul à y empiéter : sa première lettre arrive juste au dessus de la case « Mot compte triple » au milieu de ce côté.

Il ne reste plus que quelques pièces en-dehors du plateau. Cinq sont alignées d'un côté et trois à l'opposé.

Vous regardez celles qui se trouvent le plus près de vous : un A, deux E, un C et un N. Puis vous allez voir celles de l'autre joueur : un U, un L et un P.

Vous vous demandez lequel des deux était sur le point de jouer et pourquoi ils se sont arrêtés si près de la fin de la partie, mais aucun indice ne vous permet de répondre à ces deux questions et vous décidez finalement de vous remettre en route. Rendez-vous au **231**.

93

Ni la télévision ni le magnétoscope n'ont apparemment de télécommande. Vous vous asseyez en tailleur et essayez de comprendre comment ils fonctionnent. Après un moment fort bref, déjà lassée, vous commencez à presser des boutons au hasard. Vous n'obtenez d'abord aucun résultat. Puis, d'un coup, il y a un grésillement et la télévision commence à passer un film visiblement déjà entamé. A l'écran, un homme en costume noir est attablé devant un monceau d'or et en train de tenir un débat agité avec lui-même, ponctué de mimiques comiques :

Mais alors, la taille, c'est pour qui ? C'est pour le roi ? Non, c'est pour Salluste ! Voleur ! Mais non, pas voleur ! C'est pour Salluste, voilà !

Puis l'écran se brouille de nouveau et vous avez beau presser les mêmes boutons qu'auparavant, vous n'en tirez plus rien. Mais ce bref extrait a suffi à vous faire sourire et, lorsque vous relevez les yeux, vous voyez qu'un papillon doré s'est posé sur le dessus de la télévision. Vous tendez la main pour le toucher et, lorsque la poussière flamboyante qu'il devient se dépose sur vous, le souvenir tout entier du film vous traverse et un rire gai s'échappe de votre bouche. Ajoutez 1 à votre score de *Seelie*.

Du coin de l'oeil, vous remarquez que des papillons noirs sont venus se poser sur quelques-uns des appareils qui vous entourent. Vous décidez de ne pas attendre que d'autres les rejoignent et vous hâtez de choisir une nouvelle destination :

Un espace encombré de chaises métalliques et de tables circulaires (*Carrefour*, rendez-vous au **38**).

Un vaste séjour aux murs clairs (*Cocon*, rendez-vous au **64**).

Une vaste salle blanche au sol curieusement réfléchissant (*Tsunami*, rendez-vous au **103**).

Une pièce obscure, où brille la flamme vacillante de quelques bougies (*Oubli*, rendez-vous au **129**).

94

Les tournants se rapprochent de plus en plus et les dimensions du couloir commencent maintenant à se réduire, ce qui accentue votre sensation d'enfermement. Vous cheminez rapidement, sans plus guère vous arrêter devant les décorations murales. La pensée d'arriver enfin au bout de ce colimaçon géant vous obsède. Votre imagination bâtit mille suppositions quant à ce que pourrait être le petit rond qui figurait au centre du plan, mais aucune d'entre elles ne satisfait votre impatience. La fin du couloir semble se rapprocher toujours davantage mais sans jamais arriver et la frustration grandissante qui vous emplit finit par atteindre le seuil de l'explosion.

Soudain, vous vous arrêtez. Le segment de couloir que vous êtes en train de parcourir est très court et tapissé de plans de bâtiments minutieux au point d'en être illisibles. Mais vos yeux sont instantanément attirés par la grande porte métallique qui se trouve au beau milieu du mur de droite.

Si vous avez le code *Exeo*, rendez-vous au **156**.

Sinon, rendez-vous au **226**.

95

Vous n'aviez pas fait très attention à cette bassine jusque-là. Après tout, il y a des choses bien plus excitantes dans cette pièce ! Mais, maintenant que vous avez vu qu'elle est pleine d'eau, vous êtes assez curieuse de savoir pourquoi.

La bassine est en plastique bleu ciel, à peu près aussi large qu'une assiette et à moitié remplie. Il n'y a pas de poisson rouge dedans et, comme il n'y a aucune plante à arroser à l'intérieur de la pièce, vous vous demandez à quoi elle peut bien servir. Lorsque vous vous penchez pour l'examiner de plus près, vous remarquez qu'il s'en dégage une légère odeur que vous trouvez plutôt agréable.

Si vous voulez boire un peu de cette eau, rendez-vous au **134**.

Si vous pensez qu'elle sert plutôt à se laver les mains, rendez-vous au **150**.

96

Vous vous asseyez confortablement sur l'épaisse moquette rouge, le dos contre le mur, et vous ouvrez le livre. Vous êtes vite plongée dans les aventures d'Alice de l'autre côté du miroir, au point qu'il vous semble bientôt que ce sont les vôtres. Le large couloir où vous êtes disparaît de vos pensées, laissant une brume plaisante pétiller dans votre esprit. Vous ne vous sentez plus seule ni flivoreuse. Un jeu de miroirs et de prismes vous fait basculer à travers une succession arc-en-ciel de rêves toujours plus profonds. Relevant la tête vers l'océan indigo, vous réalisez maintenant que vous êtes depuis longtemps fourgarée. Mais tout ce blanc n'est pas si terrible ! L'arbre Tumtum y a enfoncé ses racines fractales et ses reflets à une dimension forment un bosquet touffeté autour de vous. Un bourniflement distant vous parvient aux oreilles et vous glouffez, sachant que vous êtes en sécurité dans cet endroit frableux. Le loup qui vous poursuit depuis toujours est tout proche, avec ses yeux flamboyants, sa gueule qui mord, ses griffes qui happent. Mais il a beau ruginifler, vous ne lui avez rien laissé à manger ! Votre épée vorpaline en main, vous vous levez d'un bond, traversez la fenêtre et galomphez jusqu'aux merveilleux nuages. Un cube jaune gyre autour de votre tête en bourdonnant comme une sonnerie insistante et vous voyez que c'est la salle de jeu dont vous êtes partie il y a quelques secondes. L'idée d'y retourner vous vient en papillonnant, mais vous ne vous sentez pas pressée. Apercevant le cercle vert de l'allouinde en-dessous de vous, vous décidez de ne pas recommencer votre aventure avant reveneure. D'ici là, vous avez envie d'aller chasser le Jabberwock.

97

Vous êtes à l'extrémité d'un gigantesque tunnel caverneux, dont l'obscurité humide n'est rompue çà et là que par quelques flambeaux. Le sol sous vos pieds est irrégulier et vous avancez avec prudence. Une forte odeur de moisissure emplit vos narines, tordant votre visage en une brève grimace.

Vous remarquez sans trop de surprise que vous n'êtes plus l'adolescente que vous étiez avant d'entrer dans l'ascenseur. Vous êtes désormais au seuil de l'âge adulte. Votre corps a grandi et vos formes se sont accentuées.

Vous pouvez sentir que vos vêtements se sont également transformés. Lorsque vous vous approchez d'une torche voisine pour les examiner, vous vous faites l'effet d'une véritable amazone : tunique verte, pantalon noir, lourdes bottes de cuir et épaisse cape de fourrure. Vos cheveux noirs, qui devraient descendre en-dessous de votre taille, ont été attachés en une épaisse queue de cheval.

Les flambeaux clairsemés indiquent visiblement le chemin à suivre. Mais, au moment où vous alliez vous mettre en route, un long hurlement vous parvient. Il contient toute l'horreur de l'absence, la futilité de l'espoir et l'inéluctabilité de la mort. Ses échos interminables vous assaillent les oreilles longtemps après qu'il se soit arrêté, vous faisant trembler de tout vos membres.

Le loup est proche et il vous attend.

Si vous avez le code *Médée*, rendez-vous au **195**.

Sinon, rendez-vous au **235**.

98

Votre réponse fait ouvrir des yeux ronds de stupéfaction à la sirène. "Vraiment ? La richesse ?! *Personne* ne demande *jamais* la richesse ! On ne la propose que parce que c'est la tradition ! Voyons, euh..." Elle se gratte la tête, se passe la langue sur les lèvres, puis vous demande d'aller lui chercher une paire de ciseaux dans le meuble le plus proche. Lorsque vous la lui ramenez, elle s'en sert pour couper l'extrémité d'une de ses mèches, qu'elle jette ensuite par terre. Chaque cheveu grandit aussitôt jusqu'à devenir un lingot d'or long comme votre bras et deux fois plus épais.

"Mais... c'est idiot !" vous exclamez-vous. "Je ne peux pas emporter ça avec moi !"

"Ce n'est pas mon problème," vous répond la sirène avec une moue contrariée. "Et de toute façon, à quoi penses-tu que ça te servirait ? Il n'y a rien à acheter, par ici."

"Mais je suis sûre que tu n'es pas obligée d'exaucer les souhaits de façon bêtement littérale," ripostez-vous. "Tu l'as fait juste pour le plaisir de me casser les pieds !"

Vous échangez un regard noir avec la sirène puis, lui tournant le dos, vous quittez d'un pas furieux la salle de bain pour une nouvelle destination :

Un espace encombré de chaises métalliques et de tables circulaires (*Carrefour*, rendez-vous au **38**).

L'intérieur sombre de ce qui semble être une crypte (*Repli*, rendez-vous au **69**).

Une vaste salle blanche au sol curieusement réfléchissant (*Tsunami*, rendez-vous au **103**).

Un large espace rempli d'une gigantesque machinerie (*Mécanique*, rendez-vous au **147**).

99

« Je suis une fille, » répondez-vous d'une voix aussi polie que possible. La chouette n'est pas grande mais son bec recourbé et ses serres ont l'air très pointus. « Et vous ? »

« Je suis une effraie. Qu'est-ce que tu cherches ici ? »

L'espace d'un instant, vous ne savez que répondre à cette question. Puis votre regard est attiré par la lucarne et vous vous souvenez.

« Je voudrais sortir d'ici. Est-ce que vous savez comment je pourrais faire ? »

L'effraie vous fixe un moment en silence, puis répond abruptement : « Non. »

« Oh. »

Vous ne savez trop comment poursuivre cette conversation. De quoi est-ce qu'une chouette peut avoir envie de parler ?

« Vous passez beaucoup de temps ici ? » demandez-vous tentativement.

« Je sors souvent pour chasser quand il fait nuit, » répond l'effraie. « Je glisse en silence dans l'air froid tandis que les renards jappent et que les araignées rôdent. La lumière des étoiles me suffit pour trouver des souris et des mulots. Ils sont délicieusement chauds lorsque j'enfonce mes serres dans leurs corps tremblants. Parfois, j'attrape une chauve-souris qui était en train de poursuivre des insectes. La nuit, tout le monde chasse tout le monde. Chaque seconde est excitante et dangereuse. »

Sa description fait courir des frissons incontrôlables le long de votre peau. Votre désir d'extérieur est tétanisé par une peur instinctive de la nuit et de tout ce qu'elle renferme.

Si vous voulez néanmoins prétendre qu'une telle expérience vous plairait, rendez-vous au **117**.

Si vous reconnaissez que la nuit vous fait peur, rendez-vous au **132**.

Si vous lui demandez combien de temps il reste avant que le jour ne se lève, rendez-vous au **143**.

100

Ce puzzle n'est pas simple et vos premières tentatives pour en placer ou en assembler les pièces ne donnent absolument rien. Vous êtes sur le point de vous fâcher et de donner un bon coup de pied à ce jeu trop compliqué, mais quelque chose vous retient et, avec une patience qui vous surprend beaucoup vous-même, vous vous remettez à l'ouvrage. Vous placez les pièces qui vont dans les quatre coins du puzzle et progressez à partir de là. L'image que vous révélez progressivement n'est pas une pièce mais en fait un couloir. Malheureusement, alors que vous êtes enfin sur le point de terminer votre ouvrage, vous réalisez que les deux dernières pièces ne se trouvent nulle part ! Peut-être sont-elles égarées dans une autre partie de la salle. En attendant, vous êtes très contrariée et vous boudez un peu, mais vous ne pouvez pas finir ce puzzle.

Si jamais, à un moment ultérieur, vous découvrez les deux pièces manquantes, ajoutez 10 au numéro du paragraphe auquel vous vous trouverez et rendez-vous immédiatement au résultat. En attendant, décidez de ce que vous allez voir :

Les poupées qui sont rassemblées en cercle autour d'une petite table (rendez-vous au **27**).

Les cubes en bois qui encombrant toute un coin de la pièce (rendez-vous au **52**).

Le gros coffre qui déborde de peluches (rendez-vous au **60**).

Si vous avez déjà épuisé toutes ces possibilités, rendez-vous au **14**.

101

Les dessins n'ont pas du être réalisés par quelqu'un de bien âgé. Vous êtes certaine que vous sauriez faire bien mieux ! Mais votre accès d'esprit critique ne vous empêche pas de trouver très gaies ces œuvres naïves.

Vous n'en êtes pas encore très loin lorsque vous remarquez un dessin légèrement froissé. Vous avez aussitôt le réflexe de tendre la main pour le lisser de votre mieux. Mais dès que le bout de vos doigts effleure le papier, une brutale secousse vous traverse tout le corps et vous avez l'impression d'être pliée, aspirée, compressée, déformée, allégée et aplatie en l'espace d'une brève seconde !

Lorsque le choc de cette expérience se dissipe, vous réalisez que vous ne vous trouvez plus dans le couloir. Vous êtes désormais sous un ciel d'un blanc écrasant et sur un sol indéfini dont émergent des traits verts sans profondeur. Votre champ de vision est limité d'une façon que vous ne sauriez pas expliquer, votre bouche et votre nez sont plein d'une étrange sensation cotonneuse et le silence qui emplit vos oreilles est si absolu que l'idée même du son en devient inconcevable. Baissant les yeux, vous découvrez que vos contours sont devenus grossiers et maladroits et que vous n'avez plus que quatre couleurs, sans aucune nuance : le rose de votre peau, le bleu de votre tunique, le blanc de votre pantalon et le noir de vos cheveux.

Totalement désorientée, vous regardez tout autour de vous, une opération qui est devenue beaucoup plus difficile maintenant qu'il semble vous manquer une dimension. Le couloir est toujours là, gigantesque et tout proche, mais aussi impossible à atteindre que l'horizon. Vous êtes vraiment passée à l'intérieur du dessin ! Et le paysage dans lequel vous évoluez n'est pas limité à cette seule feuille de papier : vous pouvez voir les dessins voisins devant vous, même si leur contenu exact est impossible à distinguer à cette distance.

Vous découvrez vite en effet que l'aspect des éléments qui vous entourent change du tout au tout en fonction de l'angle selon lequel vous les considérez : il vous suffit de faire un pas en avant pour que certains des gros brins d'herbes disparaissent, que d'autres se matérialisent et que ce qui n'était qu'une vague ligne devienne un arbre imposant. Le simple fait de vous déplacer n'est pas si simple : vos mouvements

sont plus limités depuis qu'ils sont en deux dimensions. Vous résolvez finalement le problème en marchant comme une Egyptienne.

Deux directions s'offrent à vos yeux : une petite colline surmontée d'une maison (rendez-vous au **139**) et un chemin bordé de fleurs qui vous arrivent à l'épaule (rendez-vous au **187**).

102

Le thé est très bon. Vous avez souvent vu des grandes personnes en prendre à l'heure du goûter, pendant que vous buviez du chocolat chaud ou du jus d'orange, et vous vous dites maintenant qu'elles étaient bien égoïstes de toujours vouloir le garder pour elles ! Vous vous êtes un peu brûlé la langue lors de la première gorgée, mais la boisson n'est plus aussi chaude désormais et vous avez déjà vidé la tasse plus qu'à moitié. Le goût vous remplit d'une impression bizarre, calme mais un peu triste. L'espace d'un instant, il vous semble que de très nombreux souvenirs sont sur le point de vous revenir à l'esprit. Puis, alors que vous portiez encore une fois la tasse à vos lèvres, vous réalisez qu'il n'y reste plus la moindre goutte.

La poupée blonde a également terminé son thé et elle vous regarde maintenant de ses yeux bleu clair. Son expression sévère vous effraie un peu mais, après un long moment, un léger sourire vient l'adoucir. "Je commençais à penser que tu allais rester ici pour toujours," vous dit-elle d'une voix d'adulte qui réduit le bavardage des autres poupées à des chuchotements. "Mais on dirait que tu t'es enfin décidée à grandir. Je ne sais pas si tu auras le courage d'aller jusqu'au bout, mais je vais te donner quelque chose pour t'aider." Sans quitter son fauteuil, elle plonge une main dans un repli de sa robe et en tire une petite clé à l'extrémité ronde que vous vous levez pour aller chercher. Vous vous demandez ce qu'elle peut bien ouvrir - puisqu'il n'y a aucune porte dans cette pièce - mais la poupée blonde vient d'ouvrir un gros livre qui était posé à côté d'elle et vous avez l'impression très nette qu'elle ne veut plus être dérangée.

Notez le code *Shinku* et décidez de ce que vous allez examiner désormais :

Le puzzle qui traîne par terre (rendez-vous au **35**).

Les cubes en bois qui encombrent toute un coin de la pièce (rendez-vous au **52**).

Le gros coffre qui déborde de peluches (rendez-vous au **60**).

Si vous avez déjà épuisé toutes ces possibilités, rendez-vous au **14**.

103

Maintenant que la porte s'est refermée derrière vous, vous réalisez que cet endroit n'est pas vraiment une pièce. Vous vous tenez au milieu d'un espace désolé sans contenu ni contours, baigné d'une lumière terne. Une eau glacée couvre le sol, vous arrivant presque à mi-cheville. De nombreux papillons noirs et colorés flottent sans vie à la surface. Vous en prenez un dans le creux de votre main, mais il ne se désintègre pas et le contact détrempé de ses ailes rouges ne vous emplit d'aucune sensation. Vous laissez sa forme inerte retomber dans l'eau et faites quelques pas en avant. Dans ce lieu anesthésié, chaque instant vous paraît si dilué qu'il ne peut plus exister aucune émotion, triste ou joyeuse.

Les ondes circulaires que suscitent vos déplacements à la surface de l'eau déforment le reflet qu'elle vous renvoie, lui donnant un aspect profondément égaré. Vous continuez d'avancer sans destination, entraînée par votre propre mouvement. Vous vous sentez vide de tout ce qui pourrait vous troubler.

Vous sentez quelque chose craquer sous votre pied et vous vous arrêtez subitement, laissant les rides que vous engendrez s'apaiser peu à peu. Vous vous penchez et cherchez à tâtons sous la surface réfléchissante. Après quelques instants, vous retirez de l'eau glaciale un fragment de miroir grand comme votre main. Vos yeux ont le réflexe immédiat de s'y plonger.

Le visage qui vous observe en retour est le vôtre, mais c'est aussi celui d'une adulte. Il est d'une pâleur

hideuse, striée de longues mèches noires et emmêlées. La bouche est un trait bref et sans expression. Les yeux ont la fixité de deux choses mortes.

Pendant un moment, vous regardez ce spectacle sans réaction. Puis un grand frémissement d'horreur et de rejet vous parcourt tout le corps. Le morceau de miroir vous échappe des doigts et vous cherchez avec affolement une issue à cet endroit. Plusieurs rectangles pâles et distants s'offrent à votre regard, vous laissant deviner l'intérieur de pièces plus tangibles.

Divisez par deux vos scores de *Seelie* et d'*Unseelie* (arrondissez à l'entier supérieur), puis choisissez une nouvelle destination :

Un espace encombré de chaises métalliques et de tables circulaires (*Carrefour*, rendez-vous au **38**).

L'intérieur sombre de ce qui semble être une crypte (*Repli*, rendez-vous au **69**).

Une salle de bain où règne une vapeur particulièrement épaisse (*Perle*, rendez-vous au **57**).

Un large espace rempli d'une gigantesque machinerie (*Mécanique*, rendez-vous au **147**).

104

Vous actionnez la manette, le cœur battant un peu plus vite sous l'effet de l'anticipation. Mais les secondes se passent et il n'arrive rien. Légèrement perplexe, vous essayez de remettre la manette dans sa position d'origine, mais elle semble désormais bloquée. Vous utilisez l'échelle pour regagner le couloir, mais celui-ci est totalement inchangé et toujours à l'envers. Si ce que vous venez de faire a eu le moindre effet, ce doit être dans un autre endroit.

Notez le code *Exeo*, puis reprenez votre chemin en vous rendant au **10**.

105

Lorsque vous lui montrez la bassine, l'éléphant renifle un peu l'odeur qui s'en dégage, puis lève les bras avec excitation : "C'est exactement ce dont j'avais besoin !" Vous le posez par terre et il court aussitôt plonger sa trompe dans l'eau parfumée, qu'il aspire à une vitesse qui vous fait glousser.

Lorsqu'il ne reste plus la moindre goutte dans la bassine, l'éléphant pousse un soupir de satisfaction et s'assied confortablement sur la moquette. Il lève sa trompe et laisse échapper un filet de petites bulles incolores qui s'élèvent aussitôt vers le plafond. Vous essayez d'en attraper quelques-unes au passage, mais elles éclatent dès que vos doigts les effleurent.

L'éléphant reste ensuite immobile quelques secondes, comme s'il se concentrait. Puis il prend une très longue inspiration et se met à souffler. Une bulle multicolore apparaît au bout de sa trompe et commence à grandir rapidement. En quelques instants, sa taille a dépassé celle de l'éléphant et continue à augmenter. Son sommet arrive au niveau de vos yeux, puis le dépasse. Vous êtes tellement émerveillée par les reflets arc-en-ciel qui ondulent à sa surface que vous restez sans bouger jusqu'à ce que la bulle vous touche. Mais elle n'éclate pas, contrairement aux précédentes. Une sensation légèrement humide vous caresse la peau et, soudain, vous traversez la paroi et vous retrouvez à l'intérieur de la bulle.

De ce côté, toute la salle de jeu vous paraît bizarrement différente. Les couleurs sont tellement mélangées que vous n'arrivez plus à les reconnaître et les jouets sont tous plus ou moins déformés. Le sol et les murs ne sont plus droits mais arrondis, comme si la pièce toute entière était une autre sorte de bulle. Par curiosité, vous posez une main contre la surface transparente devant vous : elle est très élastique mais on dirait que vous ne pouvez pas la traverser dans ce sens-là. Vous pourriez essayer avec plus de force, mais vous avez envie de voir ce qui va se passer.

L'éléphant cesse finalement de souffler. La bulle se détache de sa trompe et commence à s'envoler, vous emportant avec elle. Tous les jouets de la pièce s'éloignent lentement et vous voyez que les poupées et les

peluches - même l'ours - vous adressent de grands signes de la main. Comme vous n'êtes pas sûre que votre voix porte à l'extérieur de la bulle, vous leur répondez de même. Puis vous levez les yeux pour surveiller votre ascension. A travers la paroi multicolore, vous pouvez voir que le plafond n'est plus très loin. Vous vous demandez ce qui se passera lorsque vous l'atteindrez.

Quelques instants plus tard, la bulle vient effectivement toucher le plafond et éclate. Vous tombez ! Rendez-vous au **111**.

106

Vous fouillez au hasard, creusant l'énorme pile de cubes à l'aide de vos mains. C'est plus fatigant que vous ne l'imaginiez et, après un long moment pendant lequel vous ne trouvez absolument rien, vous commencez à en avoir assez. Alors que vous êtes sur le point d'abandonner, vos doigts entrent en contact avec un objet qui semble être en carton. Ecartant rapidement les nombreux cubes qui le recouvrent, vous avez la surprise de découvrir une petite boîte orange qui était enfouie là. Excitée par votre découverte, vous en retirez aussitôt le couvercle pour regarder ce qu'elle contient. C'est un beau bric-à-brac qui s'offre à vos yeux : des dessins pliés en quatre ou en six, quelques crayons de couleurs, des autocollants, une brosse à cheveux minuscule, une demi-douzaine de billes, deux morceaux de puzzle, une figurine de perroquet en plastique, une boule de pâte à modeler verte, des paillettes dorées en forme d'étoiles et beaucoup d'autres choses encore. En temps normal, vous seriez ravie de découvrir un tel trésor, mais là, vous vous demandez si vous avez vraiment le temps de l'examiner.

Un bruit vous fait lever la tête juste à temps pour voir une véritable cascade de cubes dégringoler du sommet de la pile. Effrayée, vous essayez de vous reculer mais votre pied glisse et vous tombez en arrière si brutalement que cela vous coupe le souffle.

Lorsque vous vous relevez, quelques larmes aux yeux parce que vous vous êtes écorché les coudes, vous voyez que toute une partie de la montagne s'est écroulée, recouvrant la boîte que vous aviez trouvée. Craignant que davantage de cubes ne se mettent bientôt à tomber, vous vous dépêchez de vous éloigner.

Qu'allez-vous voir maintenant ?

Les poupées qui sont rassemblées en cercle autour d'une petite table ? (Rendez-vous au **27**)

Le puzzle qui traîne par terre, non loin de vous ? (Rendez-vous au **35**)

Le gros coffre qui déborde de peluches ? (Rendez-vous au **60**)

Si vous avez épuisé toutes ces possibilités, rendez-vous au **14**.

107

Vous tournez les pages rapidement, espérant arriver à des photos plus amusantes. Mais l'album n'est vraiment plein que de grandes personnes et vous commencez vite à vous ennuyer. Certaines des photos retiennent tout de même votre attention parce qu'elles montrent des paysages excitants : la mer, des montagnes enneigées, un pré rempli de vaches blanches et noires. Mais vous en avez bientôt assez et vous refermez l'album avant de le remettre où vous l'avez trouvé.

Qu'allez-vous examiner maintenant ?

Les poupées qui sont rassemblées en cercle autour d'une petite table (rendez-vous au **27**).

Les cubes en bois qui encombrant toute un coin de la pièce (rendez-vous au **52**).

Le gros coffre qui déborde de peluches (rendez-vous au **60**).

Si vous avez déjà épuisé toutes ces possibilités, rendez-vous au **14**.

108

Vous suivez le couloir sur une certaine distance, jetant de temps à autre un coup d'œil aux innombrables dessins sur votre gauche, avant de parvenir à quelque chose d'assez curieux : un grand nombre de coussins arrangés en cercle occupent toute la largeur du passage. Vous approchant, vous découvrez qu'ils entourent un plateau de jeu, en bonne partie recouvert de petites pièces en plastique portant des lettres.

Si vous voulez prendre le temps d'examiner ce qui est visiblement un jeu de Scrabble, rendez-vous au **92**.

Si vous préférez reprendre votre chemin, rendez-vous au **231**.

109

« Tais-toi ! » hurle-t-elle, couvrant vos paroles. « Tais-toi et va-t'en ! Immédiatement ! Je ne veux plus te voir ! »

Et aussitôt, vous tournez les talons et vous enfuyez, bataillant avec les rideaux cramoisis pour quitter la pièce au plus vite. L'ordre qui résonne dans votre tête est devenu votre seule pensée et vous êtes incapable ne serait-ce que de songer à lui résister.

Vous vous retrouvez bientôt dans le couloir, non loin de l'endroit dont vous êtes partie, mais vous ne vous arrêtez pas pour retrouver votre calme et vous ne songez pas un instant à aller examiner les masques qui vous observent de leurs regards vides. Vous continuez à courir de toutes vos forces, éperdue, animée du seul désir de vous éloigner le plus vite possible.

Vous ne vous arrêtez enfin que lorsque l'épuisement interdit à vos jambes de faire le moindre pas supplémentaire. Votre poitrine vous brûle et vous vous sentez au bord de l'évanouissement. Il n'y a plus qu'un mur ordinaire sur votre droite : le rideau s'est arrêté quelques mètres derrière vous. Vous apercevez l'extrémité de ce morceau du couloir à une faible distance, mais vous êtes incapable d'aller jusque-là. Vous vous laissez tomber au sol, vous étendez sur la moquette et respirez profondément.

Lorsque vos forces commencent à revenir, vous découvrez heureusement que vous avez de nouveau la maîtrise de vous-même. Une fois que vous aurez retrouvé votre souffle, vous pourrez reprendre votre route à une allure plus raisonnable. Rendez-vous alors au **230**.

110

Vous vous enfuyez vers la porte, mais les papillons sont d'une rapidité terrifiante. Plusieurs d'entre eux vous effleurent, ravivant la souffrance atroce que vous essayiez de refouler. Les joues baignées de larmes, vous parvenez enfin à sortir de la pièce.

Ajoutez 4 à votre score d'*Unseelie*, puis rendez-vous au **222**.

111

Vous atterrissez brutalement sur le dos et le choc vous coupe le souffle l'espace de quelques instants. Lorsque vous reprenez vos esprits, vous découvrez avec étonnement que vous n'êtes plus dans votre salle de jeu. Vous êtes maintenant à l'intérieur d'un large couloir, éclairé par des lampes électriques accrochées à intervalles réguliers aux murs couleur de bronze. Une épaisse moquette rouge tapisse le sol sur lequel vous êtes encore allongée.

Vous vous relevez rapidement, mais un léger vertige vous saisit et vous devez vous appuyer contre le mur

le plus proche pour ne pas perdre l'équilibre. Vous vous sentez bizarre, sans savoir au juste pourquoi. En attendant que cette sensation étrange se dissipe, vous essayez de distinguer où peut bien mener ce couloir. Il vous suffit de tourner la tête pour obtenir la première moitié de votre réponse : vous êtes dans un cul de sac. Cela vous paraît curieux, d'autant que vous ne voyez aucune porte nulle part, mais vous ne tenez pas à vous creuser la tête pour deviner pourquoi c'est ainsi. Au fond, cela vous simplifie la vie : vous n'auriez pas pu vous diriger dans deux directions en même temps.

De l'autre côté, le couloir semble se prolonger sur une longue distance et vous n'arrivez pas à distinguer sur quoi il débouche. Ce n'est pas un décor beaucoup plus varié que votre salle de jeu mais, au moins, vous ne devriez pas tourner en rond.

Votre vertige n'a pas encore disparu et vous commencez à vous demander si vous ne vous êtes pas cogné la tête en tombant. Un grand miroir est accroché au mur à quelques mètres de l'endroit où vous êtes et vous décidez de vous y regarder pour vérifier si vous n'avez rien. Rendez-vous au **7**.

112

Alors que vous vous hâtez vers l'une des portes qui s'ouvrent dans les murs de pierre froide, une myriade de papillons noirs jaillit des recoins obscurs de l'endroit. Vous vous mettez à courir, mais les longs bancs en bois gênent votre passage. Le temps que vous les contournez, plusieurs de vos minuscules poursuivants se sont désintégrés contre votre peau, répandant un froid glacial dans vos veines. Ajoutez 5 à votre score d'*Unseelie* (3 si vous avez le code *Tabaxi*).

Vous jetez un dernier coup d'œil en arrière juste avant de vous précipiter par l'ouverture. Les papillons ont formé un nuage gigantesque qui masque la lumière des cierges et dérobe les deux silhouettes à votre vue. Quelle destination avez-vous choisi ?

Une pièce aux murs tout entiers couverts de miroirs (*Soi*, rendez-vous au **16**) ?

Un large espace rempli d'une gigantesque machinerie (*Mécanique*, rendez-vous au **147**) ?

Un jardin plongé dans la nuit (*Seuil*, rendez-vous au **164**) ?

113

Le loup pousse un grondement rauque, puis s'avance à votre rencontre, ses pas résonnant lourdement sur le sol. Plus la distance entre vous se rétrécit, plus vous avez conscience de l'énorme différence de taille et de masse qu'il y a entre vous.

Vous prenez pourtant le temps de viser, avant de projeter votre lance de toutes vos forces. Mais votre arme se brise contre sa peau comme une brindille, ne lui infligeant qu'une légère blessure. Vous n'avez pas le temps de faire autre chose : le loup traverse en un éclair la distance qui vous sépare encore et la terrible mâchoire qui a si souvent hanté vos cauchemars se referme sur vous, transperçant votre chair. La douleur que vous éprouvez est plus terrible que tout ce que vous auriez imaginé possible. Vous vous débattiez frénétiquement, mais l'étau mortel qui vous tient ne se desserre pas. Le sang qui emplît votre gorge étouffe vos cris et vous suffoque.

Et soudain, une sensation glacée se répand dans vos veines, effaçant toutes les sensations de votre corps. Vous avez le temps d'éprouver une sensation de soulagement infini avant que votre conscience ne bascule dans un néant total. Votre aventure s'achève ici.

114

Le dessin où vous êtes parvenue a un ciel bleu, mais celui-ci vous apparaît d'une façon étrangement hachée et intermittente. Des rangées de brins d'herbes vous arrivent jusqu'à la taille, courbées par un vent que vous ne ressentez pas.

Un petit garçon apparaît soudain devant vous. Dans une main, il tient la ficelle d'un cerf-volant rouge qui

flotte loin au-dessus de votre tête, immobile et à peine visible. Lorsqu'il vous voit approcher, le trait de sa bouche s'arrondit en un grand sourire. Vous ouvrez la bouche pour lui demander comment il s'appelle, mais le son n'existe pas à l'intérieur de ces dessins et vous ne pouvez pas parler. Souriant toujours, le petit garçon tend son index vers le haut avant de vous tendre la ficelle de son cerf-volant.

Si vous voulez l'accepter, rendez-vous au **191**.

Si vous préférez quitter cet endroit en suivant un petit sentier descendant, rendez-vous au **201**.

115

Vos yeux plongent profondément dans ceux de votre double. Et soudain, vous savez qui elle est : le dernier fragment de vous-même, celui qui a échappé à la réalité en se murant dans la folie. Vous voyez son expression changer lorsque la même réalisation la traverse. Et, malgré les brumes dont elle a rempli son esprit, vous sentez qu'elle éprouve le même désir de mettre un terme à cette existence incomplète pour ne faire plus qu'une.

Une fois que la même volonté vous unit, la chose s'accomplit aisément. Un sourire identique éclaire vos deux visages, puis il n'y a plus que vous devant la porte désormais ouverte. Vous passez une main dans votre dos et détachez la bande de tissu qui recouvre votre poitrine, la laissant glisser jusqu'au sol.

Vous avez réuni toutes les parties de vous-même, mais elles ne s'assemblent pas d'elles-mêmes. Vous sentez qu'il vous manque encore quelque chose, une volonté, un déclencheur qui vous permettrait enfin d'être complète et entière.

Si jamais, à un moment futur de votre aventure, vous rencontrez les mots "un silence vaste et profond", ajoutez 50 du chiffre du paragraphe où vous serez et rendez-vous *immédiatement* au résultat.

En attendant, vous franchissez cette sixième porte et poursuivez votre chemin. Rendez-vous au **74**.

116

L'intérieur de la boîte est encombré de toutes sortes de choses, mais vous êtes surtout intéressée par les deux morceaux de puzzle. Est-ce que ce sont justement ceux que vous recherchez ? Vous décidez d'aller tout de suite vérifier.

Alors que vous vous éloignez de ce coin de la pièce, les deux morceaux de puzzle serrés dans votre main, vous entendez un grand fracas derrière vous. Vous retournant, vous voyez que toute une partie de la montagne de cubes s'est écroulée, enterrant de nouveau la boîte que vous aviez découverte. Est-ce que c'est en creusant partout sans faire attention que vous avez provoqué cette avalanche ? Vous n'en êtes pas bien sûre, mais vous n'étiez pas en-dessous et c'est tout ce qu'il y a d'important.

Une fois revenue au puzzle, il ne vous faut pas longtemps pour vérifier que les pièces que vous avez trouvé rentrent parfaitement dans les deux emplacements restés vides. Vous pouvez enfin voir l'image toute entière. Le couloir a l'air plutôt long, mais vous ne voyez pas du tout où il mène. Son papier peint est moins gai et son éclairage beaucoup moins vif que dans votre salle de jeu. Avec curiosité, vous vous demandez s'il se trouve quelque part dans la maison où vous êtes. Ou même juste de l'autre côté d'un des murs qui vous entourent, pourquoi pas ?

Accroupie devant le puzzle, vous vous penchez tellement sur l'image que vous basculez soudain en avant. Rendez-vous au **111**.

117

L'effraie vous considère un moment avant de dire : « Tu es trop bruyante et trop lente pour faire une chasseur. Mais tu pourrais être utile pour attirer l'attention. »

Une de ses pattes bouge légèrement et vous devinez plus que vous ne voyez un petit objet tomber de la poutre, heurtant le sol du grenier avec un bruit sec. Vous le cherchez à tâtons, palpant le bois rugueux et

poussièreux. Vos doigts se referment finalement sur un petit cylindre métallique et, l'amenant dans la lumière diffuse de la lune, vous découvrez qu'il s'agit d'une sorte de sifflet.

« Si jamais tu réussis à sortir et que tu aperçois une proie, n'essaie pas de l'attraper toi-même, » vous dit l'effraie. « Utilise le sifflet pour m'avertir et nous partagerons la récolte. »

L'idée de vous voir offrir la moitié d'une souris ensanglantée vous donne presque envie de vomir, mais vous la remerciez tout de même poliment. Vous ne voyez plus vraiment de sujet de conversation à explorer et ne tardez pas à prendre congé, redescendant prudemment l'escalier. C'est avec soulagement que vous retrouvez l'atmosphère chaude et éclairée du couloir. Le pan de mur se remet en place derrière vous, mais vous remarquez que l'affiche en a disparu.

Si, à l'avenir, vous vous retrouvez à l'extérieur, la nuit, et que vous observez des proies qui pourraient intéresser l'effraie, vous aurez la possibilité d'utiliser le sifflet en soustrayant 6 du numéro du paragraphe où vous serez et en vous rendant au résultat.

Pour le moment, il ne vous reste plus qu'à reprendre votre route.

Si vous voulez aller examiner l'objet qui pend du plafond, rendez-vous au **173**.

Si vous préférez vous intéresser aux tableaux qui décorent les murs, rendez-vous au **206**.

118

Vous choisissez aussitôt le xylophone. Saisissant les deux petits marteaux qui l'accompagnent, vous commencez aussitôt à frapper les touches colorées avec entrain. Les poupées vous suivent avec leurs instruments, mais leur connaissance de la musique n'est pas meilleure que la vôtre et vous produisez un beau vacarme. Mais cela ne vous dérange pas, parce que vous vous amusez bien. Vous vous amusez tellement que vous ne remarquez pas les poupées cesser une à une de bouger pour redevenir des objets immobiles. Et lorsque vous vous êtes finalement lassée du xylophone, vous ne vous sentez plus seule ni enfermée et vous vous rappelez seulement qu'il y a d'innombrables jouets que vous n'avez toujours pas essayés.

Vous êtes occupée à jouer, encore et encore. Vous vous amusez tellement que vous ne pensez à rien d'autre. Mais, lorsque beaucoup de temps se sera écoulé, vous ressentirez à nouveau la même insatisfaction qu'auparavant. A ce moment-là et à ce moment-là seulement, vous pourrez reprendre votre aventure depuis le commencement.

119

A peine avez-vous enfoncé la punaise à nouveau que vos jambes se dérobent et que vous tombez à genoux sur l'épaisse moquette. Vous essayez de vous relever, mais tout le bas de votre corps est soudain devenu une masse inerte qui refuse de vous obéir. Vous donnez des claques de plus en plus violentes à vos jambes pour essayer de les ranimer, mais elles ne ressuscitent aucune sensation et vos bras se font bientôt trop lourd pour que vous puissiez continuer. L'engourdissement se répand dans tout votre torse, paralyse les muscles de votre cou et pétrifie finalement votre visage, achevant de vous transformer en statue.

Votre conscience ne disparaît pas pour autant, même si vous avez cessé de respirer et que vous ne sentez plus les battements de votre cœur. Vos yeux sont fixés sur le morceau de mur vers lequel vous êtes tournée et vous êtes incapable de tourner la tête ou même de ciller. Votre cerveau fonctionne tout à fait normalement, mais vous êtes incapable de la plus petite action et cette immobilité forcée vous emplit vite d'un ennui écrasant.

Le temps passe, interminable, et rien ne change. Vous commencez à penser que vous allez rester ainsi pour toute l'éternité. La paralysie totale de votre corps libère votre mémoire et un flot croissant de souvenirs emplit votre esprit. Vous les observez avec détachement, comme s'ils ne vous appartenaient pas véritablement.

Les ténèbres, l'inconscience et l'oubli finiront par venir vous prendre. Mais en attendant que cela arrive, votre aventure s'achève ici.

120

Contrairement au couloir en colimaçon, celui-ci n'est décoré d'aucune sorte. L'atmosphère pesante et assourdie qui y règne ne tarde pas à vous enfermer dans vos pensées.

Vous avez cheminé pendant un long moment lorsqu'un obstacle vient vous tirer de votre introspection et vous contraint à vous arrêter : les fils épais et visqueux d'une toile d'araignée démesurée barrent toute la largeur du passage. De nombreux papillons s'y sont pris et leurs ailes colorées frémissent inutilement, incapable de les libérer. Hideuse et noire, grande comme vos deux mains réunies, l'araignée elle-même est accrochée à la hauteur de votre tête, immobile.

"Je t'attendais," vous dit-elle d'une voix ténue et froide. "Tu n'iras pas plus loin, petite fille."

Puis elle se précipite vers le papillon le plus proche et lui enfonce ses crochets venimeux dans le corps. Un spasme agite brièvement les ailes de l'insecte, puis ses formes et ses couleurs se dissolvent jusqu'à disparaître complètement. L'araignée se dirige aussitôt vers un autre papillon. Qu'allez-vous faire ?

Si vous avez le code *Médée*, vous pouvez essayer de la tuer directement. Rendez-vous alors au **17**.

Sinon, vous pouvez tenter de la faire tomber de sa toile avec votre main et l'écraser ensuite sous votre chaussure. Rendez-vous dans ce cas au **42**.

Vous pouvez essayer de toucher autant de papillons que possible avant que l'araignée ne les atteigne, en vous concentrant sur ceux qui sont aussi éloignés d'elle que possible. Rendez-vous alors au **81**.

Enfin, vous pouvez vous abstenir d'agir et attendre simplement de voir ce qui va se passer. Rendez-vous dans ce cas au **130**.

121

Votre mère hoche la tête sans surprise, mais avec une lassitude perceptible. "Il est difficile de savoir ce genre de choses. J'espère que, contrairement à moi, tu sauras trouver la réponse à temps."

Rendez-vous au **178**.

122

La sirène vous sourit avec affection. "La tradition interdit de conseiller quelqu'un à qui on offre un souhait, mais tu viens de faire le meilleur choix." Elle vous caresse la joue d'une main, puis approche votre visage et vous pose un baiser sur le front. "A partir de maintenant, tu n'as plus rien à craindre."

Lorsqu'elle retire sa main, vous avez l'impression de tomber en arrière aussi doucement qu'une plume. Les couleurs claires de la salle de bain se mélangent comme un tableau fraîchement achevé se dissolvant sous la pluie. Le mal-être de l'adolescence, que vous ressentiez sans vous en rendre compte, disparaît de votre corps. Pendant un instant que vous souhaiteriez éternel, vous flottez sereinement dans un néant total. Puis des formes commencent de nouveau à apparaître autour de vous.

La sirène a exaucé votre souhait de son mieux en vous renvoyant jusqu'à la salle de jeu dont vous êtes partie. Mais, bien qu'elle soit issue de votre imagination, peut-être savez-vous mieux qu'elle la voie que vous devriez suivre. Si vous pensez que tel est le cas, vous pouvez recommencer cette aventure.

123

« Je voudrais que vous m'aidiez. »

Vous aviez l'intention d'enrober votre requête d'un peu plus de politesse mais c'est ainsi qu'elle est sortie de votre bouche. L'inconnue, qui semblait sur le point de poursuivre sa diatribe, s'arrête net, comme si vos paroles l'avaient abruptement désarçonnée. Pendant qu'elle reste immobile et silencieuse, vous commencez à vous rapprocher d'elle avec une lenteur extrême. Cette femme vous fait peur, mais la curiosité

que vous inspire son visage invisible est plus forte. Vous avez du progresser de plus d'un mètre lorsqu'elle se rend compte de votre manœuvre, en dépit de vos précautions :

« N'avance pas plus ! »

Vos jambes se figent, comme si la chair, le sang et les os qui les composent s'étaient instantanément transformés en marbre froid. La seule idée de faire un pas de plus déserte votre esprit, qui n'est plus capable de la concevoir à nouveau.

Malgré cette paralysie, vous vous êtes suffisamment rapprochée pour distinguer quelques détails qui vous échappaient jusque-là. L'inconnue est une adulte, nettement plus grande que vous, plutôt maigre, portant des vêtements informes de couleur claire. Ses longs cheveux noirs sont terriblement en désordre, comme s'ils n'avaient pas été coiffés depuis des semaines. En dépit de vos efforts, vous n'arrivez toujours pas à deviner le moindre fragment de son visage.

Sa voix est crispée lorsqu'elle s'adresse de nouveau à vous :

« De quelle façon veux-tu que je t'aide ? »

Vous êtes plutôt surprise qu'elle accède si facilement à votre requête après les reproches dont elle vous a accablée ! Mais vous devez maintenant réfléchir rapidement à ce que vous allez lui demander.

Si vous voulez qu'elle vous donne des conseils sur ce qui vous attend, rendez-vous au **71**.

Si vous voulez qu'elle vous accompagne, rendez-vous au **84**.

Si vous la laissez décider de la façon de vous aider, rendez-vous au **91**.

124

"Et un papillon pour mademoiselle !" s'exclame votre père avec entrain, s'emparant d'une feuille orange. Vous suivez avec admiration les mouvements sûrs et précis de ses doigts tandis qu'il donne forme au papier. Ses plis sont compliqués et minutieux, mais il les effectue avec l'aisance qui vous ravit tellement chez lui. Le joli papillon qu'il ne tarde pas à vous tendre s'envole aussitôt de sa paume et vient se pulvériser contre votre joue, emplissant brièvement votre mémoire d'une myriade d'instantanés similaires. Ajoutez 1 à votre score de *Seelie*.

Si vous ne l'avez pas encore fait, vous pouvez maintenant demander à votre mère (rendez-vous au **131**) ou à Cédric (rendez-vous au **142**) de vous faire un papillon, voire essayer vous-même (rendez-vous au **151**). Sinon, vous pouvez laisser votre famille continuer à jouer et vous choisir une autre destination :

Une pièce éclairée d'une vive lumière électrique et encombrée d'appareils divers (*Mygale*, rendez-vous au **30**).

Un espace encombré de chaises métalliques et de tables circulaires (*Carrefour*, rendez-vous au **38**).

Une salle de bain où règne une vapeur particulièrement épaisse (*Perle*, rendez-vous au **57**).

Une pièce jonchée de débris métalliques de toutes sortes (*Décharge*, rendez-vous au **86**).

125

Votre cri arrête l'inconnue au moment où elle allait tirer sur la corde. En dépit de la pénombre qui masque ses traits, vous sentez ses yeux vous fixer avec intensité pendant le moment de silence qui s'ensuit. Puis un soupir lui échappe.

« Très bien, continue ta petite excursion, puisque tu y tiens. Je ne peux pas t'en empêcher mais tu le regretteras d'autant plus que tu iras loin. Maintenant laisse-moi, je ne veux plus te voir. »

L'injonction a à peine franchi ses lèvres qu'elle devient votre seule pensée. Vous faites demi-tour, fran-

chissez à nouveau la double barrière des rideaux et reprenez votre route le long du couloir. Les masques vous suivent de leurs regards vides, mais vous ne leur prêtez plus attention. Ce n'est que lorsque vous parvenez enfin au prochain tournant du couloir que vous retrouvez votre libre-arbitre. Rendez-vous au **230**.

126

Le bas de la montagne n'est pas trop difficile à grimper et vous progressez d'abord facilement, bien qu'avec prudence. Mais les choses se compliquent lorsque la pente commence à se faire plus raide. Les cubes de bois n'offrent pas de très bonnes prises à vos mains et se dérobent parfois sous vos pieds. Lorsque vous parvenez finalement à mi-hauteur, vous n'osez plus continuer. Plusieurs cubes ont déjà dégringolé du sommet et il vous semble que vous allez bientôt déclencher une véritable avalanche. Rassemblant votre courage, vous tournez tout de même la tête pour regarder derrière vous. Votre position vous offre un bien meilleur point de vue sur l'ensemble de la pièce mais, malheureusement, elle ne vous permet pas d'y découvrir une sortie.

Redescendre prudemment de la montagne de cubes va vous prendre un certain temps. Décidez de ce que vous irez examiner une fois que vous y serez parvenue :

Les poupées qui sont rassemblées en cercle autour d'une petite table (rendez-vous au **27**).

Le puzzle qui traîne par terre (rendez-vous au **35**).

Le gros coffre qui déborde de peluches (rendez-vous au **60**).

La bassine en plastique pleine d'eau (rendez-vous au **95**).

127

Terrifiée, vous vous couvrez le visage d'un bras et brandissez le couteau à l'aveuglette dans l'espoir insensé qu'il déviera les lames meurtrières.

Un battement de cœur résonne dans tout votre corps comme un coup de marteau sur une enclume.

Puis un autre.

Et encore un autre.

Vous rouvrez prudemment les yeux, surprise de l'absence persistante de douleur. Les couteaux qui allaient vous transpercer le corps se sont volatilisés. Vous les cherchez du regard tout autour de vous, n'osant croire à ce miracle, mais vous devez finalement vous rendre à l'évidence. Le soulagement qui vous envahit est si intense qu'il vous semble que vous allez vous évanouir et, pendant un instant, vous ne pouvez rien faire d'autre que vous appuyer contre le mur en prenant de profondes inspirations.

Lorsque vous posez les yeux sur le couteau que vous serrez toujours, vous remarquez que la lettre majuscule qui était inscrite sur le manche est devenue un O de la couleur du rubis. Alors que vous admirez les reflets de la lumière sur la lame métallique, la certitude instinctive vous vient que vous tenez là une arme redoutable. Songeant au loup qui vous guette quelque part, vous décidez de la garder précieusement. Notez le code *Médée*.

Si vous avez le code *Elegia*, vous pouvez maintenant reprendre votre route en vous rendant au **94**. Sinon, rendez-vous d'abord au **197**.

128

Lorsque le dernier papillon a quitté la pièce, la mélodie s'achève brusquement sur un son discordant. Dans le silence qui s'ensuit, vous entendez un petit bruit sec. Vous retournant, vous voyez que la figurine

du danseur est tombée du socle et s'est brisée en deux sur le guéridon. La danseuse reste seule au-dessus de la boîte à musique, la tête baissée.

La mélodie reprend soudain, mais elle n'est plus la même. Son rythme est plus mordant et sa sonorité a pris des teintes fiévreuses. La danseuse se remet à bouger, mais ses mouvements ressemblent désormais à une fuite aveugle et incohérente. Une douleur aiguë vous tord le ventre tandis que vous la regardez. Votre corps a cessé de changer, vous abandonnant au début de l'adolescence.

Des tâches noires apparaissent à la surface de la boîte à musique et prennent la forme de papillons aux ailes soyeuses qui s'envolent aussitôt dans votre direction. Vous voulez les éviter, mais vous ne réagissez pas assez vite. Plusieurs d'entre eux vous effleurent, explosant aussitôt en une poussière d'encre qui vient tâcher votre peau. Les souvenirs qui vous viennent cette fois vous transpercent comme des poignards. Vos yeux s'écarquillent, votre sang se glace et vous avez le sentiment de suffoquer, submergée par un déluge de douleur, de chagrin et de détresse sans fond. Votre mémoire redevient vite aussi obscure qu'elle l'était auparavant, mais le fait d'avoir entraperçu ce qu'elle contient vous laisse chancelante d'horreur.

Au cours de la partie de votre aventure qui commence, vous êtes également dotée d'un score d'*Unseelie* qui augmentera selon les événements. Son score actuel est de 6.

Les papillons noirs augmentent toujours en nombre et beaucoup d'autres commencent à se diriger vers vous. Si vous avez le code *Tabaxi*, rendez-vous au **56**. Sinon, rendez-vous au **110**.

129

La porte par laquelle vous êtes entrée se referme en claquant, vous laissant dans la pénombre. Les murs et le plafond de cette pièce vous sont complètement invisibles, au point que vous vous demandez presque s'ils existent bien. Vous vous hâtez de gagner la zone éclairée qui se trouve devant vous. Les bougies sont de tailles et de couleurs diverses, le plus souvent posées à même le sol. Elles entourent un lit fuschia très spacieux, dont la présence solitaire vous paraît pour le moins étrange.

Vous jetez un regard nerveux aux ténèbres qui vous entourent. Dans le silence que ponctue le crépitement occasionnel d'une bougie, il vous semble deviner le frémissement d'une multitude d'ailes noires. Aucune porte conduisant à une autre destination n'est visible.

Vous reculez jusqu'au lit, au centre de la zone lumineuse, mais les nombreuses bougies qui vous entourent ne vous apportent pas le réconfort espéré : plusieurs d'entre elles sont déjà éteintes et les flammes qui continuent de brûler ne cessent de décliner. L'obscurité se rapproche un peu plus à chaque fois que l'une d'entre elles vacille et disparaît. De petites formes fugitives commencent à apparaître dans l'air à la périphérie de votre champ de vision.

Vous forçant à réprimer votre angoisse grandissante, vous cherchez des solutions. Trois possibilités distinctes vous viennent à l'esprit :

Vous pouvez emporter deux des bougies qui vous semblent les moins entamées et essayer de trouver une issue à cette pièce avant qu'elles ne s'éteignent (rendez-vous au **149**).

Vous pouvez vous cacher, soit sous la couette (rendez-vous au **162**), soit sous le lit (rendez-vous au **169**).

La dernière idée qui vous vient est plus radicale : à l'aide des bougies, vous pourriez sans doute mettre le feu au lit, ce qui ne manquerait pas d'éclairer la pièce avec intensité (rendez-vous au **202**).

130

L'araignée se déplace à une vitesse effrayante. Chacun des papillons qu'elle fait disparaître gonfle un peu plus son corps boursoufflé et la ralentit légèrement, mais il ne lui faut malgré tout que quelques instants pour les tuer tous. Il ne reste bientôt plus que vous et elle. Rendez-vous au **215**.

131

"Un papillon ?" fait votre mère de sa voix songeuse.

Elle réfléchit un moment, passant une main dans les longs cheveux noirs dont vous avez hérité. Elle finit par choisir une feuille de couleur bleue mais ne se met pas tout de suite à l'ouvrage. Ses yeux se posent sur Cédric, sur votre père et enfin sur vous. Son visage a l'expression curieusement détachée que vous lui voyez quelquefois.

Si vous avez le code *Aria*, rendez-vous au **199**.

Sinon, rendez-vous au **223**.

132

« Il n'y a que les proies qui ont peur, » vous dit l'effraie.

Vous essayez de l'interroger sur autre chose, mais elle ne répond plus, se contentant de vous observer avec une intensité qui ne tarde pas à vous mettre très mal à l'aise. Vous reculez lentement jusqu'à l'escalier sans la quitter des yeux, puis vous vous retournez et descendez les marches étroites aussi rapidement qu'il vous est possible.

C'est avec un profond soulagement que vous retrouvez l'atmosphère chaude et éclairée du couloir. Le pan de mur se remet en place derrière vous, mais vous remarquez que l'affiche en a disparu. Il ne vous reste plus qu'à reprendre votre chemin.

Si vous voulez aller examiner l'objet qui pend du plafond, rendez-vous au **173**.

Si vous préférez vous intéresser aux tableaux qui décorent les murs, rendez-vous au **206**.

133

Vous courez vers les rideaux, mais une large trappe s'ouvre brutalement sous vos pieds et vous tombez avec un cri de surprise et d'effroi. Une vive lumière vient aveugler vos yeux habitués à la semi-obscurité et l'air rugit brièvement à vos oreilles.

Mais toute la vitesse de votre chute se dissipe au moment où vous heurtez le sol et l'impact qui vous traverse le corps n'est pas plus fort que si vous veniez juste de sauter à bas d'une chaise. A la fois soulagée et abasourdie, vous regardez au-dessus de vous, mais il n'y a plus qu'un plafond blanc qui s'offre à votre regard.

Une étrange sensation de déséquilibre vous fait tourner la tête. A mesure que vos yeux s'habituent à la luminosité ambiante, vous découvrez des murs autour de vous, ainsi que des objets qui vous sont familiers. La méchante inconnue vous a renvoyé dans la salle de jeu ! Et vous êtes redevenue la fillette de cinq ans que vous étiez avant d'accéder au couloir.

Devant la profonde injustice de tout ceci, vous décidez de bouder puis, au bout de quelques instants, de vous changer les idées à l'aide des jouets qui vous entourent. Ce n'est qu'après un très long moment que vous éprouverez enfin le désir de recommencer votre aventure.

134

Vous soulevez la bassine entre vos mains et portez le rebord à vos lèvres mais, dès que la première gorgée a franchi vos lèvres, vous la recrachez aussitôt. Cette eau est absolument dégoûtante ! Sous le coup de la surprise, la bassine vous échappe des doigts et renverse son contenu sur la moquette, répandant dans l'air son odeur parfumée. Un instant, vous craignez que cette bêtise ne vous vaille d'être grondée, puis vous vous rappelez que vous êtes toute seule dans cette pièce et qu'il n'y a aucun moyen apparent d'y rentrer ou d'en sortir.

Qu'allez-vous voir maintenant ?

Les poupées qui sont rassemblées en cercle autour d'une petite table ? (Rendez-vous au **27**)

Le puzzle qui traîne par terre, non loin de vous ? (Rendez-vous au **35**)

Les cubes en bois qui encombrant toute un coin de la pièce ? (Rendez-vous au **52**)

Le gros coffre qui déborde de peluches ? (Rendez-vous au **60**)

Si vous avez épuisé toutes ces possibilités, rendez-vous au **14**.

135

Vous êtes au commencement d'un large couloir mal éclairé, dont vous ne distinguez pas l'autre extrémité. Mais votre appréhension concernant ce qui vous y attend est vite remplacé par un souci plus immédiat : contrairement aux précédentes, la porte que vous venez de franchir ne s'est pas refermée derrière vous ! Les ténèbres qui emplissent le jardin vous empêchent de voir si les papillons noirs vont vous suivre à l'intérieur, mais vous craignez que ce ne soit le cas. Trop essoufflée pour courir encore, vous vous remettez en marche d'un pas aussi rapide que possible.

Si vous avez le code *Elegia*, rendez-vous au **49**.

Sinon, rendez-vous au **120**.

136

Le Petit Chaperon Rouge de l'affiche est une fillette souriante aux cheveux bouclés, qui suit un sentier bien tracé à travers une grande forêt. Le panier qu'elle tient sous le bras est rempli à ras bord de plaquettes de beurre d'une marque bien visible. Mais vous ne pouvez empêcher votre regard de glisser presque immédiatement jusqu'au loup qui la guette, à moitié caché derrière un gros arbre. Il est dessiné de façon comique, avec une serviette à carreaux nouées autour du cou, de grands yeux rivés sur la cargaison du Chaperon et un air gourmand plutôt que méchant. Et pourtant, il vous fait peur. Vous essayez de vous raisonner, de vous dire que vous êtes trop grande pour être encore effrayée par un dessin pareil, mais rien n'y fait. Des frissons vous parcourent le corps et votre respiration s'accélère jusqu'à devenir presque hale-tante. La gueule pleine de dents pointues et la longue langue rouge avec laquelle le loup se lèche les babines vous inspirent une épouvante telle que vous avez l'impression que votre coeur va s'arrêter de battre. Vous voudriez cesser de regarder, mais vos muscles ne vous répondent pas. A mesure que votre panique augmente, il vous semble que le loup est en fait derrière vous, tapi dans l'ombre, se préparant déjà à bondir. Ses crocs vont se refermer sur vous comme un étau implacable et déchirer votre chair morceau après morceau pour qu'il puisse se nourrir. Vous cesserez de résister, de penser, de ressentir, de vivre et, à la fin, il ne restera plus rien et il n'y aura jamais rien eu.

Une décharge d'adrénaline traverse soudain vos membres et vous vous enfuyez de toute la vitesse de vos jambes, l'esprit encore glacé par la perspective de la mort et du néant.

Une fois que votre terreur se sera quelque peu apaisée, vous cesserez de courir, mais continuerez à marcher d'un pas rapide, jetant de temps à autre des regards apeurés par-dessus votre épaule. Rendez-vous alors au **87**.

137

"Je dois repartir," dites-vous, vous surprenant vous-même. "Je t'aime, mais tu as raison. M'accrocher à un souvenir n'est pas plus la solution que tout oublier."

Le sourire de David éblouit vos yeux et vous réchauffe le cœur.

"Si tu gardes ce courage et que tu continues d'avancer, rien ne pourra t'arrêter," dit-il en vous effleurant les lèvres du bout des doigts. "Toute la force dont tu as besoin pour sortir d'ici est en toi-même. Tu n'as besoin de rien d'autre."

Rendez-vous au **157**.

138

Vous ne voyez pas très bien d'abord ce que représente au juste le puzzle. Puis, après avoir réussi à assembler quelques-unes des pièces, vous réalisez que c'est une scène tirée des Trois Petits Cochons. A partir de là, vous progressez beaucoup plus rapidement. Vous faites apparaître la maison en brique, la cheminée, la fenêtre par laquelle regardent les trois petits cochons et le grand méchant loup qui s'apprête à souffler sur la porte.

Vous vous sentez très fière lorsque vous mettez la dernière pièce à sa place. Mais cela ne dure qu'un instant. Maintenant que le puzzle est achevé, il vous fait peur. Vous avez l'impression que c'est vous qui êtes à l'intérieur de la maison et que le loup est en train de vous regarder de ses grands yeux horribles. Vous n'arrivez pas à détacher vos yeux de sa gueule rouge pleine de dents tranchantes comme des lames de rasoir. Il vous semble que, d'un instant à l'autre, il va renverser le mur de briques comme s'il n'était que de paille, planter ses griffes dans votre chair et vous dévorer pour apaiser sa faim insatiable. La terreur vous paralyse des pieds à la tête et aucun son ne parvient plus à franchir le seuil de votre bouche. Le souvenir d'un hurlement long et sinistre résonne dans votre tête, annonçant la souffrance, la fatalité et la mort. Et brusquement, vous êtes de nouveau libre de vos mouvements. Avec un cri d'horreur strident, vous vous levez d'un bond et vous enfuyez vers l'autre extrémité de la salle, loin du loup et de sa gueule béante qui vous attend.

Vous restez un très long moment blottie contre un mur, le visage enfoui entre vos mains et tremblant de tous vos membres. Avec le temps, votre terreur finit néanmoins par s'apaiser et vous trouvez le courage de reprendre votre exploration, en prenant bien garde de ne plus vous approcher du puzzle. Décidez de ce que vous allez examiner :

Les poupées qui sont rassemblées en cercle autour d'une petite table (rendez-vous au **27**).

Les cubes en bois qui encombrant toute un coin de la pièce (rendez-vous au **52**).

Le gros coffre qui déborde de peluches (rendez-vous au **60**).

Si vous avez déjà épuisé toutes ces possibilités, rendez-vous au **14**.

139

La courte pente est particulièrement abrupte mais elle ne vous pose pas de difficulté pour autant, comme si la gravité n'avait pas grande importance dans cet espace. La maison, quant à elle, fait à peine deux fois votre taille. Ses murs sont rouges, son toit et ses volets verts, sa porte jaune et aucun de ses contours n'est vraiment très droit. Vous essayez de regarder par l'une des grosses fenêtres, mais vous ne voyez que du blanc. Vous vous approchez ensuite de la porte, vous demandant comment vous allez pouvoir manipuler un dessin de poignée. Mais vous n'avez pas à vous poser longtemps la question : la porte s'ouvre d'elle-même, ce qui la fait totalement disparaître à vos yeux. L'intérieur qui s'offre à vos yeux a la blancheur du papier et vous n'y distinguez absolument rien.

Si vous voulez entrer, rendez-vous au **165**.

Si vous voulez aller voir ce qui a l'air d'être une sorte de prairie, rendez-vous au **114**.

Si vous préférez continuer vers les autres collines que vous distinguez un peu plus loin, rendez-vous au **184**.

140

Vous essayez de parler, mais le flot ininterrompu de prénoms vous déconcentre et vous étourdit.

...Eveline... Nadia... Phèdre... Agathe... Deirdre... Cécilie... Delphine... Geneviève... Iris... Manon... Solange... Ingrid... Yoko... Karine... Doris... Raphaëlle... Jeanne... Tamara... Aliénor... Sabine... Judith... Emma... Sylvia... Flore... Agnès... Marianne... Laetitia...

L'espace d'un instant, il vous semble que vous ne réussirez pas à vous faire entendre. La panique tétanise votre gorge, vous empêchant presque de respirer. Sur le point de succomber à cette pression murmurante, vous réalisez avec une clarté soudaine que votre peur ne se nourrit que d'elle-même. Vous n'avez pas de raison de douter de votre identité. Votre mémoire est encore obscurcie et il vous reste bien des périls à affronter, mais vous savez qui vous êtes. Prenant une profonde inspiration, vous le criez à votre multitude de reflets :

"Océane !!! Je m'appelle Océane !!!"

Il se fait aussitôt un profond silence où résonne l'écho de votre seule voix. Vous faites un tour complet sur vous même, croisant les yeux de chacun de vos reflets, qui vous ressemblent désormais parfaitement. Lorsque vous avez fini, la conscience de vous-même qui vous emplit est d'une intensité euphorisante. Notez le code *Aoidé* puis, une fois que vous serez prête à vous remettre en route, décidez quelle sera votre prochaine destination :

L'intérieur sombre de ce qui semble être une crypte (*Repli*, rendez-vous au **69**).

Un large espace rempli d'une gigantesque machinerie (*Mécanique*, rendez-vous au **147**).

Un jardin plongé dans la nuit (*Seuil*, rendez-vous au **164**).

141

Vous avez le temps de faire un pas.

Puis le couloir qui vous entoure est remplacé par une terreur glaciale et sans fond, la lumière devient une souffrance atroce et l'air une horreur indicible. Vous ouvrez la bouche pour hurler, mais le son qui vous parvient aux oreilles est un cri animal et incohérent. Vous voulez courir, mais toutes les directions sont désormais le bas et vous tombez sans fin, incapable de vous rattraper à quoi que ce soit.

Lorsque vos sens vous reviennent, vous êtes effondrée contre le mur du couloir. L'un des couteaux s'est planté juste à côté de votre œil gauche, deux autres entourent votre gorge, effleurant votre peau vulnérable de leurs lames tranchantes, les deux derniers ont transpercé les manches de votre tunique, vous immobilisant les bras en croix. Vous êtes trempée d'une sueur glacée, vos joues inondées de larmes et l'entrejambe de votre pantalon dégouline d'urine tiède.

Vous n'essayez pas de vous relever, ni même de vous libérer. Vous restez immobile, haletante, et vous espérez de toutes vos forces que ce rêve horrible va se rembobiner et vous ramener dans la cellule où vous étiez en sécurité.

Votre aventure s'achève ici.

142

Cédric est visiblement très fier que vous lui demandiez de vous créer quelque chose. Il prend une feuille jaune et se met à l'ouvrage, les sourcils froncés et les lèvres plissées en une moue de concentration. A votre grande surprise, il reste à peu près appliqué jusqu'à la fin.

"Et voilà !"

Le papillon qu'il vous offre est assez maladroit et ses ailes peu symétriques, mais cela ne s'empêche pas de s'envoler. Il vient éclater contre votre nez, ce qui vous fait éternuer à plusieurs reprises au grand amusement de Cédric. L'espace d'un bref instant, vous vous souvenez de toutes les fois où vous avez joué, ri et vous êtes disputé avec votre petit frère. Ajoutez 1 à votre score de *Seelie*.

Si vous ne l'avez pas encore fait, vous pouvez maintenant demander à votre père (rendez-vous au **124**) ou à votre mère (rendez-vous au **131**) de vous faire un papillon, voire essayer vous-même (rendez-vous au **151**). Sinon, vous pouvez laisser votre famille continuer à jouer et vous choisir une autre destination :

Une pièce éclairée d'une vive lumière électrique et encombrée d'appareils divers (*Mygale*, rendez-vous au **30**).

Un espace encombré de chaises métalliques et de tables circulaires (*Carrefour*, rendez-vous au **38**).

Une salle de bain où règne une vapeur particulièrement épaisse (*Perle*, rendez-vous au **57**).

Une pièce jonchée de débris métalliques de toutes sortes (*Décharge*, rendez-vous au **86**).

143

A peine avez-vous posé votre question que l'effraie éclate d'un rire strident qui vous blesse les oreilles. « Le jour ?! Cela fait bien longtemps que le jour ne se lève plus ! »

Vous allez lui demander comment cela peut être possible, mais elle s'envole dans un froissement d'ailes soudain et, après une gracieuse spirale, disparaît silencieusement par la lucarne.

Les paroles de la chouette vous ont injecté une appréhension glaciale et vous ne tenez pas à rester plus longtemps dans le grenier vide. Agitée de frissons violents, vous redescendez l'escalier aussi vite que la prudence le permet. C'est avec un profond soulagement que vous retrouvez l'atmosphère chaude et éclairée du couloir. Le pan de mur se remet en place derrière vous, mais vous remarquez que l'affiche en a disparu. Il ne vous reste plus qu'à reprendre votre route.

Si vous voulez aller examiner l'objet qui pend du plafond, rendez-vous au **173**.

Si vous préférez vous intéresser aux tableaux qui décorent les murs, rendez-vous au **206**.

144

Ce segment du couloir est presque aussi long que le précédent et les œuvres abstraites qui décorent ses murs ne vous intéressent pas beaucoup. Quelques posters aux couleurs fluorescentes retiennent tout de même votre attention. Ils représentent tous des portes ou des fenêtres donnant sur des paysages qui se prolongent sans fin jusqu'à l'horizon. A cette exception près, les mélanges de couleurs et de formes qui s'offrent à vos yeux vous restent totalement hermétiques. C'est avec soulagement que vous arrivez enfin à l'extrémité de ce segment-ci. Rendez-vous au **89**.

145

Une fois que vous vous êtes suffisamment éloignée du coffre et de l'ours, vous prenez enfin le temps de regarder votre butin. C'est un petit éléphant en peluche gris, avec de grandes oreilles. Sa trompe est levée comme pour vous dire bonjour et vous ne résistez pas à l'envie de tirer un peu dessus.

"Veux-tu arrêter ça tout de suite, vilaine ?" vous dit l'éléphant. "Si tu abîmes ma trompe, je ne pourrai plus m'en servir pour souffler de jolies bulles !"

"Tu fais des bulles ?"

"Bien entendu !" fait l'éléphant en se gonflant d'importance. "Elles ont toutes les couleurs de l'arc-en-ciel et je peux même en faire de plus grandes que toi !"

"Oh, montre-moi !"

"Ce n'est pas si simple ! Il faut d'abord que je boive de l'eau à laquelle on a mélangé du savon ou un autre produit du même genre. Ce n'est qu'ensuite que je pourrai créer mes bulles de toutes les couleurs."

Si jamais, au cours de vos explorations, vous trouvez ce que l'éléphant en peluche vous demande, ajoutez 10 au numéro du paragraphe où vous serez et rendez-vous au résultat. En attendant, que souhaitez-vous aller voir ?

Les poupées qui sont rassemblées en cercle autour d'une petite table ? (Rendez-vous au **27**)

Le puzzle qui traîne par terre, non loin de vous ? (Rendez-vous au **35**)

Les cubes en bois qui encombrant toute un coin de la pièce ? (Rendez-vous au **52**)

146

Vous dirigez la flèche vers le haut avant d'enfoncer de nouveau la punaise. Le spectacle qu'offre désormais l'affiche vous fait glousser légèrement. Mais une sensation étrange naît soudain dans le creux de votre ventre, avant de se propager à tout votre corps. Vous avez l'impression que quelque chose vous tire vers le haut. Est-ce que vous êtes de nouveau en train de grandir ? Cette idée vous plaît assez mais, lorsque vous baissez les yeux, vous voyez que ce n'est pas ce qui est en train de se produire : vos pieds ont cessé de toucher le sol ! Non seulement vous flottez sans le moindre support, mais vous êtes en train de vous élever lentement. Vous cherchez quelque chose à quoi vous raccrocher, mais la lampe la plus proche est hors de portée de votre bras. Lorsque vous songez à remettre l'affiche dans sa position d'origine, il est déjà trop tard : vous avez beau vous contorsionner, vous êtes trop haut pour encore pouvoir l'atteindre. Voyant le plafond approcher, vous vous protégez la tête de vos mains pour ne pas risquer de vous cogner. Et soudain, vous tombez ! Mais votre chute est si brève que vous n'avez même pas le temps de paniquer. Vos avant-bras amortissent l'impact et vous vous retrouvez sur le dos, les quatre fers en l'air et complètement désorientée.

Vous vous redressez en position assise, mais cela ne dissipe pas votre sentiment de confusion. Le couloir qui vous entoure est étrangement différent de ce qu'il était un instant plus tôt. L'épaisse moquette rouge qui recouvrait le sol est devenue une surface dure et blanche. Vous cherchez du regard l'affiche qui est à l'origine de cette expérience étrange et vous finissez par la trouver en levant les yeux : elle est toujours accrochée au mur, mais nettement au-dessus de votre tête et pointe désormais vers le bas.

Et soudain, vous réalisez : le couloir n'a pas changé, c'est vous qui marchez sur le plafond ! Une vive frayeur vous emplit à cette réalisation et, pendant un moment, vous n'osez plus faire le moindre geste. Mais, lorsque vous rassemblez finalement le courage nécessaire pour vous mettre debout, le sentiment que vous avez d'être à l'envers disparaît aussi vite qu'il était venu. Vous levez un pied, puis l'autre, et vous vous enhardissez même jusqu'à faire un petit bond en l'air sans que cela ne vous fasse chuter pour autant vers la large moquette rouge qui surplombe désormais votre tête. Peut-être est-ce le couloir lui-même qui est à l'envers.

Après quelques expériences supplémentaires - et notamment une tentative infructueuse de marcher sur les murs - vous décidez de vous remettre en route pour voir ce que vous réserve ce couloir inversé. Rendez-vous au **170**.

147

La pièce où vous venez d'arriver est large et extrêmement haute. Un assemblage inextricable d'énormes engrenages, tout entier en mouvement, occupe l'essentiel de cet espace. Vous vous tordez le cou pour essayer de voir jusqu'où il s'élève, mais le plafond est de toute façon invisible derrière l'enchevêtrement de métal.

"Alors, la demoiselle se décide enfin à faire le tour du propriétaire ?"

Vous sursautez et baissez aussitôt les yeux. Le bruit régulier de la machinerie vous a empêché d'entendre que quelqu'un s'approchait de vous : une toute petite femme, dont la tête dépasse à peine votre taille, vous regarde avec les deux mains sur les hanches. Elle a des cheveux blonds attachés en une courte tresse, un nez particulièrement imposant et son visage est noirci par la saleté.

"Excusez-moi," faites-vous, vous remettant de votre surprise, "mais cette machine est la vôtre ?"

"Mais non, voyons ! Je ne fais que m'en occuper, c'est tout."

Elle s'essuie le nez d'une manche couverte de tâches de graisse, éternue plusieurs fois, puis reprend :

"Seulement elle marche de moins en moins bien. J'ai essayé tout ce qui me passait par la tête : nettoyer, huiler, resserrer les écrous... Les engrenages tournent de plus en plus lentement et je ne serais pas étonné qu'ils finissent par s'arrêter complètement. On m'a fourni une sorte de diagnostic de leur état, mais je n'y comprends rien. La demoiselle ne veut pas y jeter un coup d'oeil, puisqu'elle est là ?"

Vous levez de nouveau les yeux sur l'immense et complexe masse de métal, avant de demander :

"A quoi est-ce qu'elle sert, au juste, cette machine ?"

La petite femme vous considère un bon moment, un sourcil haussé, avant de répondre :

"Il y a des fois où je me le demande."

Si vous essayez de l'aider à réparer cette machine, rendez-vous au **224**.

Si vous préférez repartir, la petite femme a un reniflement dédaigneux mais n'émet pas d'autres commentaires. Choisissez votre nouvelle destination :

Une pièce aux murs tout entiers couverts de miroirs (*Soi*, rendez-vous au **16**).

L'intérieur sombre de ce qui semble être une crypte (*Repli*, rendez-vous au **69**).

Un jardin plongé dans la nuit (*Seuil*, rendez-vous au **164**).

148

Quatre ordinateurs s'offrent à vous et aucun de leurs écrans ne vous offre autre chose qu'une mosaïque de couleurs informe et désagréable à regarder. Vous en choisissez un au hasard, essayez en vain de le faire redémarrer, puis tentez quelques combinaisons de touches qui n'ont pas plus d'effet. Vous songez sérieusement à débrancher le câble de l'appareil avant de le remettre en place lorsque soudain, sans raison apparente, l'écran s'éclaircit pour révéler un texte volumineux, ponctué par intervalles d'espaces et de chiffres. Vos yeux se posent sur une ligne au hasard :

L'odeur se fait plus forte, emplissant votre gorge d'un goût âcre qui vous fait presque suffoquer. Vos jambes se font chancelantes et votre main se crispe sur le bois de votre lance, mais vous ne ralentissez pas votre progression. Votre corps est transi par la peur, mais votre esprit est vide de tout. Vous approchez de

L'écran se brouille soudain à nouveau et vous ne pouvez plus rien lire. Frustrée, vous allez donner un bon coup de poing à l'ordinateur lorsque vous réalisez qu'un grand papillon noir est posé dessus. Vous retenez

vosre main juste à temps, mais vous n'avez pas le réflexe de vous jeter immédiatement en arrière. Le papillon s'envole à votre rencontre et explose contre votre visage, vous emplissant d'une douleur qui est à la fois une réminiscence et une anticipation. Ajoutez 1 à votre score d'*Unseelie*.

Lorsque vous vous relevez, vous réalisez que d'autres papillons noirs sont venus se poser sur quelques-uns des appareils qui vous entourent. Vous décidez de ne pas attendre que leur nombre augmente encore et vous hâtez de choisir une nouvelle destination :

Un espace encombré de chaises métalliques et de tables circulaires (*Carrefour*, rendez-vous au **38**).

Un vaste séjour aux murs clairs (*Cocon*, rendez-vous au **64**).

Une vaste salle blanche au sol curieusement réfléchissant (*Tsunami*, rendez-vous au **103**).

Une pièce obscure, où brille la flamme vacillante de quelques bougies (*Oubli*, rendez-vous au **129**).

149

Vous saisissez une épaisse bougie dans chaque main et vous éloignez du lit d'un pas rapide. Les ténèbres vous enveloppent de toutes parts, tout juste tenues à distance par la clarté que diffusent vos flambeaux. Vous les fouillez du regard, espérant découvrir une issue. A plusieurs reprises, vous voyez les reflets des flammes s'accrocher brièvement à des ailes de velours noir. Vous poursuivez sans ralentir, vous sachant encerclée.

Un immense soulagement vous emplit lorsque vous voyez enfin des rectangles de couleurs et de formes se découper dans l'obscurité, vous laissant apercevoir l'intérieur d'autres pièces. Mais, alors que vous vous croyiez tirée d'affaire, la flamme de l'une de vos bougies vacille et disparaît. Vous vous hâtez, le coeur battant à tout rompre, mais la deuxième bougie s'éteint à son tour après seulement quelques pas.

Dans l'obscurité, les papillons noirs fondent sur vous. Brûlée par le contact de leurs ailes soyeuses, vous vous précipitez vers l'une des portes qui s'offrent à vous. Ajoutez 5 à votre score d'*Unseelie* (4 si vous avez le code *Tabaxi*), puis choisissez votre destination :

Un espace encombré de chaises métalliques et de tables circulaires (*Carrefour*, rendez-vous au **38**).

Un vaste séjour aux murs clairs (*Cocon*, rendez-vous au **64**).

Une pièce jonchée de débris métalliques de toutes sortes (*Décharge*, rendez-vous au **86**).

Une vaste salle blanche au sol curieusement réfléchissant (*Tsunami*, rendez-vous au **103**).

150

Vous plongez vos mains dans la bassine et les lavez avec énergie. L'eau est savonneuse et vous vous amusez vite à vous en frotter les bras, le visage et même les jambes. Comme vous en renversez aussi beaucoup à côté, il ne reste bientôt plus une goutte, à votre grande déception.

Qu'allez-vous voir maintenant ?

Les poupées qui sont rassemblées en cercle autour d'une petite table ? (Rendez-vous au **27**)

Le puzzle qui traîne par terre, non loin de vous ? (Rendez-vous au **35**)

Les cubes en bois qui encombrent toute un coin de la pièce ? (Rendez-vous au **52**)

Le gros coffre qui déborde de peluches ? (Rendez-vous au **60**)

Si vous avez épuisé toutes ces possibilités, rendez-vous au **14**.

151

Vous saisissez une feuille verte et commencez à la plier, mais vous ne tardez pas à réaliser que vous n'avez, au fond, absolument aucune idée de la manière dont procéder. La forme d'un papillon est beaucoup plus difficile à reproduire qu'il ne vous semblait d'abord. Vous vous efforcez d'obtenir au moins des ailes rudimentaires, mais sans succès. Comment se fait-il que même Cédric soit capable de produire quelque chose ressemblant à un animal et pas vous ? vous demandez-vous en regardant avec dépit la forme disgracieuse qu'a pris votre feuille.

"Ne t'en fais pas," vous dit votre père en vous tapotant la joue. "Avec un peu d'équilibre, tu finiras par y arriver."

Si vous ne l'avez pas encore fait, vous pouvez maintenant demander à votre père (rendez-vous au **124**), votre mère (rendez-vous au **131**) ou Cédric (rendez-vous au **142**) de vous faire un papillon. Sinon, vous pouvez laisser votre famille continuer à jouer et vous choisir une autre destination :

Une pièce éclairée d'une vive lumière électrique et encombrée d'appareils divers (*Mygale*, rendez-vous au **30**).

Un espace encombré de chaises métalliques et de tables circulaires (*Carrefour*, rendez-vous au **38**).

Une salle de bain où règne une vapeur particulièrement épaisse (*Perle*, rendez-vous au **57**).

Une pièce jonchée de débris métalliques de toutes sortes (*Décharge*, rendez-vous au **86**).

152

"Tu n'as pas de souhait, hmm ?" La sirène tend brusquement un bras nacré et vous attrape le nez entre le pouce et l'index. La pression n'est pas tout à fait assez forte pour vous faire vraiment mal, mais elle n'a rien d'agréable. "Ne me prends pas pour une huître ! Tu ne dis ça que parce que tu espères que cela te vaudra quelque chose de mieux que ce que je te proposais ! Mais puisque tu as envie d'une récompense originale, je vais t'en offrir une : je te fais le don d'abondance. Et j'espère pour toi que les souvenirs qui t'attendent encore sont agréables."

Puis elle vous relâche, vous laissant frotter votre nez endolori. Désormais, à chaque fois que vous augmenterez votre score de *Seelie* ou d'*Unseelie*, il vous faudra doubler le nombre de points indiqué par le texte.

Vexée de la façon dont la sirène vient de vous traiter, vous lui tournez le dos sans un mot et vous dirigez vers une nouvelle destination :

Un espace encombré de chaises métalliques et de tables circulaires (*Carrefour*, rendez-vous au **38**).

L'intérieur sombre de ce qui semble être une crypte (*Repli*, rendez-vous au **69**).

Une vaste salle blanche au sol curieusement réfléchissant (*Tsunami*, rendez-vous au **103**).

Un large espace rempli d'une gigantesque machinerie (*Mécanique*, rendez-vous au **147**).

153

Vous devinez sans peine qu'il s'agit de la photographie d'une famille. Le père, la mère, une fille de votre âge et un garçon qui doit avoir cinq ou six ans sont assis autour d'une table de jardin, sous un arbre qui projette une mosaïque de tâches d'ombre et de lumière. Une bouffée de vent fait se gonfler légèrement la nappe blanche. Tout le monde sourit sauf le petit garçon, qui a la bouche pleine d'un énorme morceau de brioche.

La photographie ne vous intéresse tout d'abord pas beaucoup mais, alors que vous la regardez, il vous vient la curieuse impression que vous avez déjà vu la fillette quelque part. L'espace d'une seconde interminable, vous ne saisissez pas où et quand cela pouvait être. Et puis, vous réalisez : dans le miroir, il y a à peine un instant. C'est vous-même que vous êtes en train de regarder. Et cela signifie que ces personnes sont votre famille. Comme c'est étrange, ils ne vous rappellent absolument rien. Vous vous concentrez sur leurs visages et essayez de vous souvenir de leurs voix, mais votre mémoire est une chose obscure, muette et dont vous commencez même à penser qu'elle pourrait être vide.

Vous finissez par admettre que continuer à fixer cette image inerte ne vous apportera rien. Si vous voulez maintenant commencer à suivre le couloir, rendez-vous au **87**.

Si vous ne les avez pas encore examinés, vous pouvez aller voir l'affiche publicitaire (rendez-vous au **136**) ou le tableau (rendez-vous au **160**).

154

Le tunnel suit une légère pente, trop faible pour menacer votre équilibre, mais assez constante. Après un long moment à cheminer dans la quasi-obscurité, vous parvenez finalement à quelque chose : un mur de pierres cyclopéennes barre toute la largeur du tunnel. Une double porte grise et massive, quatre fois plus haute que vous et encadrée de nombreux flambeaux, se trouve en son centre.

Alors que vous vous en approchez, vous réalisez soudain que quelqu'un est en train d'attendre juste devant la porte. A la lumière des torches, vous découvrez qu'il s'agit d'un homme approchant de la trentaine, aux cheveux bruns, de taille et d'apparence moyennes. Il est vêtu d'une ample toge blanche et porte des lunettes aux verres ovales.

"Ah !" s'exclame-t-il d'une voix au timbre grave en vous voyant approcher. "Voici l'héroïne de l'histoire !"

"Je n'ai pas l'impression d'être une héroïne," répondez-vous, gardant prudemment votre lance devant vous. "Je veux juste sortir d'ici."

"Ca suffit largement. Il y a d'autres buts admirables dans la vie que de sauver le monde."

Vous détournez un instant les yeux de l'inconnu pour regarder l'énorme porte qui se trouve derrière lui. Maintenant que vous êtes suffisamment proche, vous voyez que les panneaux en sont couverts d'inscriptions et de fresques largement effacées.

"Qu'est-ce qui se trouve derrière cette porte ?" demandez-vous.

"Le reste du tunnel," répond l'homme avec un mince sourire. "Il va falloir que tu descendes dans les profondeurs avant de pouvoir remonter. Après celle-ci, tu devras encore franchir six portes, chacune dotée d'un gardien. C'est une sorte de traversée mystique, inspirée de la descente d'Ishtar aux enfers. Bien sûr, c'est entièrement une fabrication de l'esprit."

Vous éprouvez une pointe de vexation.

"Alors tout ça n'est qu'un grand machin métaphysique ?" demandez-vous, désignant le tunnel qui vous entoure de la pointe de votre lance.

L'homme fronce brièvement les sourcils.

"Je n'ai jamais bien su ce que voulait dire "métaphysique". Mais disons que c'est métaphorique, ce qui ne veut pas dire que ce n'est pas réel. Le chemin que tu parcours représente ta progression intérieure. Les gardiens que tu vas rencontrer sont entièrement issus de ton esprit."

Il s'approche soudain de vous et tend une main vers votre gorge.

"Bas les pattes !" vous exclamez-vous, l'arrêtant de la pointe de votre lance.

"Du calme," fait-il en défaisant rapidement les lanières qui retiennent votre cape, "c'est juste une partie de la tradition mythologique. A chaque porte, il faudra que tu retires un vêtement avant de continuer ton chemin."

Vous froncez les sourcils, essayant de calculer mentalement ce qu'il vous restera après la septième porte. Le résultat ne semble pas prometteur.

"Et maintenant, il est temps que tu poursuives ta route. Je te souhaite bonne chance."

L'homme frappe trois coups contre la porte et les panneaux titanesques s'ouvrent en silence. Vous avancez et ne regardez pas en arrière. Rendez-vous au **18**.

155

Vous dirigez la flèche vers le bas avant d'enfoncer de nouveau la punaise. La vision qu'offre désormais l'affiche vous fait sourire. Mais, lorsque vous voulez vous éloigner, vos pieds restent cloués au sol ! Vous baissez les yeux, stupéfaite, mais rien de visible ne s'oppose à vos mouvements. Un engourdissement irrésistible progresse le long de vos jambes, les rendant aussi pesantes et inanimées que si elles étaient de plomb. Vous avez beau vous asséner des claques sur les cuisses, vous ne ressentez bientôt plus rien en-dessous de la taille.

Une bouffée de terreur vous saisit lorsque la paralysie se propage à votre ventre et menace de gagner votre poitrine. Au bord de la panique, vous faites la seule chose qui vous vient à l'esprit : remettre l'affiche dans sa position d'origine. Aussitôt, et à votre infini soulagement, les sensations recommencent à affluer dans la moitié inférieure de votre ventre. Après quelques instants, il ne vous reste plus que des fourmis dans les jambes et vous pouvez de nouveau vous déplacer librement.

Inutile de dire que vous n'avez plus la moindre intention de toucher à cette affiche ! Vous décidez d'aller plutôt vous intéresser à la petite table, en espérant qu'elle ne vous réserve pas de surprise aussi désagréable. Rendez-vous au **65**.

156

Un signe électrique comme ceux que l'on trouve dans les salles de cinéma affiche le mot "SORTIE". Vous vous approchez sans trop savoir que penser. Le fait de découvrir une issue avant d'être parvenue à l'extrémité du couloir vous paraît étrangement incongru.

La poignée pivote sans résistance sous votre main et la porte s'ouvre, dévoilant un corridor blanc dont l'extrémité disparaît dans la lumière du jour. Vous vous protégez les yeux de la main, éblouie. Un souffle d'air frais vient se presser contre votre visage, gonflant vos narines de parfums végétaux. Un immense frémissement parcourt tout votre corps, s'infiltrant jusque dans vos vaisseaux sanguins et vos cheveux.

Allez-vous avancer vers l'extérieur ? (Rendez-vous au **3**)

Allez-vous refermer la porte, prendre une profonde inspiration et reprendre votre chemin le long du couloir ? (Rendez-vous au **220**)

157

La main dans la vôtre, David vous accompagne tandis que vous allez récupérer votre lance, puis vous ramène jusqu'à la porte de bronze.

"Il va falloir que je t'enlève ton pantalon," vous dit-il avec un sourire. "D'abord à cause de la tradition mythologique et ensuite parce que je te préfère en sous-vêtements."

Vous gloussez et rougissez un peu lorsqu'il passe des paroles aux actes, laissant votre taille couverte d'un simple pagne.

"Et maintenant, il est temps que tu t'en ailles."

Il vous donne un baiser que vous voudriez interminable et qui s'achève beaucoup trop vite, puis vous pousse doucement vers la porte. Vous vous remettez en route, mais vous vous retournez de nombreuses fois jusqu'à ce que la pénombre vous dérobe finalement sa silhouette. Rendez-vous au **194**.

158

Affolée, vous cherchez de quel côté courir lorsque l'éclat blafard de la demi-lune vous rappelle soudain l'effraie. Vous fouillez frénétiquement dans vos poches jusqu'à ce que vos doigts se referment sur le siflet qu'elle vous avait donné. Vous le portez aussitôt à vos lèvres et y soufflez de toutes vos forces, produisant un bruit aiguë et à peine audible.

Le son ne produit aucun résultat immédiat et vous voyez avec effroi les papillons noirs se rapprocher de vous de toutes parts. Puis un long chuintement se fait entendre et une forme fantômatique surgit de nulle part, déchirant l'air nocturne devant vous. La chouette effraie entame un ballet meurtrier parmi les papillons, en saisissant des dizaines dans ses serres acérées et plongeant le restant dans une panique désordonnée. Saisissant votre chance, vous vous mettez à courir de toutes vos forces vers la porte qui se trouve de l'autre côté du jardin. La végétation s'accroche à vos vêtements, mais ne suffit pas à vous ralentir. Hors d'haleine, le visage griffé par les branches, vous atteignez l'ouverture et vous engouffrez à l'intérieur. Rendez-vous au **135**.

159

Les lèvres épaisses de la petite femme se plient en une moue songeuse. "Une pièce en trop ? Hmm, ça pourrait être ça."

Elle s'arme d'un gros marteau et escalade avec agilité une succession d'échelles qui l'amènent rapidement au coeur de la machinerie. Du sol, vous pouvez la voir examiner plusieurs engrenages et s'arrêter finalement devant l'un d'entre eux.

"J'ai l'impression que c'est celui-là qui cause le problème !" vous crie-t-elle en se penchant et en vous le désignant du doigt. "Je vais l'enlever !"

Là-dessus, elle se redresse, prend son outil à deux mains et le lève bien haut. Vous la regardez faire avec curiosité mais, lorsqu'elle abat le marteau sur l'engrenage, une douleur atroce vous traverse le crâne et vous tombez par terre, aveuglée. Les coups suivants tordent convulsivement votre corps sous l'effet de la souffrance. Vous voulez crier à la petite femme d'arrêter, mais les impacts répétés vident d'air vos poumons, réduisant votre voix à un filet étranglé.

Puis le martèlement s'arrête. Vous restez effondrée sur le sol, la tête en feu, tremblant de tous vos membres. Vous pouvez voir la petite femme redescendre précipitamment et courir jusqu'à vous. Elle vous saisit sous les aisselles et vous aide à vous relever avec une force hors de proportion avec sa taille.

"La demoiselle ne peut pas supporter ce genre de choses," dit-elle en vous soutenant. "La machine va devoir rester comme elle est."

Vous hochez vaguement la tête, encore incapable d'assembler des pensées cohérentes. Il vous semble que votre tête est sur le point de se briser comme une coquille d'oeuf. Retirez 6 points à votre score de *Seelie* et 4 points à votre score d'*Unseelie* (sans faire descendre l'un ou l'autre en-dessous de zéro).

Une fois que vos jambes ont retrouvé suffisamment de force pour vous soutenir sans aide, la petite femme vous lâche et vous vous dirigez en titubant quelque peu vers une nouvelle destination :

Une pièce aux murs tout entiers couverts de miroirs (*Soi*, rendez-vous au **16**).

L'intérieur sombre de ce qui semble être une crypte (*Repli*, rendez-vous au **69**).

Un jardin plongé dans la nuit (*Seuil*, rendez-vous au **164**).

160

Le tableau est de grande taille et vous devez reculer jusqu'au mur opposé pour le voir convenablement dans son ensemble. Au début, vous êtes tellement dérouterée par l'abondance de couleur dorée et les formes géométriques qui la parsèment que vous ne saisissez pas ce que vous êtes en train de regarder. Puis vos yeux se posent sur les deux visages, l'un penché sur l'autre, les mains, les jambes, et vous réalisez que ce tableau étrange représente un homme en train d'embrasser une femme. Pour une raison qui vous échappe, cela fait battre votre coeur un peu plus fort. Le visage de la femme vous fascine : penché sur le côté, les yeux fermés, comme si ce baiser la berçait doucement. Elle a l'air tellement heureuse.

Alors que vous vous absorbez dans la contemplation du tableau, le désir vous vient soudain de le toucher, peut-être pour vous assurer que vous n'êtes pas en train de l'imaginer. Mais une crainte instinctive vous saisit aussitôt à cette idée : vous avez le pressentiment que cela vous ferait détruire quelque chose d'infinitement précieux et irremplaçable.

Si vous décidez malgré tout de toucher le tableau, rendez-vous au **2**.

Sinon, vous pouvez commencer à suivre le couloir (rendez-vous au **87**) ou, si vous ne l'avez pas encore fait, aller voir l'affiche publicitaire (rendez-vous au **136**) ou la photographie punaisée au mur (rendez-vous au **153**).

161

Sa taille accrue fait de l'araignée une cible facile. Serrant le long couteau dans votre main, vous frappez de toute vos forces. La lame acérée transperce le corps noir et boursoufflé de part en part, faisant jaillir un flot de liquide visqueux. Un son long et strident vous blesse les tympans, puis l'araignée s'embrace spontanément de flammes bleues et vertes. Vous dégagez votre couteau et reculez prudemment de quelques pas. Le feu se propage à toute la toile à une vitesse stupéfiante. En quelques instants, il ne reste plus que des cendres et la voie est libre. Vous reprenez votre chemin. Rendez-vous au **233**.

162

Vous vous enfouissez sous la couette épaisse, toute habillée et vos chaussures aux pieds, prenant soin qu'aucune partie de votre corps ne dépasse. Puis vous attendez, le coeur battant. La tête enfouie entre les deux oreillers, vous êtes incapable de voir combien de bougies sont encore allumées.

Lentement, la tension qui crispe vos muscles se relâche pour être remplacée par une certaine langueur. L'angoisse et la crainte désertent votre esprit, mais votre coeur et votre respiration gardent un rythme plus rapide qu'à l'ordinaire. Vous vous sentez étrangement à l'aise, bercée mais tout à fait éveillée. Le fait que vous ne voyez ni n'entendez rien exacerbe votre sens du toucher. Vous n'avez plus conscience de vos vêtements... mais le contact du drap, de la couette et des housses d'oreillers parcourent votre peau de chatouillis délicieux. Vous sentez une douce chaleur affluer et refluer comme la marée dans le creux de votre ventre, gagnant peu à peu en amplitude. Il vous semble que tout votre corps n'en finit plus d'approcher d'un point culminant. Et lorsqu'il l'atteint enfin, vous êtes secouée d'un grand tremblement et un son étranglé s'échappe de votre bouche. La couette se décompose en un flot de papillons fuschia qui viennent se fondre en vous. Ajoutez 9 à votre score de *Seelie*.

Il faut un long moment à vos jambes pour retrouver suffisamment de force pour supporter votre poids. Autour de vous, une lumière feutrée éclaire désormais l'immense pièce. Vos vêtements sont toujours sur vous, comme s'ils ne vous avaient pas quitté. Finalement, vous vous levez et vous dirigez sans hâte vers une nouvelle destination :

Un espace encombré de chaises métalliques et de tables circulaires (*Carrefour*, rendez-vous au **38**).

Un vaste séjour aux murs clairs (*Cocon*, rendez-vous au **64**).

Une pièce jonchée de débris métalliques de toutes sortes (*Décharge*, rendez-vous au **86**).

Une vaste salle blanche au sol curieusement réfléchissant (*Tsunami*, rendez-vous au **103**).

163

Fouler pieds-nus le sol rocheux n'est pas aussi désagréable que vous auriez pu le penser. La pierre est irrégulière mais sans fortes aspérités et vous vous habituez vite à sa relative froideur. Vous avez du mal à en juger dans la pénombre épaisse, mais il vous semble que les parois du tunnel sont légèrement moins espacées qu'elles ne l'étaient au départ. Peut-être le passage va-t-il aller en s'étrécissant, comme le couloir en colimaçon.

Vous ne sauriez pas mesurer le temps qui s'écoule avant que vous ne parveniez au prochain mur et sans doute n'a-t-il pas une grande signification de toute façon.

La porte est cette fois d'un blanc d'ivoire, gravé de personnages richement parés. La gardienne est assise sur une pierre, les avant-bras appuyés sur les genoux et les mains jointes. Une partie de ses très longs cheveux noirs lui tombe devant le visage comme un voile, mais elle relève la tête à votre approche. Vous n'êtes pas surpris de la trouver ici, sur le chemin qui vous sépare encore du monde extérieur, mais la revoir inchangée, après tout ce temps, rouvre dans votre cœur une blessure jamais guérie. Rendez-vous au **48**.

164

L'air froid de la nuit vient vous gifler le visage avant même que la porte ne se soit refermée derrière vous. Vous marquez un temps d'arrêt, hésitante. C'est la première fois que vous vous retrouvez à l'air libre depuis le début de votre aventure, mais l'instant ne répond pas à vos espoirs. Loin de vous procurer un quelconque soulagement, l'immense pénombre qui vous entoure peuple votre esprit de craintes informes. La lumière froide de la demi-lune ne révèle qu'à peine le relief du jardin, lui donnant une apparence blême et désolée.

Loin devant vous, un rectangle de couleurs étouffées suggère la présence d'une autre porte. Vous vous mettez en marche dans sa direction, désormais anxieuse de retrouver la sécurité relative de l'intérieur. Mais à peine avez-vous fait quelques pas qu'un long hurlement bestial emplit la nuit de ses accents funestes. Vous vous immobilisez aussitôt, terrifiée, le cœur battant à tout rompre. Le son horrible est encore distant, mais cela ne diminue pas la menace dont il est chargé. Vous fouillez les ténèbres du regard, vous attendant d'un instant à l'autre à y voir des yeux rougeoyant comme des braises et des dents blanches et meurtrières. Mais au lieu de cela, vous découvrez que vous êtes entourée d'un flot de mouvements imprécis et ondoyants. Des papillons ! La nuit en dissimulait une multitude innombrable, que vous ne remarquez que maintenant. Vous n'avez pas besoin de lumière pour deviner leur couleur.

Si vous voulez vous jeter en arrière et essayer de rouvrir la porte par laquelle vous êtes arrivée, rendez-vous au **175**.

Si vous préférez courir droit devant vous, dans l'espoir d'atteindre au plus vite la porte que vous devinez à peine, rendez-vous au **205**.

165

Tout est absolument blanc autour de vous. L'intérieur de la maison n'a ni mur ni contenu. C'est un espace sans dimension où il est impossible de se déplacer. Vous voulez en ressortir aussitôt, mais l'ouverture par laquelle vous êtes entrée a disparu, ou peut-être qu'elle n'existe pas de ce côté. Vous n'êtes tout simplement plus dans le dessin.

Vous allez rester un long moment dans ce néant où vous ne pouvez ni bouger ni agir, et où la seule chose que vous pouvez percevoir est cette blancheur qui oppresse vos yeux. Mais votre esprit ne va pas tarder à

dérivé, anesthésiant votre ennui pour le remplacer par une passivité végétative. Et, après un temps impossible à mesurer, vous vous retrouverez soudain à jouer dans dans une salle pleine de choses amusantes. Lorsque vous en ressentirez le désir, vous pourrez alors reprendre votre aventure depuis son commencement.

166

Lorsque vous jetez votre lance sur le côté et vous allez à la rencontre du loup, il se fait un silence vaste et profond. Mais il ne dure qu'un bref instant. Le loup émet un grondement sourd et s'avance vers vous à son tour, ses pas résonnant lourdement sur le sol. Plus la distance entre vous se rétrécit, plus vous avez conscience de l'énorme différence de taille et de masse qu'il y a entre vous.

Un frémissement de terreur vous parcourt lorsque vous vous retrouvez juste devant lui et la certitude glaçante que de vous être trompée vous emplit. Vous voulez faire demi-tour et courir récupérer votre lance, mais il est bien trop tard : la terrible mâchoire qui a si souvent hanté vos cauchemars se referme sur vous, transperçant votre chair. La douleur que vous éprouvez est plus terrible que tout ce que vous auriez imaginé possible. Vous vous débâtez frénétiquement, mais l'étau mortel qui vous tient ne se desserre pas. Le sang qui emplit votre gorge étouffe vos cris et vous suffoque.

Et soudain, une sensation glacée se répand dans vos veines, effaçant toutes les sensations de votre corps. Vous avez le temps d'éprouver une sensation de soulagement infini avant que votre conscience ne bascule dans un néant total. Votre aventure s'achève ici.

167

La peinture qui vous recouvre la main est en train de s'en détacher en un flot de grains dorés qui frôle vos joues avant de disparaître. Et soudain, un rayonnement chaud afflue par-dessus vos épaules. Vous vous levez, le cœur battant la chamade, et une douce étreinte se referme autour de vous avant même que vous n'ayez pu vous retourner.

« Mon océan adoré... »

Tout votre corps se ramollit au son de cette voix et vous glisseriez jusqu'au sol si les bras musclés ne vous soutenaient pas. Une émotion immense et composite vous emplit, faite de passion, de tendresse et d'un soulagement sans raison, si intense qu'il vous fait mal.

L'étreinte se desserre juste assez pour vous permettre de vous tourner et vous levez les yeux vers un visage couleur café, barré d'un sourire qui vous enflamme le cœur. Vous n'avez pas besoin des lettres dorées qui flottent au-dessus de sa tête pour le reconnaître.

« David... »

Vous vous mettez sur la pointe des pieds et vous fermez les yeux pour l'embrasser, souhaitant que cet instant soit éternel. Et, l'espace d'un instant, il vous semble qu'il va l'être. Puis le corps de David se dissout en une masse de papillons flamboyants qui enflamment chaque parcelle de votre corps et de votre esprit. Ajoutez 10 à votre score de *Seelie*.

Lorsque vous retrouvez l'usage de vos sens, vous êtes seule au milieu des tables et des chaises éparpillées. Mais une sensation de douce euphorie vous gonfle le cœur et vous ne vous sentez pas abandonnée. Choisissez votre nouvelle destination :

L'intérieur sombre de ce qui semble être une crypte (*Repli*, rendez-vous au **69**).

Une salle de bain où règne une vapeur particulièrement épaisse (*Perle*, rendez-vous au **57**).

Une vaste salle blanche au sol curieusement réfléchissant (*Tsunami*, rendez-vous au **103**).

Un large espace rempli d'une gigantesque machinerie (*Mécanique*, rendez-vous au **147**).

168

Vous tendez une main et saisissez l'araignée par l'une de ses pattes arrière. Elle se met aussitôt à gesticuler furieusement, mais vous l'arrachez de sa toile d'un geste sec et elle tombe sur le sol avec un bruit mou. Vous lui sautez dessus à pieds joints, l'immobilisant sous votre poids. Les pattes de l'araignée s'agitent avec frénésie et elle émet un crissement strident, mais ses crochets venimeux ne peuvent plus vous atteindre. Déterminée à en finir, vous assénez des coups de talon de toutes vos forces à l'abdomen gonflé comme une outre. Les chocs répétés finissent par percer la peau boursoufflé, faisant jaillir un liquide visqueux et répugnant. Les mouvements convulsifs de l'araignée commencent à se faire plus faibles, mais vous persévérez jusqu'à ce qu'ils s'arrêtent complètement. Alors seulement, vous descendez du cadavre hideux.

La toile qui obstruait toute la largeur du couloir s'est disloquée avec la mort du monstre qui en était à l'origine et la voie est désormais libre. Vous vous remettez en marche. Rendez-vous au **233**.

169

Vous vous glissez sous le lit et vous attendez, le coeur battant, vous efforçant d'assourdir votre respiration angoissée autant que possible. Une à une, les bougies qui vous entourent s'éteignent et l'obscurité s'épaissit un peu plus. Une terreur sourde vous étreint lorsque vous vous retrouvez totalement plongée dans les ténèbres et vous commencez à douter d'avoir fait le bon choix.

Soudain, une vive douleur vous traverse le bras comme une décharge électrique. Les papillons noirs vous ont trouvée ! Plusieurs autres viennent se pulvériser contre votre peau tandis que vous vous extirpez frénétiquement de votre cachette inutile. Incapable de voir la moindre chose, vous vous relevez et vous enfuyez au hasard, aiguillonnée par la peur et la souffrance.

Il vous semble courir dans l'obscurité pendant une éternité mais enfin, avec un soulagement indicible, vous voyez des rectangles de couleurs et de formes se découper dans l'obscurité, vous laissant apercevoir l'intérieur d'autres pièces. Vous vous précipitez vers l'un d'entre eux, hors d'haleine et au bord de l'évanouissement. Ajoutez 8 à votre score d'*Unseelie* (6 si vous avez le code *Tabaxi*) puis choisissez votre nouvelle destination :

Un espace encombré de chaises métalliques et de tables circulaires (*Carrefour*, rendez-vous au **38**).

Un vaste séjour aux murs clairs (*Cocon*, rendez-vous au **64**).

Une pièce jonchée de débris métalliques de toutes sortes (*Décharge*, rendez-vous au **86**).

Une vaste salle blanche au sol curieusement réfléchissant (*Tsunami*, rendez-vous au **103**).

170

Parcourir un couloir à l'envers n'est pas tout à fait aussi amusant que vous l'auriez imaginé avant d'en faire l'expérience. Ce n'est au fond pas très différent de ce que cela serait à l'endroit. Les deux principales différences sont qu'il est moins agréable de marcher sur le plafond en plâtre que sur la moquette moelleuse et que les œuvres abstraites ont l'air encore plus bizarre dans ce sens-là. Au passage, vous observez tout de même avec un certain émerveillement que la petite table et les divers tableaux n'ont pas changé d'avis quant à ce que sont le bas et le haut. Mais c'est un peu mince pour vous préserver de l'ennui le long de ce segment de couloir, qui doit être - si on en croit le plan - presque aussi long que le précédent. Vous décidez de chançonner pour vous aider à passer le temps.

Vous en êtes à « vingt-quatre kilomètres à pied » lorsque quelque chose attire soudain votre attention. A quelques pas devant vous, une forme carrée vient rompre l'uniformité du sol-plafond. Votre curiosité soudain en éveil, vous vous approchez et découvrez qu'il s'agit d'une sorte de trappe métallique. Il n'y a aucune poignée permettant de l'ouvrir, mais vous remarquez quatre gros boutons alignés du côté le plus

proche de vous. Trois lignes en petits caractères sont inscrites au-dessus. Vous vous baissez pour les lire :

*Dans ta famille,
Le nombre de garçons
Moins le nombre de filles.*

Sur les quatre boutons sont marqués de gauche à droite : -1, 0, 1, 2.

Allez-vous presser l'un de ses boutons ? Si vous jugez plus prudent de vous abstenir et de reprendre votre route, rendez-vous au **10**.

Sinon, quel bouton allez-vous choisir ?

-1 ? (Rendez-vous au **21**)

0 ? (Rendez-vous au **28**)

1 ? (Rendez-vous au **43**)

2 ? (Rendez-vous au **53**)

171

Vous ouvrez la portière du conducteur et de l'intérieur de la voiture, qui vous semblait pourtant vide, jaillit un torrent de papillons noirs. Vous bondissez en arrière avec un cri, mais plusieurs d'entre eux vous effleurent malgré tout et les souvenirs qui vous transpercent vous figent sur place. L'espace d'un instant fugitif et horrible, vous êtes de nouveau effondrée contre le volant de cette voiture, aveuglée par la souffrance, vos membres inertes comme des masses de chair morte, votre gorge noyée d'un liquide amer et brûlant. La conscience de ce qui vous entoure est un océan obscur et glacé où même la douleur se dissout jusqu'à cesser d'exister.

Puis votre amnésie protectrice jette de nouveau son voile sur cette partie de votre mémoire et vous vous retrouvez dans le présent, de nouveau maîtresse de vos mouvements. Vous tournez les talons devant la masse sombre des papillons qui affluent vers vous et vous enfuyez en courant. Ajoutez 10 à votre score d'*Unseelie*, puis choisissez votre destination :

Une pièce éclairée d'une vive lumière électrique et encombrée d'appareils divers (*Mygale*, rendez-vous au **30**).

Un espace encombré de chaises métalliques et de tables circulaires (*Carrefour*, rendez-vous au **38**).

Une salle de bain où règne une vapeur particulièrement épaisse (*Perle*, rendez-vous au **57**).

Une pièce obscure, où brille la flamme vacillante de quelques bougies (*Oubli*, rendez-vous au **129**).

172

Vous allez jusqu'au cercueil. Le couvercle est pesant, mais c'est à peine si vous le remarquez. L'intérieur sur lequel vous posez les yeux est simple, étroit et confiné. Il vous attire irrésistiblement. Vous vous y étendez sur le côté, un bras replié sous la tête. Le bois est une couche inconfortable, mais son contact vous inspire pourtant une profonde torpeur. Alors que vos paupières s'alourdissent, vous rassemblez vos forces pour ramener le couvercle au-dessus de vous. Vous avez le temps d'une dernière inspiration avant que l'obscurité totale ne vous enveloppe et que votre conscience du reste du monde ne disparaisse. Votre aventure est terminée.

173

L'objet est un entrelac circulaire et plat de la taille d'une assiette, fait de fils et de bois mince. Une poignée de longues plumes le décorent et une mince cordelette le rattache au plafond. Dévorée par la curiosité, vous faites tout votre possible pour essayer de l'en décrocher mais en vain. Quel que soit l'élan que vous preniez, vos saut sont toujours trop courts. Après de nombreuses tentatives, le visage rougi par l'effort et la frustration, vous finissez par abandonner.

Vous parcourez le restant de ce segment du couloir sans jeter plus que de brefs coups d'œil à la décoration murale et arrivez finalement au tournant suivant. Rendez-vous au **189**.

174

Vous jetez votre lance de côté, devinant qu'elle n'est pas ce qui vous assurera la victoire. Le loup pousse un grondement rauque, puis s'avance à votre rencontre, ses pas résonnant lourdement sur le sol. Plus la distance entre vous se rétrécit, plus vous avez conscience de l'énorme différence de taille et de masse qu'il y a entre vous.

Un frémissement de terreur vous parcourt lorsqu'il arrive tout près de vous et la certitude glaçante de vous être trompée vous emplit. Vous voulez récupérer votre lance, mais il est trop tard : la terrible mâchoire qui a si souvent hanté vos cauchemars se referme sur vous, transperçant votre chair. La douleur que vous éprouvez est plus terrible que tout ce que vous auriez imaginé possible. Vous vous débattez frénétiquement, mais l'étau mortel qui vous tient ne se desserre pas. Le sang qui emplit votre gorge étouffe vos cris et vous suffoque.

Et soudain, une sensation glacée se répand dans vos veines, effaçant toutes les sensations de votre corps. Vous avez le temps d'éprouver une sensation de soulagement infini avant que votre conscience ne bascule dans un néant total. Votre aventure s'achève ici.

175

Il vous suffit d'un instant pour regagner la porte par laquelle vous avez accédé au jardin, mais vous avez beau en secouer la poignée de toutes vos forces, elle reste hermétiquement fermée.

Vous réalisez finalement que votre seule chance est d'atteindre la porte que vous avez entraperçue de l'autre côté du jardin, mais le temps que vous avez perdu a permis aux papillons noirs de s'amasser tout autour de vous, bloquant votre passage. Vous courez, un bras replié devant le visage, mais beaucoup d'entre eux vous touchent malgré tout et le contact de leurs ailes diaphanes vous fait éprouver à nouveau toute la souffrance que recèle votre mémoire. Une succession impitoyable de souvenirs déchire votre conscience en morceaux sanglants, vous ôtant presque jusqu'à la volonté de continuer. Ajoutez 20 à votre score d'*Unseelie* (17 si vous avez le code *Tabaxi*).

Enfin, hors d'haleine, les joues couvertes de larmes et griffées par les branches des arbres, vous parvenez à la porte et vous précipitez à l'intérieur. Rendez-vous au **135**.

176

Lorsque vous faites pointer la flèche vers la direction dont vous venez, un frémissement vous parcourt de la tête au pied. Et soudain, vous êtes comme aspirée vers l'arrière. Vos pieds quittent le sol et tout ce qui vous entourait s'éloigne à une vitesse vertigineuse. Les couleurs et les formes se brouillent jusqu'à n'être plus qu'un mélange informe qui emplit tout votre champ de vision. Vous avez l'impression de ne plus avoir de poids et vos membres ne vous répondent plus qu'à peine. Après un moment, vous avez l'impression d'avoir été plongée dans un rêve éveillé et sans fin.

Après un temps impossible à mesurer, pendant lequel vous revivez des souvenirs que vous oubliez aussitôt, vous parviendrez finalement à votre destination : un endroit spacieux mais clos, confortable, bien éclairé et plein d'objets intéressants. Vous pourrez alors reprendre votre aventure depuis le début.

177

Vous vous installez sur une chaise, un peu intimidée. Un gobelet en plastique est posé devant vous et vous vous risquez à boire une gorgée du café qu'il contient, mais le goût exécrable vous fait grimacer. Christophe et Jamilah bavardent, s'interrompant de temps à autre pour s'embrasser amoureusement. Ils se comportent comme si vous étiez tout aussi âgée qu'eux et, après quelques instants, votre nervosité s'évanouit. Vous les écoutez discuter de partiels, de soirées, d'associations, de travaux dirigés et de cent autres sujets auxquels vous ne comprenez rien mais qui vous bercent agréablement. Des papillons aux couleurs pastel viennent se poser sur le rebord de vos verres, battant paresseusement des ailes. Vous les cueillez un à un.

Le mouvement incessant et précipité se poursuit autour de vous, mais vous n'y prêtez plus attention. Vous vous sentez pleine d'un bien-être tranquille et ensoleillé. Ajoutez 5 à votre score de *Seelie*.

« Je me demande où traîne encore David, » fait soudain Jamilah.

Si vous avez le code *Jungfrau*, rendez-vous au **167**.

Sinon, rendez-vous au **193**.

178

Votre mère se lève dans un mouvement fluide et tend une main vers votre visage. Ses doigts fins caressent brièvement votre joue, puis défait la lanière de cuir qui retient votre queue de cheval. La masse soyeuse de vos cheveux tombe dans votre dos, descendant jusqu'à vos cuisses.

"Et maintenant, pars, mon anguille. Il te reste encore du chemin à faire."

La porte s'ouvre d'elle-même devant vous et vous vous remettez en marche, serrant votre lance. Vous vous retournez une seule fois : la lumière des flambeaux découpe la silhouette de votre mère comme une ombre mince et vous ne parvenez pas à dire si elle vous suit du regard ou si elle vous tourne au contraire le dos. Rendez-vous au **204**.

179

Le train consiste en une locomotive à vapeur et trois petits wagons, tous dessinés de façon assez maldroite. Les spirales noires de la fumée qui surmonte la cheminée sont totalement immobiles. L'homme qui se tient aux commandes vous adresse un sourire lorsque vous approchez, puis vous fait signe de monter. Vous décidez de suivre son injonction, mais la manœuvre est loin d'être aussi évidente qu'elle le serait dans le monde normal. Lorsque vous réussissez finalement à vous installer dans le dernier wagon, vos jambes vous deviennent aussitôt invisibles.

Le train se met en marche. De l'intérieur, votre champ de vision est très limité et c'est tout juste si vous distinguez quelques fragments confus du paysage. Les rails doivent être fort peu réguliers car vous êtes beaucoup secouée.

Au bout d'un long moment, le train finit par s'arrêter et vous descendez, voyant avec soulagement réapparaître le bas de votre corps. Le dessin auquel vous êtes parvenu est plutôt vide : il ne s'y trouve que quelques arbres, des traits indistincts au-dessus de votre tête qui doivent être des oiseaux et un étroit sentier qui débute juste devant vous.

Le conducteur vous adresse un signe de la main, puis remet en marche le train, qui ne tarde pas à disparaître à vos yeux. Vous décidez de suivre le sentier, qui ne tarde pas à vous amener à un jardin rempli de grandes fleurs multicolores. Rendez-vous au **33**.

180

Vous trouvez une brosse à cheveux dans le tiroir d'un meuble voisin, puis vous allez vous installer au bord de la baignoire et vous mettez à l'ouvrage. Les yeux clos, la sirène vous laisse faire avec un mur-

mure de contentement. Sa chevelure dégage une odeur de sel. Vous la brossez avec application, vous absorbant dans le mouvement répétitif jusqu'à ce qu'elle ressemble à une cascade harmonieuse et flamboyante.

"Hmm... C'est parfait," dit la sirène, examinant une mèche dorée entre deux doigts. "Et, comme tu m'as faite facilement généreuse, je vais exaucer un de tes souhaits. Que désires-tu : la beauté, la richesse ou la santé ?"

Si vous choisissez la beauté, rendez-vous au **78**.

Si vous choisissez la richesse, rendez-vous au **98**.

Si vous choisissez la santé, rendez-vous au **122**.

Si vous n'exprimez pas de souhait, rendez-vous au **152**.

181

Une longue patte noire se tend vers vous avec une rapidité foudroyante. Vous bondissez en arrière, mais un fil de soie vous cingle comme la lanière d'un fouet, immobilisant vos bras contre votre torse. L'instant d'après, un autre fil s'enroule autour de vos jambes, vous faisant basculer au sol. Vous vous débâtez furieusement, mais en vain : ces liens presque invisibles vous immobilisent aussi efficacement que de lourdes chaînes d'acier. Glacée d'horreur, vous voyez l'araignée boursouflée descendre lentement de sa toile et s'approcher de vous, ses crochets venimeux prêts à s'enfoncer dans votre chair. C'est avec un soulagement infini que vous vous évanouissez avant qu'elle ne vous atteigne. Votre aventure s'achève ici.

182

L'éclairage du couloir est beaucoup moins vif que ne l'était celui de votre salle de jeu mais vos yeux se sont vite adaptés et cela ne vous dérange plus. Vous avancez sans vous presser, curieuse d'examiner tout ce qui s'offre à votre regard.

Ce qui vous semble le plus étrange, c'est qu'il n'y a absolument aucune porte nulle part. Les murs sont couverts de cadres, d'affiches, de photographies, de peintures et d'autres choses encore, mais vous ne remarquez pas la moindre issue. Vous n'avez apparemment aucun moyen de quitter le couloir et pas d'autre choix que de suivre la direction qu'il vous impose. Ce n'est pas vraiment l'amélioration que vous espérez par rapport à votre situation antérieure, mais peut-être arriverez-vous quelque part si vous marchez suffisamment longtemps. Vous commencez à avoir une profonde envie de soleil, de ciel bleu et d'air frais !

Si vous voulez arriver à l'extrémité du couloir le plus vite possible, rendez-vous au **87**.

Si vous préférez prendre votre temps, vous pouvez observer :

Une grande affiche publicitaire colorée, qui parodie l'histoire du Petit Chaperon Rouge (rendez-vous au **136**)

Une photographie punaisée au mur, sur laquelle figurent plusieurs personnes (rendez-vous au **153**)

Un tableau où prédomine la couleur dorée (rendez-vous au **160**)

183

« *Pauvre idiot !!* »

La femme sort de l'ombre qui masquait ses traits et cesse d'être une inconnue. Ses yeux captent instantanément votre regard, vous faisant basculer de l'autre côté de leur surface incandescente, dans les profondeurs insondables et obscures qu'elle recouvre. Mais ce gouffre n'est pas vide. Lorsque vous voyez toute

la douleur qui vous y attend, qui n'était séparée de vous que par une distance infime, votre hurlement d'horreur est assourdissant. Puis, très vite, un froid brûlant vient s'engouffrer dans votre gorge, noyant vos poumons et déchirant vos entrailles. Vous luttez pour vous échapper, mais le cauchemar s'étend sans fin tout autour de vous. Votre aventure s'achève ici.

184

Vous gravissez et descendez successivement plusieurs grosses collines avant de parvenir finalement à un curieux spectacle : une femme debout sur un sommet, en train de chanter. Ce ne sont pas des sons qui s'échappent de sa bouche mais des dessins de notes, qui s'élèvent au-dessus d'elle comme un filet de vapeur.

Lorsqu'elle vous voit arriver, un grand sourire vient plisser sa bouche. Puis elle reprend son chant mais le flot de notes interrompt son ascension pour dériver dans votre direction. Vous les voyez se déposer sur vos vêtements comme autant de motifs noirs et légers. Notez le code *Aria*.

La femme vous fait maintenant signe de reprendre votre chemin. Son doigt vous indique le bas de la colline mais, en l'absence de la troisième dimension, vous n'êtes pas bien certaine de la direction qu'elle vous recommande. Il pourrait s'agir d'une longue forme grise qui ressemble à un train ou d'un sentier étroit qui descend en serpentant. Malgré vos efforts, vous n'arrivez pas à faire apparaître des lettres comme elle le fait pour les notes et vous ne pouvez donc pas lui poser la question.

Vous descendez la colline où elle reste à chanter. Où allez-vous vous diriger ?

Vers le train ? (rendez-vous au **179**)

Vers le sentier ? (rendez-vous au **201**)

185

Le souvenir du chemin parcouru ne vous laisse pas abandonner tout de suite. Privée de perceptions et de sensations, vous vous efforcez malgré tout de découvrir la solution miraculeuse qui vous permettrait d'échapper à ce vide infini. Mais, progressivement, vous réalisez que ce désir n'est au fond pas réel. Vous avez eu un aperçu fugitif de ce que recèle votre mémoire et l'idée de devoir en supporter tout le poids vous horrifie. Le monde extérieur vous attendait au bout de votre chemin et vous réalisez finalement que vous lui préférez le néant. Cette pensée vous emplit d'un calme profond.

Peut-être le vide qui vous entoure finira-t-il par céder la place aux formes familières d'une salle de jeu. Ou peut-être choisirez-vous de rester ici, où rien ne pourra jamais vous atteindre. Quoi qu'il en soit, votre aventure s'achève ici pour le moment.

186

Vous restez longtemps devant votre cercueil, pesant le désir que vous avez de vous y réfugier définitivement. Votre volonté vous retient, même si ce n'est que de justesse. En dépit des brumes qui encombrant votre mémoire, vous êtes bien consciente d'être actuellement coupée du reste du monde et, même si la perspective de ce qui vous attend encore vous effraie, vous sentez que vous ne devez pas le rester.

Un mélange d'introspection et de tristesse nostalgique vous berce le cœur avant de céder progressivement la place à une résolution nouvelle. Vous souriez en voyant qu'un papillon couleur d'azur est apparu sur votre épaule. Puis vous l'effleurez du bout des doigts, vous détournez du cercueil et vous remettez en route. Ajoutez 1 à votre score de *Seelie*, puis choisissez votre prochaine destination :

Une pièce aux murs tout entiers couverts de miroirs (*Soi*, rendez-vous au **16**).

Un large espace rempli d'une gigantesque machinerie (*Mécanique*, rendez-vous au **147**).

Un jardin plongé dans la nuit (*Seuil*, rendez-vous au **164**).

187

Au fil du sentier, vous croisez des formes très colorées qui se révèlent être des papillons presque aussi grands que vous. Ils volètent tranquillement, s'arrêtant parfois au-dessus d'une fleur, leurs ailes toujours parfaitement immobiles. Vous aimeriez pouvoir en admirer un de près, mais ils ne restent que peu de temps en place et suivre leurs déplacements du regard n'est pas facile.

Deux chemins s'offrent à vous : l'un mène à une large prairie (rendez-vous au **114**), l'autre à ce qui semble être un train (rendez-vous au **179**).

188

Vous retournez l'affiche, mais, au moment où vous enfoncez de nouveau la punaise, le mur pivote devant vous ! Avec un cri de surprise, vous basculez en avant, n'évitant la chute que de justesse. Avant même que vous n'ayiez eu le temps de retrouver votre équilibre, un claquement sonore se fait entendre juste derrière vous.

Vous êtes à l'extrémité d'un passage étroit, bien différent du couloir élégant où vous vous trouviez un instant plus tôt. Les parois sont en contreplaqué, l'air est chargé d'une poussière qui vous fait éternuer plusieurs fois et le seul éclairage est fourni par des ampoules électriques accrochées au mur de loin en loin. Le plafond est si bas que vous pouvez le toucher de la main sans avoir besoin de vous mettre sur la pointe des pieds et vous vous sentez désagréablement confinée. Vous vous retournez, mais la paroi qui s'est dérobée devant vous s'est refermée tout aussi vite et, malgré vos efforts, vous ne trouvez pas le moyen de la rouvrir. Il ne vous reste plus qu'à suivre le couloir, une situation dont vous avez déjà une certaine expérience. Rendez-vous au **198**.

189

Les segments du couloir se sont raccourcis d'une façon si progressive que vous ne l'avez qu'à peine remarqué. Mais cette fois, de l'extrémité où vous êtes, vous parvenez tout juste à deviner le tournant suivant. Cette vision vous redonne un peu d'entrain et la conviction que l'essentiel du chemin est désormais derrière vous.

Vous parcourez rapidement les deux segments de couloir qui suivent, sans trop vous arrêter. Les murs du premier sont couverts d'affiches de films et de pièces de théâtre, dont aucune ne déclenche le moindre écho dans votre mémoire. Le deuxième est décoré de dessins d'hommes et de femmes nus. La curiosité vous fait vous attarder devant quelques-uns d'entre eux - principalement des sujets masculins - mais un certain embarras finit par vous gagner et vous poursuivez votre chemin en ne vous accordant plus que de rapides coups d'œil sur les côtés, les joues légèrement empourprées.

Alors que vous êtes sur le point d'atteindre un nouveau tournant, des traces terreuses attirent soudain votre attention sur la moquette. Elles apparaissent au beau milieu du passage et disparaissent à l'orée du nouveau segment de couloir. Vous penchant, vous voyez que ce sont celles d'un animal. Votre respiration s'accélère anxieusement et vous sentez une poigne invisible vous tordre le ventre. Ces traces ont pu être laissées par un gros chien.

Ou plutôt un loup. Rendez-vous au **13**.

190

Prenez toutes les angoisses qui vous ont jamais glacé l'esprit, même alors que vous n'étiez encore qu'une fillette à qui il n'était rien arrivé de grave ; prenez tous les cauchemars qui faisaient du sommeil un enfer fiévreux plus réel que le monde éveillé ; prenez tous les regrets qui vous écorchaient vive en une souffrance sans cesse renouvelée ; prenez la peur de vivre comme de mourir qui vous a enfermée ici. Le loup est l'accrétion de tout cela autour des deux instants de votre vie qui vous ont arraché le cœur et laissée

hébété, creuse, incapable de comprendre et de continuer.

Maintenant que votre vision s'est habituée à la pénombre, vous réalisez qu'il est énorme, presque aussi grand qu'un cheval et beaucoup plus massif. La caverne semble se rétrécir autour de lui, comme s'il absorbait tout l'espace en lui-même. Un poil noir et hérissé recouvre tout son corps comme un enchevêtrement d'épaisses épines, au milieu desquelles ne ressortent que ses yeux rougeoyants et la blancheur de ses dents démesurées. Plusieurs cicatrices hideuses balafrent son poitrail puissant et vous êtes frappée d'une réalisation soudaine : ce n'est pas la première fois que vous essayez de tuer ce monstre.

Les pattes griffues du loup labourent le sol rocheux et il rejette soudain la tête en arrière pour pousser un long hurlement. Mais la peur a miraculeusement desserré son étreinte sur votre esprit et, au moins pour le moment, vous êtes libre d'agir.

C'est le moment de vérité. Qu'allez-vous faire ?

Si vous voulez avancer vers le loup, votre lance à la main, rendez-vous au **62**.

Si vous voulez poser un genou au sol, la lance tendue devant vous, et attendre qu'il se jette sur vous, rendez-vous au **79**.

Si vous voulez projeter sur lui votre lance, rendez-vous au **113**.

Si vous voulez laisser tomber votre lance et avancer vers lui, rendez-vous au **166**.

Si vous voulez laisser tomber votre lance et attendre où vous êtes, rendez-vous au **174**.

191

Le petit garçon lâche la ficelle dès que votre main se referme dessus et vous êtes soudainement entraînée vers le haut ! Le cerf-volant qui vous paraissait aussi figé que le reste du décor file maintenant à une vitesse vertigineuse et vous traversez l'espace dans son sillage. Les éléments des dessins apparaissent puis disparaissent sans vous laisser le temps de distinguer leurs détails. L'espace n'a plus de ciel ni de sol, seulement ces fragments de couleurs aussi fugitifs que l'éclair.

Au bout d'une distance considérable, le cerf-volant commence enfin à ralentir, puis vous dépose au beau milieu d'un jardin rempli de grandes fleurs de toutes les couleurs. Rendez-vous au **33**.

192

Vous faites le tour de la voiture. L'impact s'est de toute évidence fait à l'avant. La tôle du capot est hideusement froissée, le pare-choc a été enfoncé comme du carton, les roues sont tordues et l'une des portières a presque été arrachée de ses gonds. Le pare-brises est couvert d'un si grand nombre de fissures qu'il vous semble stupéfiant qu'il tienne encore.

Si vous voulez ouvrir l'une des portières de la voiture, rendez-vous au **171**.

Sinon, à moins de l'avoir déjà fait, vous pouvez aller examiner les bicyclettes (rendez-vous au **200**) ou le barbecue (rendez-vous au **218**). Vous avez également la possibilité de quitter la pièce et de choisir une nouvelle destination :

Une pièce éclairée d'une vive lumière électrique et encombrée d'appareils divers (*Mygale*, rendez-vous au **30**).

Un espace encombré de chaises métalliques et de tables circulaires (*Carrefour*, rendez-vous au **38**).

Une salle de bain où règne une vapeur particulièrement épaisse (*Perle*, rendez-vous au **57**).

Une pièce obscure, où brille la flamme vacillante de quelques bougies (*Oubli*, rendez-vous au **129**).

193

« Sûrement en bibliothèque, » fait Christophe après avoir jeté autour de lui un coup d'œil infructueux.
« Ou alors, il est encore en vadrouille quelque part. Je sais que tu n'es pas possessive, O.C., mais tu devrais mieux le surveiller. »

Vous lui tirez la langue, mais une douloureuse sensation d'absence vient aussitôt vous gonfler le cœur. Vous vous levez brusquement de votre chaise, incapable de rester assise plus longtemps.

« Je vais aller le chercher. »

« Ramène-le en le traînant par les cheveux, » vous suggère Christophe.

« Mais romantiquement, » complète Jamilah en souriant.

Quelle destination allez-vous choisir ?

L'intérieur sombre de ce qui semble être une crypte (*Repli*, rendez-vous au **69**).

Une salle de bain où règne une vapeur particulièrement épaisse (*Perle*, rendez-vous au **57**).

Une vaste salle blanche au sol curieusement réfléchissant (*Tsunami*, rendez-vous au **103**).

Un large espace rempli d'une gigantesque machinerie (*Mécanique*, rendez-vous au **147**).

194

Désormais presque nue, vous poursuivez votre chemin d'une allure plus rapide, impatiente de parvenir enfin à l'extrémité du tunnel. Il ne vous reste plus que deux portes à franchir et, si vous devinez et que vous redoutez ce qui vous attend à la dernière, vous n'avez aucune idée de ce que vous réserve celle qui la précède.

Les échos du chant vous parviennent aux oreilles avant même que vous ne distinguiez le mur suivant, pourtant illuminé de très nombreux flambeaux. Avançant avec une certaine prudence, vous apercevez d'abord la porte - dont la surface semble être une mosaïque de miroirs ternis - puis la silhouette vêtue de couleurs extravagantes qui va et vient devant elle en faisant de grands mouvements de bras.

"Jeanneton prend sa faucille, lارية lارية, Jeanneton prend sa faucille et s'en va couper les joncs ! Et s'en va couper les joncs !"

Les accents stridents de la voix vous font grimacer et le choix de la chanson ne manque pas de vous interloquer, mais vous vous approchez néanmoins, devinant qu'il s'agit de la gardienne de la sixième porte.

Vue de près, l'apparence de la jeune femme est encore plus bizarre que la distance ne le laissait deviner. Son visage est recouvert d'une épaisse couche de maquillage blanc, sur laquelle des couleurs criardes ont été appliquées pour souligner ses lèvres, ses pommettes, son nez, ses paupières et ses oreilles. L'extrémité de ses longs cheveux noirs a été teinte en fuschia. Ses ongles exagérément longs sont peints en noir. Enfin, ses vêtements vous font penser au croisement entre un costume d'Arlequin et l'oeuvre d'un peintre cubiste.

Elle ne pose pas directement les yeux sur vous, mais elle a de toute évidence conscience de votre présence puisqu'elle se met à faire des pirouettes autour de vous, chantant de plus en plus fort et de plus en plus faux. Vous essayez de l'interrompre, élevant la voix jusqu'à crier, mais elle continue de tourner autour de vous à toute vitesse, ce qui, additionné au vacarme qui vous perce les tympans, commence à vous donner mal à la tête.

"...des marins qui chantent les rêves qui les hantent au large d'Amsterdam..."

Subitement, deux réalisations simultanées vous traversent l'esprit. La première est que cette folle qui danse autour de vous est votre sosie exact. Les couleurs invraisemblables qui la recouvrent vous ont empêché de le réaliser immédiatement, mais elle vous ressemble au détail près.

La deuxième est qu'elle commence à sérieusement vous agacer.

Si vous voulez l'attraper par le revers de son vêtement pour la forcer à s'arrêter, rendez-vous au **32**.

Si vous voulez la gifler, rendez-vous au **46**.

Si vous voulez l'ignorer et essayer d'ouvrir la porte par vous-même, rendez-vous au **67**.

195

Tétanisée par la peur, vous ne remarquez pas immédiatement la métamorphose qu'est en train de subir votre couteau. Son manche s'arrondit et s'allonge démesurément, sa lame se fait plus épaisse et plus pointue encore. Un instant plus tard, vous tenez entre vos mains une lance à l'aspect meurtrier, dont le contact vous emplit d'une sensation brûlante. Vos craintes s'évanouissent aussi rapidement que le hurlement les avait fait naître. Une exaltation violente enflamme vos nerfs, vos muscles et jusqu'à l'air qui emplit vos poumons. Vos traits se crispent en une expression sauvage et vous poussez à votre tour un cri de défi :

"J'arrive !!!"

Les émotions volcaniques qui vous emplissent finissent par s'apaiser, mais vous sentez qu'elles sont prêtes à ressurgir d'un instant à l'autre. Serrant fermement votre lance, vous vous mettez en marche d'un pas résolu. Rendez-vous au **154**.

196

A peine avez-vous enfoncé la punaise à nouveau que le pan de mur sur lequel se trouve l'affiche pivote devant vous, révélant un escalier en bois qui s'élève dans une pénombre diffuse. Vous passez prudemment la tête par l'ouverture, mais vous ne parvenez pas à distinguer où il mène. Vous hésitez un moment mais votre curiosité prend encore une fois le dessus et vous entamez l'ascension. Les marches étroites craquent légèrement sous votre poids et vous ne tardez pas à sentir un souffle d'air froid contre votre visage.

Vous émergez finalement dans une pièce vaste et sombre, apparemment un grenier. Loin au-dessus de votre tête, une lucarne ouverte vous offre votre premier aperçu de l'extérieur, mais vous n'êtes guère réjouie de découvrir qu'il fait nuit. Les rayons perlés de la demi-lune viennent caresser le sol poussiéreux, accompagné d'un vent glacial.

« Qui es-tu ? »

L'étrange voix, aigue et éraillée, vous fait sursauter violemment. Vous cherchez son origine tout autour de vous, votre cœur battant la charge, mais vous ne distinguez aucune présence. Puis vos yeux se posent sur une petite chouette perchée sur une poutre. Elle est totalement immobile et vous ne l'auriez jamais remarquée si la blancheur de son ventre et de son visage en forme de cœur ne se découpait dans l'obscurité. Ses yeux noirs sont fixés sur vous.

« Qui es-tu ? » répète-t-elle.

Rendez-vous au **99**.

197

Vous remarquez qu'il ne reste plus que des traînées de fines cendres noires là où se trouvaient les débris de photographies, comme si des flammes soudaines les avaient entièrement brûlées mais laissé la moquette intacte. Un examen légèrement plus approfondi ne vous en apprenant pas davantage, vous décidez de vous remettre en route. Rendez-vous au **94**.

198

Le couloir tourne vers la gauche après seulement quelques mètres et se prolonge ensuite sur une distance que vous trouvez vite interminable. Vous avez beau vous dire que vous êtes en train d'explorer un passage secret, cette pensée ne suffit pas longtemps à combler votre ennui.

Après un très long moment, quelque chose vient rompre la monotonie de votre voyage : des inscriptions en lettres épaisses et noires couvrent une section du mur de gauche. Vous vous collez contre l'autre paroi pour pouvoir la lire plus aisément :

*Coulisses : à droite,
puis encore à droite
Sortie : à droite,
puis encore à droite,
puis encore à droite,
puis encore à droite,
puis encore à droite,
puis...*

Les *puis encore à droite* se prolongent jusqu'au sol, devenant progressivement de moins en moins lisibles. Juste à côté, une longue flèche noire indique la direction dans laquelle vous vous dirigez déjà. Reprenant votre chemin, vous ne tardez pas à découvrir une autre inscription, celle-ci sur le mur de droite :

*Distance jusqu'aux coulisses : relative
Distance jusqu'à la sortie : incertaine*

Après encore quelques instants de marche, vous parvenez finalement à l'autre extrémité du passage. Une manette se trouve cette fois juste à côté et, lorsque vous l'actionnez, vous voyez avec soulagement la paroi devant vous pivoter pour révéler le vaste couloir que vous suiviez auparavant. Vous vous hâtez de sortir, impatiente de sentir un peu plus d'espace autour de vous, et le panneau se referme aussitôt. Vous retournant, vous voyez qu'il s'y trouve une autre affiche portant une épaisse flèche rouge, mais celle-là semble collée au mur et il est impossible de la réorienter.

Si jamais, dans ce couloir, vous découvrez une autre affiche portant une telle flèche, vous pourrez tenter de la faire pivoter dans une nouvelle direction en soustrayant 5 au numéro du paragraphe où vous vous trouverez et en vous rendant au résultat. Dans l'immédiat, rendez-vous au **89**.

199

De minuscules particules noires sont en train de danser devant vous et leur nombre ne cesse d'augmenter. L'espace d'un instant, vous les regardez avec une incompréhension totale. Puis, baissant les yeux, vous comprenez de quoi il s'agit : les notes de musique qui étaient restées imprimées sur vos vêtements, malgré leur transformation, sont maintenant en train de s'en détacher. Votre mère les regarde dériver peu à peu dans sa direction avec curiosité ; puis, lorsqu'elles sont tout près, elle entrouvre la bouche et les aspire d'un trait. L'amusement et l'affection viennent aussitôt modeler son visage, effaçant la distance que vous y lisiez un instant plus tôt. Une crispation que vous n'aviez pas remarqué disparaît des muscles de votre cou.

Alors qu'elle commence à plier le papier de ses doigts fins et agiles, votre mère se met à chanter.

"Un jour que, sous les roseaux, sommeillait mon eau vive..."

La beauté et la technique de sa voix sont merveilleuses, mais c'est sa douceur qui vous a toujours enchanté. Même les notes les plus aiguës ont dans sa voix la douceur d'une caresse.

"...Vinrent les gars du hameaux pour l'emmener captive..."

Votre père s'est allongé sur le tapis pour écouter, le visage entre les mains, et Cédric l'a imité. Mais votre mère ne regarde que vous en ce moment.

"...Fermez, fermez votre cage à double clé..."

Un grand frémissement parcourt soudain toutes les feuilles encore dispersées par terre et, sous vos yeux écarquillés, elles commencent à se plier d'elles-mêmes, comme sous l'action de nombreuses mains invisibles.

"...Entre vos doigts, l'eau vive s'envolera."

Elle s'arrête et le merveilleux papillon bleu qu'elle vient d'achever s'envole vers vous, imité de tous ceux qui ont pris forme sur le tapis. Ils effleurent votre peau et, soudain, tous les souvenirs liés à votre famille vous reviennent : une masse gigantesque d'émotions, d'instant, d'habitudes et d'histoires toujours aussi vivants malgré le temps écoulé. Le voile de l'oubli ne tarde pas à se rétablir, mais la joie profonde qui gonfle votre poitrine ne disparaît pas. Ajoutez 10 à votre total de *Seelie*.

Vos parents et votre petit frère vous sourient. Vous les regardez tour à tour, cherchant quelque chose à leur dire avant de repartir. Puis vous réalisez que c'est inutile : il n'y a plus rien à ajouter. Vous vous levez et, non sans regret, vous choisissez une nouvelle destination :

Une pièce éclairée d'une vive lumière électrique et encombrée d'appareils divers (*Mygale*, rendez-vous au **30**).

Un espace encombré de chaises métalliques et de tables circulaires (*Carrefour*, rendez-vous au **38**).

Une salle de bain où règne une vapeur particulièrement épaisse (*Perle*, rendez-vous au **57**).

Une pièce jonchée de débris métalliques de toutes sortes (*Décharge*, rendez-vous au **86**).

200

A en juger par leur taille, ce sont des bicyclettes d'adultes. Leurs pneus sont depuis longtemps à plat, des vestiges de toiles d'araignées s'étendent entre les rayons des roues et la peinture qui recouvrait les cadres n'est plus qu'un souvenir distant. A votre vive surprise, plusieurs papillons colorés sont pourtant posés sur ces vélos abandonnés. Ils ne tardent pas à s'envoler, mais vous tendez aussitôt la main pour les toucher. Une sensation de liberté et de fatigue agréable vous emplit à leur contact. Vous sentez brièvement la pression du vent contre votre visage et son fracas à vos oreilles. Le souvenir s'estompe vite, mais vous laissez profondément rafraîchie. Ajoutez 3 à votre score de *Seelie* (4 si vous avez le code *Tabaxi*).

Si vous ne l'avez pas encore fait, vous pouvez maintenant aller examiner la voiture (rendez-vous au **192**) ou le barbecue (rendez-vous au **218**). Vous pouvez également partir vers une nouvelle destination :

Une pièce éclairée d'une vive lumière électrique et encombrée d'appareils divers (*Mygale*, rendez-vous au **30**).

Un espace encombré de chaises métalliques et de tables circulaires (*Carrefour*, rendez-vous au **38**).

Une salle de bain où règne une vapeur particulièrement épaisse (*Perle*, rendez-vous au **57**).

Une pièce obscure, où brille la flamme vacillante de quelques bougies (*Oubli*, rendez-vous au **129**).

201

Le sentier que vous suivez descend de façon presque verticale. Vous déplacer dans ce sens-là est une sensation assez étrange, comme si vous étiez en fait en train de tomber très lentement et de votre propre volonté. C'est aussi assez difficile, d'autant que vous ne voyez pas bien vers quoi vous vous dirigez. Vous avez la vague impression de vous rapprocher d'une sorte de seuil, au-delà duquel s'étendrait un espace infini.

Et soudain, un choc brutal vous traverse et vous tombez réellement. Un réflexe vous fait ouvrir la bouche et une gigantesque bouffée d'air s'engouffre aussitôt dans vos poumons, dilatant chaque atome de votre corps. Un flot de perceptions sensorielles vient se presser contre vos yeux, vos oreilles, votre nez, votre langue et votre peau, saturant votre cerveau sous leur pression irrésistible. Pendant un instant de confusion absolue, votre corps vous apparaît aussi étranger et incompréhensible que l'espace dans lequel vous êtes immergé.

Il vous faut un certain temps pour retrouver l'habitude de vos sens et la maîtrise de vos membres. Vous réalisez que vous êtes de nouveau dans le couloir, étendue sur l'épaisse moquette rouge, les yeux vers le plafond. Après quelques tentatives infructueuses, vous parvenez à vous remettre sur vos pieds. Vous vous sentez nauséuse et désorientée, mais ces séquelles de votre retour à un espace en trois dimensions commencent déjà à s'estomper.

Vous devez être quelque part au milieu de ce segment du couloir. Aucune des deux extrémités n'est visible. Mais c'est surtout le mur sur votre gauche qui retient votre attention : tous les dessins sont désormais noircis et racornis, comme s'ils avaient été soumis à une forte chaleur. Vous en touchez un du bout du doigt et quelques débris de papier s'en détachent comme des flocons de neige sales.

Le spectacle qu'offrent tous ces dessins brûlés est pour le moins déprimant et vous décidez de reprendre votre route, espérant parvenir rapidement à un autre segment du couloir. Rendez-vous au **231**.

202

La couette prend feu avec une facilité déconcertante et vous reculez prudemment de quelques pas. Les flammes s'étendent à tout le lit en quelques instants, noircissant le tissu fuschia. Vous êtes bientôt devant un large brasier, dont la chaleur intense vient se presser contre votre visage comme l'haleine d'un dragon. Ses longs reflets ondoyants illuminent l'immense pièce et le spectacle qu'ils révèlent hérisse votre peau de frissons : un nombre incalculable de papillons noirs emplît l'air tout autour de vous. Vous espérez que la lumière des flammes va les faire reculer vers les recoins d'ombres qui subsistent encore, mais c'est le contraire qui se produit : saisis d'une frénésie soudaine, ils affluent massivement vers vous !

La clarté suscitée par le brasier vous a heureusement permis de distinguer plusieurs portes menant vers d'autres pièces, mais elles se trouvent loin de là où vous êtes. Vous courez dans leur direction, mais vous ne pouvez pas éviter tous les papillons noirs qui viennent vous barrer le passage. La douleur de leur contact est chaque fois aussi vive, comme s'il était impossible de vous y habituer. Ajoutez 9 à votre score d'*Unseelie* (5 si vous avez le code *Tabaxi*).

Vous arrivez enfin jusqu'aux portes et vous précipitez vers la destination de votre choix :

Un espace encombré de chaises métalliques et de tables circulaires (*Carrefour*, rendez-vous au **38**).

Un vaste séjour aux murs clairs (*Cocon*, rendez-vous au **64**).

Une pièce jonchée de débris métalliques de toutes sortes (*Décharge*, rendez-vous au **86**).

Une vaste salle blanche au sol curieusement réfléchissant (*Tsunami*, rendez-vous au **103**).

203

"Très bien. Ecoute mes paroles, à présent. Si tu me donnes la bonne réponse, tu pourras franchir cette porte. Si tu te trompes, je te renverrai là où tu étais enfermée. Voici la question : ta quête va-t-elle être couronnée de succès ?"

Si vous répondez par la positive, rendez-vous au **219**.

Si vous répondez par la négative, rendez-vous au **232**.

204

Le temps se dilue interminablement dans les ténèbres qui vous entoure. Vous avancez d'un pas régulier, guidée par les flambeaux accrochés aux parois rocheuses. Vos pensées sont rares et éphémères.

Vous parvenez finalement à la quatrième porte, qui est tout entière de bois sombre et lisse. Mais aucun gardien ne s'offre cette fois à vos yeux. Surprise, vous fouillez du regard l'espace éclairé par les torches. Vos yeux s'arrêtent finalement sur une pancarte appuyée contre le panneau de la porte, sur laquelle sont

inscrits quelques mots en épaisses lettres majuscules. Avec incrédulité, vous lisez :

DE RETOUR DANS DIX MINUTES

Vous jetez un coup d'oeil tout autour de vous, mais il n'y a toujours personne. Vous tendez l'oreille, mais n'entendez que le son de votre propre respiration et le grésillement des torches. Prenant finalement votre décision, vous posez par terre votre lance, placez votre épaule contre le panneau de la porte et poussez de toutes vos forces.

L'espace d'un instant, il vous semble que vous n'y arriverez pas : la porte est moins grande que celle qui ont précédé, mais son poids reste considérable. Vous persévérez, calant solidement vos pieds nus contre le sol rocheux. Avec une lenteur extrême, le battant commence à pivoter devant vous. Vous vous acharnez patiemment jusqu'à ce que la porte soit suffisamment entrouverte pour vous laisser passer. L'effort a trempé de sueur votre tunique et, alors que vous retournez chercher votre lance, vous avez la surprise de la voir se désagréger sur votre peau et tomber au sol en une pluie de fragments minuscules. Vous ne portez plus au-dessus de votre taille qu'une bande de tissu qui recouvre votre poitrine. Vous faites la grimace en vous souvenant du nombre de portes que vous avez encore à franchir, puis vous reprenez votre chemin. Rendez-vous au **236**.

205

Vous courez de toutes vos forces, mais la végétation s'accroche à vos vêtements et une multitude de papillons noirs vous barrent le passage. Le contact de leurs ailes diaphanes réveille toute la souffrance que recèle votre mémoire. Une succession impitoyable de souvenirs déchire votre conscience en morceaux sanglants, vous ôtant presque jusqu'à la volonté de continuer. Ajoutez 15 à votre score d'*Unseelie* (12 si vous avez le code *Tabaxi*).

Enfin, hors d'haleine, les joues couvertes de larmes et griffées par les branches des arbres, vous parvenez à la porte et vous précipitez à l'intérieur. Rendez-vous au **135**.

206

Les tableaux représente des natures mortes : un vase rempli de fleurs bleues, une montre-bracelet, une coupe remplie d'oranges, des bicyclettes posées contre un mur, une table circulaire sur laquelle sont posés quatre gobelets en plastique... Cette succession d'objets banals ne tarde pas à assécher votre curiosité et vous cessez vite de les regarder.

Vous cheminez encore pendant un long moment d'ennui avant d'arriver au tournant suivant. Rendez-vous au **189**.

207

« C'est bon, » faites-vous non sans une certaine contrariété, « je me débrouillerai toute seule. »

L'inconnue pousse un soupir d'indicible soulagement, puis se laisse glisser contre le mur jusqu'à être assise sur le sol. Après un long moment, elle se remet à parler, mais d'une voix désormais douce et calme :

« Je suis désolée d'avoir été aussi désagréable. C'était absurde. Je pense toujours que tu as peu de chances de surmonter tout ce qui t'attend, mais tu as peut-être raison d'essayer malgré tout. S'enfermer dans une boîte pour l'éternité n'est pas la solution. Je te rejoindrai lorsque tu seras prête à faire face au monde extérieur. Pour le moment, il est temps que tu t'en ailles. »

Notez le code *Mnémé*. Vous remerciez la femme, puis vous faites demi-tour, franchissez à nouveau la double barrière des rideaux et reprenez votre route le long du couloir. Les masques vous suivent de leurs regards vides, mais ils ne vous intéressent plus. Après un long moment, vous parvenez enfin au prochain tournant. Rendez-vous au **230**.

208

C'est en tremblant beaucoup que vous glissez un coup d'œil au-delà du coude que fait le couloir. Mais la lumière des lampes électriques ne révèle aucune forme sombre prête à bondir sur vous. Après un long moment, vous êtes enfin convaincue que ce segment du couloir est aussi désert que les précédents et vos craintes s'apaisent quelque peu. La voix de votre raison vous souffle que la menace n'a jamais existé que dans votre imagination, mais vous ne parvenez pas à vraiment la croire.

Vous faites quelques pas prudents en avant puis, ne voyant toujours rien d'alarmant se produire, vous commencez à marcher plus normalement. Les murs sont cette fois couverts de photographies, qui représentent majoritairement des intérieurs et quelquefois une terrasse ou un jardin. Des personnes apparaissent dans certaines d'entre elles, seules ou non. Il ne vous faut pas longtemps pour remarquer qu'elles ne sont que quatre, qui apparaissent à de multiples reprises : un homme, une femme, un petit garçon d'à peu près cinq ans et une fille aux longs cheveux noirs qui vous fait fortement l'effet d'être vous-même.

Les photographies sont beaucoup trop nombreuses pour que vous preniez le temps de toutes les examiner et, du reste, elles ne vous ont pas l'air d'être particulièrement excitantes. Vous poursuivez donc votre chemin sans guère ralentir, impatiente de vous retrouver enfin au bout de ce couloir interminable.

Mais le spectacle auquel vous êtes confrontée à mi-chemin entre les deux tournants vous fait vous arrêter. A ce point, les photographies cessent brusquement de recouvrir les murs. Plusieurs d'entre elles ont été déchiquetées et parsèment le sol comme des confettis. Cinq couteaux de cuisine longs et aiguisés sont plantés dans le sol au milieu de ces débris et vous remarquez que chaque manche est marqué d'une épaisse lettre en majuscule : deux d'entre eux portent un A, deux autres un M et le dernier un N.

Si vous voulez rassembler les morceaux de photographies dispersés sur le sol, rendez-vous au **15**.

Si vous voulez prendre l'un des couteaux, rendez-vous au **34**.

Si vous préférez ne pas vous attarder ici, rendez-vous au **94**.

209

Emportée par son élan, votre double s'empale sur la lance, mais une douleur foudroyante vous traverse au même instant le ventre. Vous vous effondrez toutes les deux au sol, mélangeant les cris qui s'échappent d'entre vos lèvres. La souffrance emplit votre corps, tétanise vos muscles et sature tous vos sens. Les battements de votre cœur résonne à vos tympanes avec irrégularité, s'espaçant peu à peu. Les ténèbres recouvrent votre conscience juste avant qu'il ne s'arrête. Votre aventure est terminée.

210

"Tu sais," vous dit la sirène d'une voix nonchalante, "je suis un personnage d'une moralité plutôt ambiguë. Même lorsque tu n'étais qu'une fillette, tu avais déjà une imagination complexe et pleine d'ombres. Dans les histoires que tu te racontais, je te servais de guide mystérieuse et un peu inquiétante. Je te faisais découvrir les profondeurs de l'océan, mais tu n'as jamais décidé si je voulais sincèrement ton bien ou si je cachais au fond des intentions malveillantes."

Un frisson glacé vous hérisse la peau. La sirène vous sourit et ses dents blanches et régulières la font soudain ressembler à un monstre aquatique avide de chair humaine. Vous vous enfuyez mais elle ouvre grand la bouche et un flot de papillons noirs en jaillit à votre poursuite. Chacun de ceux qui vous atteignent ressuscite une terreur imaginaire oubliée. Ajoutez 6 à votre score d'*Unseelie* (4 si vous avez le code *Tabaxi*). Vous échappez au restant en vous précipitant vers une nouvelle destination :

Un espace encombré de chaises métalliques et de tables circulaires (*Carrefour*, rendez-vous au **38**).

L'intérieur sombre de ce qui semble être une crypte (*Repli*, rendez-vous au **69**).

Une vaste salle blanche au sol curieusement réfléchissant (*Tsunami*, rendez-vous au **103**).

Un large espace rempli d'une gigantesque machinerie (*Mécanique*, rendez-vous au **147**).

211

"Non !" vous exclamez-vous d'une voix ferme. "J'ai parcouru tout ce chemin et j'ai traversé tous ces obstacles pour atteindre le monde extérieur, je refuse de risquer tout cela dans un jeu de devinettes pour le plaisir d'une créature mythologique ! Si je dois échouer, ce sera face à un véritable obstacle, pas une fantaisie de ce genre !"

Votre éclat laisse sans voix le sphinx, qui vous regarde un long moment avec de grands yeux. Puis, non sans une reluctance visible, il s'incline devant vous. Ses larges ailes se déploient dans un froissement : l'une vient effleurer vos bottes qui se dissolvent aussitôt, vous laissant pieds-nus ; l'autre caresse la surface de la porte, qui s'ouvre en grand devant vous. Vous reprenez votre chemin sans un mot de plus. Rendez-vous au **163**.

212

Soudain, une furie sanguinaire explose dans votre corps, chauffant jusqu'à l'incandescence le sang qui coule dans vos veines. Toute votre peur et toute votre douleur passées se changent en une soif de détruire inextinguible. La masse obscure d'émotions qui bouillonne en vous tord votre visage en un rictus inhumain. Vous courez jusqu'au loup avec un hurlement de haine assourdissant et la pointe acérée de votre lance s'enfonce profondément dans sa poitrine, faisant jaillir un torrent de sang écarlate. Animée d'une force surhumaine, vous le renversez au sol, arrachez votre arme de sa chair épaisse tandis qu'il essaie en vain de vous mordre, puis lui en transpercez la gorge. Un spasme unique secoue son corps massif, puis il cesse de bouger. Rayonnant d'une joie infernale, vous vous penchez sur le cadavre inerte et buvez à longs traits le sang brûlant qui s'en écoule. Autour de vous, les contours de la caverne sont en train de se dissoudre et vous souriez, sachant que votre voyage intérieur touche à sa fin. Mais, si le monstre que vous aviez imaginé est mort, le monde extérieur va bientôt découvrir celui que vous êtes devenu. Votre aventure s'achève ici.

213

La petite femme renifle d'un air froissé. "Si la demoiselle s'imagine que la machine va se réparer toute seule, c'est son problème. Mais je me demande pourquoi je me fatigue."

Là-dessus, elle vous tourne le dos et part s'affairer à l'autre bout de la pièce. Restée seule, vous levez une dernière fois les yeux sur le mécanisme imposant; dont le mouvement régulier vous fascine et vous reconforte. Et, lorsque vous vous remettez finalement en route, un papillon aux riches reflets métalliques émerge d'entre les larges engrenages et vient effleurer votre joue, éclairant votre visage d'un sourire. Ajoutez 1 à votre score de *Seelie*, puis choisissez votre nouvelle destination :

Une pièce aux murs tout entiers couverts de miroirs (*Soi*, rendez-vous au **16**).

L'intérieur sombre de ce qui semble être une crypte (*Repli*, rendez-vous au **69**).

Un jardin plongé dans la nuit (*Seuil*, rendez-vous au **164**).

214

Vous avez à peine le temps d'esquisser un geste de défense inutile avant que les ongles acérés de votre double ne s'enfonce profondément dans votre ventre, vous arrachant un hurlement assourdissant. Vous vous effondrez au sol, laissant s'échapper votre lance. La douleur incandescente sature tous vos sens,

mais vous pouvez encore sentir les doigts de votre sosie se refermer sur votre gorge. Puis l'obscurité vous engloutit. Votre aventure s'achève ici.

215

La taille de l'araignée a plus que doublé, faisant d'elle un véritable monstre. Elle occupe désormais tout le centre de sa toile et vous voyez son abdomen obèse palpiter au rythme d'une pulsation répugnante. Ses pattes longues et velues sont immobiles mais crispées sur les fils gluants. Elle fait entendre un gargouillis obscène et assourdi qui hérisse votre peau de frissons. Qu'allez-vous faire ?

Si vous avez le code *Médée* et que vous voulez essayer de la tuer, rendez-vous au **161**.

Si vous voulez la saisir par une patte pour la faire tomber avant de l'écraser sous vos pieds, rendez-vous au **168**.

Si vous préférez attendre de voir ce qu'elle va faire, rendez-vous au **181**.

216

Et soudain, tous les éléments de votre être se déversent dans votre esprit en un flot immense : vos pensées, vos rêves, vos émotions, vos souvenirs, vos sensations et chacun des fragments qui vous font telle que vous êtes. Une plénitude lumineuse dilate votre entendement et vos sens. Une conscience absolue de vous-même et de votre place au sein du monde vous emplit tout entière. Pour la première fois de votre existence, vous équilibrez ce que vous êtes et ce qui vous entoure en une harmonie parfaite.

Vous défaites le dernier morceau de tissu qui vous recouvre encore, puis vous avancez. Votre premier pas ébranle toute la caverne, le deuxième en fissure les parois et le troisième y creuse de larges failles, laissant affluer des flots de lumière. Votre corps achève de grandir, atteignant votre âge réel. Devant vous, le loup recule et se recroqueville. Vous avancez encore et sa forme se décompose en volutes sombres dont il ne reste bientôt plus rien. D'immenses quartiers de roches s'écroulent tout autour de vous en un déluge de fin du monde, mais vous n'êtes pas effleurée par le plus petit débris. Et, lorsque vous vous arrêtez enfin, la caverne a disparu et vous êtes seule sous le ciel immense et bleu. Vous écartez les bras, les yeux grands ouverts, savourant la caresse du soleil contre votre peau nue. L'extérieur s'offre à vous.

•
Rendez-vous à l'Épilogue.

217

Ce quatrième segment du couloir est encore bien plus étrange que le précédent. Le mur de droite est tout entier recouvert par un rideau d'un rouge cramoisi, qui vous fait penser à ceux que l'on trouve au théâtre. Sur le mur de gauche, des masques aux motifs et aux formes extrêmement variés sont accrochés à intervalles réguliers.

Si vous avez le code *Aria*, rendez-vous immédiatement au **5**.

Sinon, allez-vous vous intéresser au rideau rouge (rendez-vous au **23**) ou examiner les masques (rendez-vous au **39**) ?

218

Le barbecue et les ustensiles qui l'accompagnent ont beaucoup servi, à en juger par les traces de graisse et de suie qui les maculent. Vous prenez le temps de les examiner en détail et votre patience est récompensée lorsque vous remarquez un papillon rouge sombre parmi la couche de morceaux de charbon. Lorsque vous le touchez du bout du doigt, une odeur délicieuse parvient à vos narines et un goût de viande tendre

et grillée emplit votre bouche. Ajoutez 1 à votre score de *Seelie*. Vous jetez encore un coup d'oeil au barbecue, mais il ne recèle visiblement pas d'autres surprises.

Si vous ne l'avez pas encore fait, vous pouvez maintenant aller examiner la voiture (rendez-vous au **192**) ou les bicyclettes (rendez-vous au **200**). Vous pouvez également partir vers une nouvelle destination :

Une pièce éclairée d'une vive lumière électrique et encombrée d'appareils divers (*Mygale*, rendez-vous au **30**).

Un espace encombré de chaises métalliques et de tables circulaires (*Carrefour*, rendez-vous au **38**).

Une salle de bain où règne une vapeur particulièrement épaisse (*Perle*, rendez-vous au **57**).

Une pièce obscure, où brille la flamme vacillante de quelques bougies (*Oubli*, rendez-vous au **129**).

219

Le sphinx secoue gravement la tête. "Tu te trompes. Ta quête s'arrête ici, puisque je vais te renvoyer dans ta prison. Tu as échoué."

Vous allez protester, mais le sphinx vous effleure de l'extrémité d'une de ses vastes ailes et tout ce qui vous entoure se désintègre brutalement en une poussière d'ombre et de couleurs. Vous tendez les mains en avant, mais il ne reste rien à quoi vous raccrocher. Alors que les ténèbres se déversent dans votre esprit, vous avez l'impression d'être tirée en arrière à travers une distance considérable.

Lorsque vous reprendrez finalement connaissance, vous serez de nouveau une petite fille occupée à jouer. A ce moment-là, si vous le désirez encore, vous pourrez reprendre votre aventure.

220

Vous franchissez un énième tournant et soudain l'extrémité du couloir est juste devant vous : une arche élégante derrière laquelle vous pouvez distinguer une pièce d'un blanc d'albâtre, baignée d'une lumière plus claire que celle à laquelle vous vous êtes habituée..

Une demi-douzaine de pas plus tard, l'interminable colimaçon est enfin derrière vous.

La pièce est plutôt petite, circulaire et dotée d'une atmosphère agréablement fraîche. Vous remarquez très vite qu'elle ne compte pas d'autre issue apparente que celle par laquelle vous êtes arrivée, mais cela ne vous trouble pas : après vos expériences récentes, vous en êtes venue à tenir pour acquis que les choses ne soient pas ce qu'elles semblent être ! Le mobilier et la décoration sont élégants et soigneusement disposés, à cent lieues du n'importe quoi général qui régnait dans le couloir. Le blanc prédomine autour de vous et toutes les autres couleurs n'existent que dans des teintes pâles.

Vous avancez vers le centre de la pièce, où se trouve un guéridon dont le plateau vous arrive presque au menton. L'objet qui est posé dessus attire tout de suite votre regard : un socle de bois clair surmonté d'un couple de figurines gracieuses en porcelaine. Vous le regardez sous toutes les coutures avec admiration, mais sans oser le toucher plus que du bout des doigts. Un petit trou circulaire est percé sur un côté du support.

Beaucoup d'autres objets se disputent le privilège de votre attention. Lequel allez-vous examiner en premier ?

Un piano nacré ? (Rendez-vous au **12**)

Un miroir à main posé sur un secrétaire ? (Rendez-vous au **41**)

Une rangée de livres sur une petite étagère murale ? (Rendez-vous au **72**)

221

Un rire hystérique s'échappe soudain d'entre les lèvres de votre double. Elle tend un doigt et, de son ongle acéré, tranche la bande de tissu qui recouvre votre poitrine, la faisant glisser jusqu'au sol. Prise par surprise, vous relâchez votre étreinte et, lorsque vous vous voulez la rattraper, elle a disparu. Vous regardez tout autour de vous, mais en vain : votre sosie semble s'être volatilisé. Un reflet de couleurs vives traverse fugitivement la surface réfléchissante de la porte désormais ouverte, mais disparaît aussitôt. En fin de compte, vous ne voyez rien d'autre à faire que de vous remettre en route. Rendez-vous au **74**.

222

A votre grande surprise, sortir de la pièce circulaire ne vous ramène pas dans le couloir. Au lieu de cela, vous vous retrouvez dans une sorte de petite antichambre vide. Quatre autres portes s'ouvrent dans les murs, révélant d'autres pièces dans lesquelles vous voyez disparaître les papillons multicolores.

Cette partie de votre aventure va vous faire traverser un certain nombre de pièces. Vous ne pouvez visiter chacune d'elles qu'une seule fois : lorsque vous en serez ressortie, toutes les portes qui y donnent accès se referment en claquant. Les codes apposés aux diverses pièces vous permettent de noter celles qui ne vous sont plus accessibles et n'ont pas d'autre utilité.

Alors que vous regardez les possibilités qui s'offrent à vous, vous remarquez au passage que vos vêtements ne sont plus les mêmes : ils consistent désormais en un jean gris et un tee-shirt violet. Un coup d'oeil supplémentaire vous apprend que vous portez un soutien-gorge. Vous avez vraiment grandi !

Mais il y a plus urgent dans l'immédiat. Décidez de la pièce dans laquelle vous allez vous engouffrer avant que les papillons noirs ne vous rattrapent :

Une pièce éclairée d'une vive lumière électrique et encombrée d'appareils divers (*Mygale*, rendez-vous au **30**).

Un vaste séjour aux murs clairs (*Cocon*, rendez-vous au **64**).

Un espace encombré de débris métalliques de toutes sortes (*Décharge*, rendez-vous au **86**).

Une pièce obscure, où brille la flamme vacillante de quelques bougies (*Oubli*, rendez-vous au **129**).

223

Les yeux dans le vague, votre mère commence à plier la feuille qu'elle tient entre les mains. Les mouvements de ses doigts fins sont adroits mais quelque peu mécaniques, comme si elle ne réfléchissait pas vraiment à ce qu'elle était en train de faire. Lorsqu'elle a terminé, elle vous tend le papillon.

Et sous vos yeux, le papier dont il est fait s'assombrit jusqu'à devenir noir.

Votre esprit est glacé et vous êtes incapable du moindre mouvement. Lorsque le papillon s'envole et vient se pulvériser contre votre peau, il vous semble qu'une aiguille métallique vous est enfoncée à travers le coeur. Votre père et Cédric sont étendus sur le tapis comme s'ils dormaient. Votre mère vous regarde fixement, le visage livide.

Une nuée de papillons noir afflue soudain par toutes les ouvertures de la pièce et dans votre cerveau paralysé surgit la pensée que vous ne devez pas rester là. Mais vos muscles sont engourdis et toute volonté vous a déserté. Vous arrivez à vous lever et à faire quelques pas. Puis vous vous arrêtez, incapable d'aller plus loin. Les premiers papillons vous effleurent, mais vous ne ressentez plus rien. Un froid horrible vous emplit toute entière.

Une main emplit soudain votre champ de vision et l'impact contre votre joue vous fait presque tomber à la renverse.

"*Va-t-en ! Mais va-t-en !!*"

Votre mère est devant vous, le visage maculé, les cheveux en désordre, haletante, la main droite levée

pour vous gifler à nouveau. Vous êtes incapable de porter les yeux sur ce qu'elle tient dans sa main gauche. Vous vous enfuyez, éperdue, le visage glacé et brûlant. Ajoutez 10 à votre score d'*Unseelie*.

Vers quelle destination vous précipitez-vous ?

Une pièce éclairée d'une vive lumière électrique et encombrée d'appareils divers (*Mygale*, rendez-vous au **30**) ?

Un espace encombré de chaises métalliques et de tables circulaires (*Carrefour*, rendez-vous au **38**) ?

Une salle de bain où règne une vapeur particulièrement épaisse (*Perle*, rendez-vous au **57**) ?

Une pièce jonchée de débris métalliques de toutes sortes (*Décharge*, rendez-vous au **86**) ?

224

La petite femme va fouiller dans l'un des coffres massifs qui sont rangés contre les murs. Après beaucoup de bruit et de remue-ménage, elle en sort un grammophone au large pavillon cuivré qu'elle vient poser à vos pieds.

"C'est le seul diagnostic d'experts dont je dispose," vous dit-elle en tournant vigoureusement la manivelle. "Mais je ne comprends pas ce qu'il recommande, ni même s'il recommande vraiment quelque chose."

Le pavillon émet un crachotement et, l'instant d'après, deux voix aux accents grésillants s'en échappent.

...Je ne crois pas qu'elle nous entende...

...Elle est complètement catatonique. Elle n'a probablement aucune conscience de ce tout ce qui l'entoure...

...J'ai lu son dossier et il me semble que son état mental est resté extrêmement fragile depuis ses neuf ans. Le traumatisme récent l'a fait complètement basculer...

...Le problème n'est pas là. Elle nous fait une crise aiguë de schizophrénie, avec repli complet sur elle-même. Avec ses antécédents maternels, ce n'est pas très étonnant...

...Je ne suis pas sûr que la bourrer de médicaments soit la solution...

...Vous préférez la psychanalyser ? Et comment comptez-vous vous y prendre, au juste ? Elle est toute seule à l'intérieur de sa tête !...

Un nouveau crachotement échappe au grammophone et l'enregistrement s'interrompt subitement. La petite femme vous regarde avec un air d'attente.

"Alors ? La demoiselle a une idée de ce qu'il faudrait faire ?"

Si vous pensez qu'il manque une pièce à la machine, rendez-vous au **47**.

Si vous pensez au contraire qu'il y a une pièce en trop, rendez-vous au **159**.

Enfin, si vous pensez qu'il vaut mieux laisser la machine telle qu'elle est, rendez-vous au **213**.

225

La pancarte retient votre attention. Elle est tout à fait semblable à celle qui se trouvait à côté du plan et vous êtes à peu près certaine que la manipuler aurait également des conséquences étranges. Emportée par votre curiosité, vous avez retiré la punaise qui accroche la feuille au mur avant même d'avoir décidé dans quelle direction vous comptez faire pointer la flèche.

Vers le haut ? (Rendez-vous au **55**)

Vers le bas ? (Rendez-vous au **119**)

Dans la direction d'où vous venez ? (Rendez-vous au **176**)

Où allez-vous punaiser cette feuille face contre le mur ? (Rendez-vous au **196**)

226

Cette porte mystérieuse excite votre curiosité, mais la déçoit aussitôt en se révélant hermétiquement fermée. Vous avez beau vous suspendre à la poignée de tout votre poids, elle ne s'abaisse pas d'un pouce. Il n'y a pas de trou de serrure, pas de bouton, pas de manette, rien qui puisse ressembler à un mécanisme d'ouverture. Et le coup de pied frustré que vous assénez finalement à la porte vous apprend que celle-ci est d'une belle épaisseur et très solidement fixée à ses gonds.

Vous êtes bien forcée de renoncer à savoir ce qui se cache derrière ce panneau métallique et reprenez finalement votre chemin le long du couloir, boitant quelque peu en raison de vos orteils endoloris. Rendez-vous au **220**.

227

"Tu sais," vous dit la sirène d'une voix nonchalante, "je suis un personnage d'une moralité plutôt ambiguë. Même lorsque tu n'étais qu'une fillette, tu avais déjà une imagination complexe et pleine d'ombres. Dans les histoires que tu te racontais, je te servais de guide mystérieuse et un peu inquiétante. Je te faisais découvrir les profondeurs de l'océan, mais tu n'as jamais décidé si je voulais sincèrement ton bien ou si je cachais au fond des intentions malveillantes."

Un frisson glacé vous hérisse la peau. La sirène vous sourit et ses dents blanches et régulières la font soudain ressembler à un monstre aquatique avide de chair humaine. Vous vous enfuyez mais elle ouvre grand la bouche et un flot de papillons noirs en jaillit à votre poursuite. Chacun de ceux qui vous atteignent ressuscite une terreur imaginaire oubliée. Ajoutez 6 à votre score d'*Unseelie* (4 si vous avez le code *Tabaxi*). Vous échappez au restant en vous précipitant vers une nouvelle destination :

Un espace encombré de chaises métalliques et de tables circulaires (*Carrefour*, rendez-vous au **38**).

L'intérieur sombre de ce qui semble être une crypte (*Repli*, rendez-vous au **69**).

Une vaste salle blanche au sol curieusement réfléchissant (*Tsunami*, rendez-vous au **103**).

Un large espace rempli d'une gigantesque machinerie (*Mécanique*, rendez-vous au **147**).

228

Vous tirez de votre poche la petite clef que vous avait offerte la poupée à la robe rouge. A votre vive excitation, elle rentre parfaitement dans le trou percé dans le socle ! Vous lui donnez plusieurs tours, devinant d'après la résistance que vous êtes en train de remonter un mécanisme à ressort.

Lorsque vous lâchez la clef, une mélodie cristalline emplit l'air et les deux figurines qui surmontent le socle commencent à se mouvoir. Sous vos yeux ravis, la dame et son partenaire se font une révérence simultanée, puis s'approchent l'un de l'autre et commencent à danser. Leurs mouvements sont sans précipitation, mesurés et pleins de cérémonie, à la fois élégants et désuets. Vous les trouvez extrêmement romantiques.

Un vif fourmillement naît dans vos jambes et gagne progressivement votre torse, vos bras et enfin votre tête. Vous sentez que vous êtes de nouveau en train de grandir. Votre corps s'étire et votre poitrine commence à esquiver des formes. Vous vous sentez désorientée et confuse, mais ce que vous éprouvez n'est pas désagréable.

Des tâches de couleurs vives apparaissent à la surface de la boîte à musique tintinnabulante, puis s'en détachent et commencent à dériver dans l'air, où ils prennent l'apparence de papillons chatoyants. Emmerveillée, vous ne vous pouvez vous empêcher de tendre la main vers eux. Ceux que vos doigts effleurent se dispersent aussitôt en une multitude de points scintillants qui viennent doucement recouvrir votre peau. A leur contact, un flot soudain de souvenirs agréables traverse votre esprit. Ils sont trop fugitifs pour que vous puissiez en saisir le détail, mais suffisent à vous emplir d'une sensation de joie et de bien-être intense.

Au cours de la partie de votre aventure qui commence, vous êtes dotée d'un score de *Seelie* qui augmentera selon les événements. Son total actuel est de 3.

Les papillons sont maintenant une myriade arc-en-ciel que vous voyez affluer massivement vers la porte par laquelle vous êtes arrivée, trop vite et trop haut pour que vous puissiez en saisir d'autres. Si vous avez le code *Tabaxi*, rendez-vous au **66**. Sinon, rendez-vous au **128**.

229

Vous frappez le loup au moment où il se jette sur vous, mais votre lance se brise contre sa peau comme une brindille, ne lui infligeant qu'une légère blessure. Vous n'avez pas le temps de faire autre chose : la terrible mâchoire qui a si souvent hanté vos cauchemars se referme sur vous, transperçant votre chair. La douleur que vous éprouvez est plus terrible que tout ce que vous auriez imaginé possible. Vous vous débattiez frénétiquement, mais l'étau mortel qui vous tient ne se desserre pas. Le sang qui emplit votre gorge étouffe vos cris et vous suffoque.

Et soudain, une sensation glacée se répand dans vos veines, effaçant toutes les sensations de votre corps. Vous avez le temps d'éprouver une sensation de soulagement infini avant que votre conscience ne bascule dans un néant total. Votre aventure s'achève ici.

230

Le cinquième segment du couloir est moins remarquable que les deux précédents. Les deux murs sont parsemés de tableaux de tailles plutôt modestes, accrochés à des hauteurs et suivant des intervalles très divers. Un objet de petite taille est suspendu au plafond à une certaine distance ; vous n'arrivez pas à en distinguer les détails de là où vous vous tenez.

Une pancarte ornée d'une grosse flèche rouge vous fait signe de vous remettre en marche, mais vous tardez à suivre cette injonction. Une certaine lassitude vous emplit à l'idée du long trajet qui vous reste à faire dans ce décor répétitif. L'espace d'un instant, vous songez à vous asseoir contre un mur pour une pause plus ou moins longue. Mais la perspective de rester immobile et sans rien à faire est encore plus ennuyeuse que celle de poursuivre votre chemin.

Si vous voulez aller examiner l'objet qui pend du plafond, rendez-vous au **173**.

Si vous préférez vous intéresser aux tableaux qui décorent les murs, rendez-vous au **206**.

231

Vous parcourez ce qui reste de ce segment du couloir sans rien remarquer d'intéressant. L'ennui ne tarde pas à vous gagner et c'est avec soulagement que vous atteignez finalement le prochain tournant. Rendez-vous au **217**.

232

"Tu acceptes donc ton échec," vous dit le sphinx d'une voix grave. "Il est inutile que tu poursuives ton chemin. Je vais te renvoyer à ta prison."

Vous allez protester et souligner le paradoxe qu'engendrait votre réponse, mais le sphinx vous effleure de

l'extrémité d'une de ses vastes ailes et tout ce qui vous entoure se désintègre brutalement en une poussière d'ombre et de couleurs. Vous tendez les mains en avant, mais il ne reste rien à quoi vous raccrocher. Alors que les ténèbres se déversent dans votre esprit, vous avez l'impression d'être tirée en arrière à travers une distance considérable.

Lorsque vous reprendrez finalement connaissance, vous serez de nouveau une petite fille occupée à jouer. A ce moment-là, si vous le désirez encore, vous pourrez reprendre votre aventure.

233

La lumière qui éclaire le couloir se fait de plus en plus faible, mais vous continuez d'avancer malgré tout. Bientôt, vous ne voyez plus au-delà de quelques pas. Puis les ténèbres masquent les murs qui vous entourent. Un peu plus loin, vous ne distinguez même plus le sol. Et enfin, vous ne voyez plus votre propre corps et vous cessez alors de marcher.

Dans l'obscurité totale, il vous semble que tous vos sens ont disparu, vous laissant flotter dans le vide informe et sans direction comme un esprit détaché de toute matière.

Le moment est venu de faire vos comptes :

Si votre score de *Seelie* est supérieur à votre score d'*Unseelie*, rendez-vous au **75**.

Si votre score d'*Unseelie* est supérieur ou égal à votre score de *Seelie*, rendez-vous au **185**.

234

Un sourire plisse soudain les lèvres de votre double. Elle tend un doigt et, de son ongle acéré, tranche la bande de tissu qui recouvre votre poitrine, la faisant glisser jusqu'au sol. Prise par surprise, vous relâchez votre étreinte et, lorsque vous vous voulez la rattraper, elle a disparu. Vous regardez tout autour de vous, mais en vain : votre sosie semble s'être volatilisé. Un reflet de couleurs vives traverse fugitivement la surface réfléchissante de la porte désormais ouverte, mais disparaît aussitôt. En fin de compte, vous ne voyez rien d'autre à faire que de vous remettre en route. Rendez-vous au **74**.

235

La panique vous étreint le coeur, anéantissant toute votre résolution. Vous reculez contre la paroi rocheuse, le coeur battant à tout rompre, ne songeant plus qu'à quitter cet endroit funeste, à retraverser en sens inverse tout le chemin que vous avez suivi et à vous enfermer à nouveau dans la salle de jeu, oubliant le monde extérieur, le loup et tout ce qui n'est pas l'instant présent.

Votre pied butte contre quelque chose et vous tombez presque. Vous tâtonnez à l'aveuglette derrière vous et votre main se referme sur un manche en bois. Vous l'approchez de la lumière d'une torche voisine et réalisez que vous tenez une longue lance. Le fer en est couvert d'éraflures et de minuscules tâches de rouilles, mais il est solide et acéré.

Et soudain, votre peur s'apaise. Vous sentez que cette lance était là pour vous. Le loup monstrueux qui vous a toujours poursuivi vous attend désormais à l'autre bout du tunnel, mais vous n'irez pas vous offrir à lui comme une proie sans défense. Le moment de lui faire face approche et vous le tuerez si vous le pouvez. Vous vous mettez en route d'un pas résolu, la lance à la main. Rendez-vous au **154**.

236

Vous êtes maintenant certaine que le tunnel est en train de s'étrécir, même s'il reste encore très large. La pente est quant à elle toujours la même et vous vous demandez à quelle profondeur elle va vous conduire. Une porte de bronze flamboyant apparaît devant vous dans la lumière de nombreuses torches. Son gardien se tient devant elle et, lorsque vous le reconnaissez, le cri qui traverse votre coeur jaillit aussitôt de vos

lèvres :

"David !"

Vous lâchez votre lance et courez de toutes vos forces jusqu'à lui, terrifiée à l'idée que vos yeux puissent vous mentir. Ce n'est que lorsque ses bras musclés se referment autour de vous et que vous sentez sa poitrine délicieusement tiède que vous êtes enfin certaine que c'est bien lui. Et alors, pendant un instant d'indicible euphorie, vous oubliez tout le reste : la salle de jeu, le couloir interminable, les papillons, l'ascenseur, votre mère, la peur, le doute, le monde extérieur et même le loup qui vous guette toujours. Vous n'existez plus que par et pour le plaisir de sa présence.

Après un long moment, David pose enfin ses mains sur vos épaules et vous repousse très doucement. Vous levez les yeux sur son visage à la couleur du café, encadré de la crinière de fines tresses noires avec lesquelles vous aimiez tellement jouer lorsque vous étiez allongé l'un près de l'autre.

"Mon océan adoré," vous dit-il de sa voix douce et réconfortante, "tu vois que rien ne peut nous séparer. Mais je ne suis plus ta destination. Je vais t'ouvrir la porte et tu pourras reprendre ton chemin jusqu'à l'extérieur. Je sais que tu en es capable."

Il y a tant de choses que vous voudriez lui dire que vos pensées s'embrouillent dans votre tête. Quelle est celle qui va vous venir la première aux lèvres ?

Que vous êtes désolée pour l'accident ? (Rendez-vous au **24**)

Que vous voulez rester avec lui ? (Rendez-vous au **83**)

Que vous devez repartir ? (Rendez-vous au **137**)

Épilogue

Le goût : vous laissez la saveur acidulée de chacun des morceaux de la pomme que vous croquez à belles dents se dissoudre contre votre palais, couvrant votre langue de picotements.

L'odeur : le parfum entêtant du gazon fraîchement coupé gonfle vos narines, noyant la fragrance des longues rangées de fleurs.

Le toucher : les vêtements que vous avez enfilés en vous levant sont d'un contact légèrement rêche et le sac épais que vous transportez en bandoulière pèse lourdement contre votre hanche.

Le son : les oiseaux échangent des trilles chantants tandis que les semelles de vos chaussures claquent contre les pavés de l'allée.

La vue : vous vous arrêtez devant la haute grille de fer noir ; la poignée pivote facilement sous votre main ; vous jetez un dernier coup d'oeil derrière vous à l'établissement blanc et massif où tout semble dormir ; puis vous poussez la grille et vous partez.