

L'Île où Tout s'achève ou Commence

Par Outremer ~ Version 1.1

Règles abrégées (pour plus de détails, reportez-vous aux aventures officielles de Xhoromag) :

Votre Habilité naturelle est de 20 points et votre Endurance initiale de 50. Vous disposez par ailleurs de 4 points-bonus que vous pouvez ajouter à l'un ou l'autre score. Un point-bonus affecté à l'Endurance l'augmente de 8 points.

Vous disposez de deux Privilèges Zéro.

La Table des Points de Dommage prévue est celle des séries 9 et 10 de Xhoromag.

Sauf mention contraire, vous pouvez arrondir les fractions de la manière qui vous favorise.

Prologue

Paresseusement appuyée contre une épaisse racine d'Iriazeÿ, votre arbre géant, vous regardez Amâ'ro remettre à l'eau sa mince embarcation. Vos yeux glissent le long des muscles qui dessinent sous sa peau bronzée des reliefs souples et puissants, mais votre appréciation nonchalante ne va pas jusqu'à lui proposer de l'aide. Du reste, il n'a pas vraiment besoin de vous : la coque en bois léger glisse aisément sur le sable blanc, traçant un sillon rectiligne jusqu'à la mer de turquoise.

Les vaguelettes translucides lui arrivent à mi-cuisse lorsqu'Amâ'ro se retourne pour vous adresser un dernier signe de la main, que vous lui rendez. Puis, d'un mouvement vif et adroit, il se hisse à bord et entreprend de manipuler les cordages. Le vent gonfle presque aussitôt la voile immaculée, entraînant le bateau loin du rivage. Restée sur votre île, vous le regardez s'enfoncer lentement entre les immensités bleues du ciel et de la mer, visant l'horizon.

Vous n'êtes pas fâchée qu'il reparte, tout comme vous n'étiez pas fâchée qu'il vienne vous rendre visite. La solitude commençait à vous peser, comme cela vous arrive de temps à autres, et, si Amâ'ro n'était pas arrivé, vous auriez sans doute fini par prendre votre propre bateau pour vous rendre sur l'une des autres îles minuscules de votre archipel. Mais les quelques nérazens que vous avez passé ensemble ont suffi à assécher votre désir de compagnie humaine et vous ne doutez pas qu'il en aille de même pour lui. La sociabilité n'est pas un trait particulièrement prononcé chez ceux qui habitent l'archipel. Lorsque la voile triangulaire disparaît parmi les reflets incandescents dont les soleils jumeaux couvrent la mer, c'est donc avec un net plaisir que vous accueillez le sentiment d'être de nouveau seule.

Quelques vellétés d'activité vous traversent l'esprit, mais la journée est déjà bien avancée et la racine que vous vous êtes trouvée est étonnamment confortable. Vous restez donc à écouter le clapotis des vaguelettes, les yeux perdus dans l'infini du ciel jusqu'à ce que celui-ci ne s'assombrisse et que la grande lune vert pâle ne répande sa lumière douce et mystérieuse sur les eaux. Une brise tiède vient caresser votre peau et faire frémir le gigantesque feuillage d'Iriazeÿ. Et, alors que vos paupières se ferment tranquillement, vous songez que la journée de demain sera tout aussi plaisante que celle-ci.

Mais peut-être allez-vous au devant de quelques surprises. Rendez-vous au **1**.

1

Vous êtes réveillée par les premiers rayons des soleils jumeaux lorsqu'ils viennent vous chatouiller le visage. Vous vous levez sans hâte et vous étirez longuement à la manière d'un grand chat, réfléchissant à la manière dont vous allez occuper cette nouvelle journée de votre vie paisible.

La réponse vous vient d'elle-même moins d'un seizen plus tard lorsque vous voyez un qwii'itlihc faire un bond gracieux hors de l'eau à quelques mètres seulement du rivage. Les qwii'itlihc sont de grands dauphins à la peau dorée et aux nageoires puissantes que l'on trouve en grand nombre dans l'archipel. Leur degré d'intelligence exact est un mystère mais ils sont indiscutablement dotés d'un pouvoir de télépathie passive et manifestent un goût certain pour la compagnie des humains. Il vous arrive souvent de vous lancer dans une partie de pêche sous-marine avec un ou même plusieurs d'entre eux. Et c'est précisément l'envie qui vous vient en ce moment. Après tout, quelle meilleure façon de remplir une matinée ?

Le qwii'itlihc – un adulte mâle de près de quatre mètres – a visiblement saisi vos pensées car il ne s'éloigne pas du rivage tandis que vous allez récupérer les affaires de plongée que vous aviez laissées dans un creux de l'énorme tronc d'Iriazeÿ : un maillot argenté contre lequel vous échangez promptement vos vêtements légers, un long harpon acéré et une paire de lentilles en cristal translucide qui vous protégeront les yeux de l'eau de mer. Sur le retour, vous cueillez au passage l'un des fruits indigos que tend à votre portée une branche gigantesque et mordez dedans à belles dents. La chair pulpeuse n'a guère de goût mais elle vous permettra de vous passer de respirer pendant deux ou trois venizens.

Alors que vous jetez de côté le noyau du fruit et que vous mettez vos lentilles, vous avez la surprise d'apercevoir une voile en train de se rapprocher. Quelle était la probabilité que vous receviez deux visites en deux jours ? Vous regardez le bateau se diriger droit sur votre île, plutôt contrariée, mais ce sentiment ne tarde pas à être remplacé par une certaine préoccupation : l'embarcation ressemble à celles qu'utilisent les pêcheurs de la côte et, à en juger par la façon dont elle penche sur le côté, elle est endommagée.

Alors qu'elle n'est plus qu'à une centaine de mètres, vous voyez qu'elle est harcelée par des formes sombres qui jaillissent parfois de l'eau comme d'énormes poissons volants. Vous ne perdez pas davantage de temps : votre harpon dans une main, vous plongez dans la mer tiède et nagez vigoureusement jusqu'au qwii'itlihc. L'animal sociable vous laisse vous accrocher à son aileron puis, sans même que vous n'ayiez besoin de formuler la moindre pensée, se met à nager vigoureusement vers le bateau en péril. Tandis que vous fendez les flots à une vitesse étourdissante, vous ne pouvez vous empêcher d'admirer l'altruisme dont fait preuve le puissant mammifère en allant ainsi au devant du danger.

Parvenue à moins de dix mètres, vous faites ralentir le qwii'itlihc pour avoir le temps d'apprécier la situation. La transparence de l'eau est telle que vous distinguez aisément les créatures qui s'en prennent à l'embarcation : longs de trois bons mètres au moins, leurs corps gris et minces sont flanqués de très larges nageoires qu'ils déploient comme des ailes lorsqu'ils jaillissent hors de la mer. Leurs bouches plates sont garnies de dents effilées comme des aiguilles, mais ils se servent principalement de leur masse pour mettre en pièces leur proie. Sous vos yeux, l'un d'entre eux déchire la toile triangulaire dans toute sa largeur, immobilisant presque complètement le bateau.

Vous ne distinguez pas clairement le pilote mais il est de toute évidence armé jusqu'aux dents et déterminé à vendre chèrement sa vie : un déluge de rayons d'énergie s'abat continûment tout autour du bateau, soulevant des nuages de vapeur au contact des vagues. Plusieurs des créatures marines sont en train de s'enfoncer vers le fond sableux, blessées à mort, mais il en reste une bonne douzaine.

C'est le moment de choisir votre stratégie. Voulez-vous monter à bord du bateau pour aider le pilote à résister à l'assaut (rendez-vous au **21**) ou faire plonger le qwii'itlihc pour attaquer sous l'eau les créatures aquatiques (rendez-vous au **36**) ?

2

C'est avec un certain soulagement que vous atteignez enfin une vallée où aucun obstacle ne vient plus entraver votre champ de vision. Mais votre satisfaction connaît une fin prématurée lorsque Maella vous fait remarquer les silhouettes distantes qui sont éparpillées sur la vaste étendue herbeuse.

"Encore des connaissances à toi ?"

"J'ai l'impression, oui... Pourquoi est-ce que cette île ne fait apparaître que des copies de gens ou de choses qui ont essayé de me tuer ?"

"Faisons un détour."

"J'ai bien envie... mais il y a *ça*, là-bas, qui ne vient pas de mes souvenirs."

Ce qu'elle vous désigne du doigt est un monticule de terre noircie aux contours étonnamment réguliers, distant à peu près d'un kilomètre. Le sommet est baigné d'une forte lumière rubis.

"Tu penses que les fragments de la clef pourraient être là ?"

"Je ne sais pas. Mais je ne vois rien d'autre à essayer."

La petite adolescente vous regarde d'un air légèrement hésitant.

"Tu sais, Suoyi..."

"Hmm ?"

"...Rien. Si, attends, je crois que c'est le moment de nous partager ce qu'il me reste en matière de soins d'urgence. On n'aura peut-être plus le temps ensuite."

Une fouille minutieuse de ses poches lui permet de retrouver neuf pilules rouges. Après une nouvelle hésitation, Maella en avale quatre et vous en tend trois autres, gardant pour elle les deux dernières. Ces pilules rouges n'ont pas aussi bon goût que les fruits pourpres d'Iriazeÿ mais leur encombrement est négligeable et elles permettent chacune de récupérer 4 points d'Endurance.

Vous descendez toutes les deux vers la plaine. Ses divers habitants – humains ou non – cessent aussitôt d'errer au hasard et commencent converger vers vous. Heureusement, ils sont assez loin les uns des autres – comme de vous-même – et ils se rapprochent sans hâte ni stratégie.

Au cours de votre traversée de la plaine, vous allez devoir piger 9 chiffres successivement sur la Carte du Destin pour déterminer les ennemis qui vont vous intercepter. Si vous pigez un 0 ou un chiffre que vous avez déjà obtenu, vous ne faites aucune rencontre cette fois-ci.

Vous avez la possibilité de fuir ces combats, mais vous devrez alors livrer deux assauts avec une pénalité de -5 à l'Habilité, à l'occasion desquels vous n'infligerez aucun dommage à votre adversaire.

Maella se battra à vos côtés mais son style de combat, ses expériences passées et les pouvoirs de Vectrice la rendent plus efficaces contre certains adversaires que contre d'autres. Le bonus qu'elle apportera à votre Habileté sera indiqué pour chaque combat. Vous vous efforcez toujours de protéger la jeune adolescente de votre mieux et vous encaisserez donc les deux tiers (arrondis à l'entier supérieur) des dommages infligés par vos adversaires. Cette situation sera inversée si jamais vous tombez en état de Faiblesse Critique.

Notez enfin que vous êtes libre de consommer autant de produits de guérison que vous le souhaitez avant de piger un nouveau chiffre sur la Carte du Destin.

1 : Vous êtes rattrapées par une sphère vaporeuse et tourbillonnante, à peine plus grosse que votre tête. Elle émet un tintement presque inaudible et des étincelles microscopiques ne cessent d'apparaître à sa surface avant de tomber en pluie sur le sol herbeux. Maella vous avertit que son simple contact engendre un choc électrique.

SPHÈRE ARTIFICIELLE DE YHUUH

Habilité : 30

Endurance : 40

Dommages : +4

(Bonus Maella : +8)

Sa consistance gazeuse rend la sphère difficile à endommager : tous les dommages que vous lui infligez sont divisés par deux.

2 : Trois hommes aux vêtements rapiécés et à l'aspect peu engageant vous entourent, vous coupant le chemin comme la retraite. Ils ne sont armés que de simples couteaux mais leurs sourires déplaisants disent assez qu'ils les jugent tout à fait suffisants. A vos côtés, Maella est frémissante de rage. "Ces sales porcs ! Je vais les tuer encore une fois !"

BRIGANDS

Habilitété : 29

Endurance : 100

Dommages : +2

(Bonus Maella : +14)

Même si elle s'est soldée par beaucoup plus de peur que de mal, l'agression dont Maella a été la victime de la part de ces trois hommes a davantage traumatisé la jeune adolescente que beaucoup de combats. Elle refusera de fuir l'affrontement à moins que vous ne tombiez en état de Faiblesse Grave.

3 : Un automate humanoïde s'approche de vous d'une démarche curieusement fluide. Sa surface d'ébène, rehaussée çà et là d'argent, est anguleuse mais artistiquement sculptée. Ses yeux d'un gris perlé luisent d'une clarté intérieure. Lorsqu'il passe à l'attaque, vous êtes surprise par la rapidité foudroyante de ses mouvements.

CHEF-D'OEUVRE DE YSIN'QLAÔH

Habilitété : 32

Endurance : 50

Dommages : +5

Protection : -3

(Bonus Maella : +10)

4 : Un frémissement de l'air vous fait vous retourner promptement. Une silhouette féminine, vêtue de gris et tenant une dague recourbée, vient d'apparaître à moins de deux mètres de vous. Sous vos yeux, elle retire le masque noir et lisse qu'elle portait – laissant brièvement entrevoir un visage brun et l'éclat d'un sourire – pour le remplacer par un autre, écarlate, à l'effigie d'un monstre grimaçant. "On a de la chance," vous murmure Maella, "que ce ne soit pas l'originale."

DOUCE-AMÈRE

Habilitété : 37

Endurance : ?

Dommages : +5

(Bonus Maella : +10)

Votre adversaire se volatilise instantanément une fois que vous lui aurez ôté 30 points d'Endurance. Frissonnant un peu, Maella vous explique qu'elle a déjà affronté deux fois l'énigmatique Douce-Amère et qu'elle n'a sans doute survécu que parce que son adversaire ne se souciait pas véritablement de la tuer.

5 : Un animal extraordinairement velu et massif comme un ours est en train de vous charger. La fourrure hirsute vous laisse tout juste entrevoir une longue gueule écumante et six pattes puissantes, terminées par des griffes recourbées.

TRAQUEUR DE QÔH

Habilitété : 30

Endurance : 80

Dommages : +5

(Bonus Maella : +12)

Le Traqueur de Qôh est d'une obstination qui défie l'entendement. Il ignore les Blessures Critiques comme la Faiblesse Critique et ne renoncera jamais à vous poursuivre, ce qui – étant donné sa vélocité – rend la fuite inutile.

6 : Une forme obscure et vaporeuse s'approche de vous en flottant. Son apparence est en perpétuel changement, mais elle se condense parfois, brièvement, en quelque chose qui ressemble à une silhouette humaine. "Je l'ai rencontré dans une cité en ruines des Anciens," vous dit Maella lorsque vous l'interrogez. "Je pense que c'était un explorateur. Il a dû découvrir l'endroit des terizens ou même des qiterizens avant mon passage. Mais il a essayé d'utiliser un appareil très compliqué des Anciens alors qu'il ne possédait pas la clef de Ss'nggh... et ça l'a transformé en cette chose. Fais attention, son contact est très dangereux."

CŒUR IMPARFAIT DU DERNIER RÊVE

Habilitété : 26
Endurance : 60
Dommages : +12
(Bonus Maella : +8)

Le simple contact de cette créature entraîne la dégénérescence de la matière vivante. Votre combinaison ne vous assure aucune protection.

7 : La créature qui vous barre le chemin est des plus étranges : bipède mais insectoïde, à peu près aussi grande que vous, sa chair transparente renferme une ardente flamme orangée et ses quatre bras maigres se terminent par des pinces tranchantes. Maella est contrainte d'admettre qu'elle n'a jamais su quelle était cette créature, d'où elle venait, pourquoi elle se trouvait sur son chemin et si elle était intelligente. Elle vous confirme en revanche qu'elle est fortement hostile.

XYQI'HRRI DÉMENT

Habilitété : 29
Endurance : 52
Dommage : +4
Protection : -1
(Bonus Maella : +12)

8 : Vous êtes interceptées par deux hommes en cuirasse écarlate, armés de longs marteaux de guerre. Un emblème doré énigmatique orne leurs boucliers circulaires. Leurs visages burinés sont durs et inexpresifs. Maella vous informe succinctement que ce que vous avez devant vous compose une bonne partie des armées des envahisseurs.

SOLDATS

Habilitété : 34
Endurance : 80
Dommages : +4
Protection : -4
(Bonus Maella : +12)

9 : Un grand cristal violet hérissé de nombreuses pointes apparaît sans le moindre avertissement devant vous, flottant juste au-dessus du sol herbeux. Vous avez à peine le temps de vous remettre de votre surprise avant que des rayons d'énergie destructrice ne jaillissent de son coeur.

CENTRE DU SIXIÈME ESPACE

Habilité : 35
Endurance : 35
Dommages : +6
(Bonus Maella : +8)

La fuite est inutile : où que vous vous dirigiez, le cristal réapparaîtra toujours juste devant vous.

10 : Un adversaire de bonne carrure est en train de se rapprocher de vous à grandes enjambées... et Maella se met à glousser de façon incontrôlable. Vous la regardez avec un peu d'inquiétude, vous demandant si elle n'est pas la victime d'une étrange sorte d'attaque mentale. Le visage de la jeune adolescente est barré d'un grand sourire que vous ne lui avez jamais vu et ses joues sont absolument pourpres. "Oh là là ! Oh là là ! C'est *Kayahn* ! Oh là là !" Vous demandant de quoi elle parle, vous tournez de nouveau votre attention vers l'arrivant. C'est un jeune homme bronzé et très blond, aux yeux d'un bleu vif, vêtu d'un simple pantalon de toile et ne portant aucune arme. Vous considérez avec attention les muscles bien dessinés de ses bras et de son torse, vous demandant à quel point il est fort. Puis un sourire vient dévoiler ses dents blanches et il se met en garde en vous lançant : "Allez ! Impressionne-moi !"

KAYAHN DE LA LUMIÈRE RADIEUSE

Habilité : 36
Endurance : ?
Dommages : -4
(Bonus Maella : +6)

Maella tient visiblement à impressionner Kayahn et elle refusera de fuir ce combat. Comme vous pouvez cependant le constater, elle n'est pas très concentrée... Heureusement, votre adversaire retient très nettement ses coups. Le combat durera jusqu'à ce que vous parveniez à lui infliger 20 points de dommages ou que vous tombiez en état de Faiblesse Grave (si vous êtes déjà en état de Faiblesse Grave, Kayahn arrêtera le combat après vous avoir porté un seul coup ; en aucune façon il ne réduira votre total d'Endurance en-dessous de 1).

L'affrontement terminé, Kayahn vous adressera un nouveau sourire avant de se dissoudre en un déferlement de lumière intense qui viendra guérir vos plaies. Pigez 2 chiffres sur la Carte du Destin (0=20) et ajoutez leur somme à votre total d'Endurance. Cette rencontre a eu pour autre effet d'enflammer Maella : vous pouvez ajouter 2 points supplémentaires au bonus qu'elle vous procure pour tous les combats que vous livrez encore à ce paragraphe.

11 : Le lézard géant qui est en train de vous charger a dû être la monture de quelque guerrier d'élite à en juger par la selle vide qui s'accroche encore à lui par une seule sangle. Sa lourde gueule hérissée de crocs, sa peau cuirassée et la double rangée de piquants qui termine sa queue devaient le rendre redoutable en combat... mais visiblement pas invulnérable : tout le côté gauche de sa tête a été enfoncé par un coup d'une violence extrême, des flèches et des lances brisées sont enfoncées en grand nombre dans sa chair et de longues plaies hideuses s'ouvrent dans ses flancs. Le sang baigne son ventre et ruisselle le long de ses pattes. "Je l'ai rencontré après la bataille de Naëlshê, sur le champ de bataille," vous explique Maella d'une voix tendue, "au milieu des... au milieu des cadavres."

QMHÄ BLESSÉ

Habilité : 31
Endurance : 26
Dommages : +4
Protection : -2
(Bonus Maella : +12)

La douleur de ses blessures et la perte de son cavalier a enragé la créature : elle ignore les Blessures Critiques (mais pas la Faiblesse Critique). Le sang qu'elle continue de perdre en abondance lui coûte 5 points d'Endurance à la fin de chaque assaut.

12 : Le guerrier qui vous barre la route n'est plus en vie depuis longtemps : sa chair est flétrie, sa peau racornie et deux orbites béantes s'ouvrent dans son visage grimaçant. Mais l'armure qui le recouvre respandit de mille feux et la longue épée qu'il brandit brûle d'un éclat éblouissant.

GARDIEN DE SIXÂLI-LA-BLANCHE

Habilitété : 32
Endurance : 70
Dommages : +5
Protection : -3
(Bonus Maella : +10)

Cet adversaire est immunisé aux Blessures Critiques et à la Faiblesse Critique.

13 : Occupée comme vous l'êtes à essayer d'éviter les nombreux habitants de cette plaine, vous n'avez guère le temps d'admirer le ciel qui vous surplombe... et cela se révèle être une négligence dangereuse. Ce n'est qu'au tout dernier moment et à l'extrême limite de votre champ de vision que vous saisissez le mouvement qui vous alerte. Vous plongez sur le côté, entraînant Maella au sol avec vous, juste avant qu'un énorme rapace aux serres tendues ne traverse à la vitesse de l'éclair l'espace où vous vous trouviez. Le temps que vous vous releviez toutes les deux, vous avez désormais devant vous un grand fauve aux yeux brûlant de flammes vertes qui s'avance sur vous en feulant. "Ah non ! Pas encore cette saleté !" s'exclame Maella. "La dernière fois, elle m'a traqué pendant un qarizen entier et elle a attendu que je sois prête à m'endormir debout pour essayer de faire de moi son déjeuner !"

CELUI-QUI-DÉVORE

Habilitété : 33
Endurance : 75
Dommages : +4
(Bonus Maella : +10)

Votre adversaire prend la forme d'un prédateur différent au début de chaque nouvel assaut. Cela ne modifie pas ses caractéristiques mais lui permet de récupérer jusqu'à 10 points d'Endurance et annule l'effet des Blessures Critiques. Il conserve toujours les mêmes yeux flamboyants et Maella vous explique qu'ils constituent son point faible : la créature périra instantanément s'ils sont tous les deux crevés. Les propriétés particulières de Vectrice donne une chance à la jeune adolescente de réussir un tel exploit, mais vous devrez tout de même remporter deux assauts avec une pénalité de -5 à l'Habilitété (la perte d'un seul oeil ne pénalise aucunement votre adversaire).

14 : Une masse gélatineuse et translucide, dont l'intérieur brille d'une phosphorescence bleutée, est en train de s'approcher de vous en flottant. Une myriade de tentacules longs et minces, à l'extrémité vivement lumineuse, sont attachés à l'étrange créature. "Je n'ai jamais été tout à fait sûre... mais je crois que c'est une création des Anciens qui leur permettait de guérir leurs blessures et leurs maladies," vous dit Maella. "Malheureusement, le corps des Anciens ne devait pas du tout ressembler au corps humain..."

CORRECTEUR

Habilitété : 28
Endurance : 60
Dommages : +4
(Bonus Maella : +8)

La créature a été conçue pour s'adapter progressivement à l'objet de ses soins. En ce qui vous concerne, malheureusement, cela signifie qu'elle infligera des dommages toujours croissants. La deuxième fois qu'elle remportera un assaut contre vous, elle ignorera votre valeur de protection. Toutes les fois suivantes, elle bénéficiera d'un bonus cumulatif aux dommages de +2.

15 : Le sol explose juste devant vous avec un bruit de tonnerre et d'épaisses vapeurs verdâtres se répandent en abondance, voilant votre champ de vision. Les muscles tendus, prête à réagir à tout ce qui se présentera, vous voyez apparaître une silhouette imprécise à quelques pas. Une voix emphatique et grinçante vient vous blesser les tympans : "Tremble, misérable mortel ! Tu vas connaître la colère épouvantable de..." Cette introduction peu engageante est interrompue par une violente quinte de toux provoquée par la fumée. "Ah *zut !*" La légère brise qui court sur la plaine vient éclaircir l'air, vous laissant voir à qui vous avez affaire. Il s'agit soit d'une vieille sorcière particulièrement hideuse, soit d'une adolescente légèrement plus âgée que Maella qui a dû endurer au moins un nérazen de transformations cosmétiques pour ressembler à une vieille sorcière particulièrement hideuse. Dans les deux cas, elle a l'air de fort mauvaise humeur et le sceptre métallique qu'elle tient crache des flammes.

NILTAYA LA NÉCROMANTE

Habilité : 38

Endurance : ?

Dommages : +10

(Bonus Maella : +10)

Votre adversaire se volatilise après un seul assaut. Si c'est vous qui l'avez remporté, vous recevez un Privilège Zéro supplémentaire.

Si vous survivez à la traversée de la plaine, rendez-vous au **9**.

3

Vous avez perdu de vue le navire lointain depuis deux bons venizens lorsque vous arrivez finalement à Ayaan'saah. Cette disparition a rendu une certaine énergie à Maella, qui patauge avec vous dans l'eau tiède pour tirer le catamaran sur la plage. Cela fait, elle met une main en visière pour protéger ses yeux des rayons des soleils jumeaux et observe le paysage qui s'étend devant elle.

"Cette île a l'air complètement vide," observe-t-elle après un moment. "Pas d'animaux, pas de relief, pas d'arbre... Il n'y a que de l'herbe à perte de vue."

"Je t'avais prévenue. Qu'est-ce que tu pensais trouver, au juste ?"

"Je ne sais pas vraiment," admet-elle, un peu embarrassée. "J'ai trouvé beaucoup de fragments de la clef dans des ruines qui appartenaient aux Anciens ou cachés dans des endroits très étranges. Certains étaient simplement gravés sur une surface de pierre mais, la plupart du temps, c'était plus... bizarre."

"Bizarre comment ?"

Maella vous montre un entrelac de dizaines de triangles qui recouvre son poignet gauche.

"J'ai obtenu celui-ci en faisant se refléter un triangle en métal dans une série de miroirs, à l'intérieur d'un dédale souterrain. Et pour celui-là," fait-elle en désignant les trois lignes courbes et parallèles qui barrent sa joue droite, "il a fallu que j'interprète un morceau compliqué sur un instrument à cordes antique. Bref, je ne sais jamais à quoi m'attendre et les indices laissés par les Anciens ne suffisent pas toujours. J'ai retrouvé plusieurs fragments qui s'étaient imprimés sur des êtres vivants et le..."

La jeune adolescente s'interrompt abruptement et la longue rapière qui n'a jamais quitté son côté depuis que vous l'avez rencontrée jaillit soudain dans sa main. Alarmée, vous suivez son regard pour découvrir avec stupéfaction que vous n'êtes plus seule. Deux hommes à la peau sombre, vêtus d'habits aux teintes étrangement changeantes, viennent de surgir de nulle part. Ils sont absolument silencieux, mais la longue et mince chaîne barbelée qu'ils tiennent chacun clarifie considérablement leurs intentions.

"Des Sans-Coeur," vous informe Maella d'une voix tendue. "Ce sont des tueurs dangereux."

Comme s'ils n'attendaient que cette introduction, les deux hommes commencent à faire tourner leurs chaînes, qui atteignent bientôt une telle vitesse que vous ne pouvez plus les suivre des yeux. Puis ils s'avancent.

Votre trident est à portée de main. Vous pouvez vous en emparer et affronter ces tueurs avec l'aide de Maella (rendez-vous au **28**) ou essayer de remettre votre bateau à l'eau avant qu'ils ne vous atteignent et vous mettre ainsi hors de leur portée (rendez-vous au **37**).

4

La large épée de Yi Munangzo amorce un ample moulinet et vous voulez vous baisser, car il vous semble qu'il compte vous détacher la tête des épaules. Mais une clairvoyance instinctive saisit soudain votre esprit et vous réalisez que le mouvement n'est en fait qu'une feinte. Vous vous jetez vivement sur le côté, évitant le violent coup de pied que votre adversaire comptait vous décocher dans le ventre. Une infime contrariété traverse le visage de Yi Munangzo, mais il poursuit son offensive sans ralentir le moins du monde. Pourtant, quelque chose d'essentiel vient de changer : ses attaques et ses déplacements sont légèrement plus prévisibles qu'ils ne l'étaient un instant auparavant. Ou plutôt, *vous* êtes davantage capable de les prévoir.

La logique n'est pas la caractéristique que l'île d'Ayaan'saah a le plus développé au cours de ses qiterizens d'existence consciente mais l'évidence de la situation est telle qu'elle n'a pu que l'accepter : vous êtes la seule personne en mesure de la protéger de l'adversaire implacable qui veut lui ôter la vie et vous ne pouvez le faire qu'en redevenant la guerrière exceptionnelle que vous étiez par le passé.

L'expérience considérable accumulée au cours d'innombrables combats réapparaît peu à peu en vous. Des réflexes affinés prennent le contrôle de vos mouvements, vous faisant réagir plus vite et plus sûrement aux attaques de votre adversaire. Sans en avoir conscience, vous êtes en train d'atteindre à nouveau la Deuxième Perfection, celle de l'instinct, de la préservation et de la destruction. Au début de chaque nouvel assaut que vous livrez dans le cadre de cet affrontement, votre Habileté Naturelle augmentera de 3 points, plafonnant – pour l'heure – à un maximum de 50.

A présent, retournez au **11** et menez le combat jusqu'à son terme.

5

Vous vous lancez à la poursuite de Maella mais, bien que vous soyez plus grande et plus athlétique, vous la perdez plusieurs fois de vue à travers le village ravagé. Lorsque vous laissez finalement les maisons derrière vous, elle se trouve une bonne vingtaine de mètres devant vous et n'a pas cessé de courir.

Un peu plus loin, une demi-douzaine de lourds chariots s'éloignent le long d'une route pavée, chargés de cages à l'intérieur desquelles vous distinguez de nombreuses silhouettes. Un grand nombre de soldats aux cuirasses écarlates les entourent et les accompagnent.

"NON !!!" hurle Maella comme si on l'écorchait vivante. **"Non, attendez !! Attendez !! Arrêtez-vous !!!"**

Sa rapière a jailli dans sa main. Lorsqu'elle atteint les premiers hommes d'armes à s'être retournés pour lui barrer le passage, ses coups sont si foudroyants que vos yeux ne les saisissent pas. Les soldats se volatilisent avant même d'être tombés mais, alors que vous courez pour porter secours à l'adolescente, une multitude d'autres viennent s'interposer entre elle et les chariots qui continuent de s'éloigner.

"Arrêtez !!!"

Vectrice lance des éclairs rouges qui réduisent en fumée les ennemis avant même qu'ils ne soient touchés, mais il y en a toujours davantage pour se dresser devant la petite adolescente et, bien que les chariots soient tirés par des chevaux allant au pas, la distance qui la sépare d'eux ne cesse inexplicablement de se creuser. Maella se bat avec une sauvagerie incohérente et croissante, fendant l'air sans la moindre technique pour abattre les obstacles à forme humaine qui ne cessent de se renouveler sur son chemin. Les soldats ne lèvent même plus leurs armes contre elle : ils se contentent de faire barrage de leurs corps cuirassés pour l'empêcher d'atteindre son but. Les chariots sont désormais à plusieurs centaines de mètres.

"Revenez !!!" crie plaintivement Maella.

C'est fini : alors que vous rejoigniez enfin l'adolescente, les chariots ont disparu dans le lointain, la laissant seule face aux rangées serrées de soldats sans expression, qui perdent lentement toutes leurs couleurs et disparaissent. Maella laisse échapper sa rapière, fixant avec hébétude l'horizon désert. Puis une expression déchirante lui tord le visage, ses joues se congestionnent et des larmes abondantes jaillissent au coin de ses yeux. Elle s'effondre sur le sol nu et se met à pleurer bruyamment, le visage entre les mains. Vous la regardez un instant sans agir, consternée. Puis une émotion maternelle qui était restée jusque-là fragmentaire et incertaine parvient à maturité dans votre cœur : vous vous agenouillez et serrez contre vous l'adolescente secouée de sanglots jusqu'à ce qu'elle s'apaise enfin.

Rendez-vous au 42.

6

Avec un grognement étranglé, le Dévoreur bascule en avant, perdant son sang noir par d'innombrables plaies. Le choc qu'il produit en heurtant le sol vous fait vaciller et, le temps que vous retrouviez votre équilibre, l'énorme corps blafard est en train de se fondre en une masse gazeuse qui ne tarde pas à se disperser à tous vents.

"Il y a un peu trop de choses qui disparaissent, sur cette île," fait remarquer Maella.

"Oui, mais il y en a surtout qui apparaissent," répondez-vous, observant avec incrédulité le spectacle qui s'offre désormais à vos yeux. Pendant que vous combattiez, Ayaan'saah s'est soudain découvert une végétation et un relief. Une étendue doucement vallonnée s'étend désormais sur votre droite, s'élevant peu à peu jusqu'à former de véritables collines, dont certaines sont surmontées d'étranges excroissances cristallines. Sur la gauche, d'innombrables arbustes limitent votre champ de vision. Vous avez l'étrange pressentiment qu'ils sont toujours en train de grandir.

"Je commence à croire que l'île fait apparaître tout ça en réaction à notre présence," dit Maella, essayant songeusement sa rapière sur les feuilles d'un buisson avant de la rengainer. "Ce monstre, par exemple. Il ne ressemblait pas seulement au Dévoreur de Nga, c'était exactement lui. Il portait même le fragment de clef que j'ai récupéré lorsque j'ai tué l'original."

Elle vous montre la paume de sa main droite, qui porte effectivement une double spirale identique – la taille exceptée – à celle qui couvrait le torse de la créature.

"Tout ce qu'il y a ici est réel mais... seulement de façon temporaire."

"Même le sol, tu veux dire ?" demandez-vous, un peu inquiète.

"Peut-être pas. Il était déjà là avant qu'on accoste, après tout. Mais toi, Suoyi, tu n'avais rien remarqué de ce genre lorsque tu es venue ici auparavant ?"

"Non. Mais je n'ai vraiment fait qu'accoster. Je crois que je n'ai même pas dépassé la plage."

Maella se gratte une oreille pensivement.

"Je me demande si tout ça a un lien à un lien avec les fragments de la clef qui sont ici. Ça pourrait être un mécanisme de défense laissé par les Anciens. J'en ai déjà rencontré pas mal."

"Est-ce qu'ils étaient très dangereux ?"

"Oh non. Il y en a à peine deux qui m'ont fait me pisser dessus parce que j'étais certaine que j'allais mourir."

Maella a détourné le visage, mais la crispation qui s'est emparé de ses épaules et de sa mâchoire ne vous échappe pas. Même pour vous qui n'avez jamais eu l'occasion de maîtriser la perception humaine, le ton désinvolte de la petite adolescente sonne atrocement faux. Vous vous hâtez de détourner la conversation :

"Qu'est-ce que c'était que ces rayons de lumière qui apparaissaient devant toi pendant le combat ?"

Maella vous regarde sans paraître comprendre de quoi vous parlez, comme si ses souvenirs peu agréables excluaient de son esprit le passé plus immédiat. Mais son expression confuse ne dure qu'un instant.

"Ils sont créés par ma rapière, Vectrice. Enfin, c'est comme ça que je l'appelle. Son vrai nom est l'un des plus imprononçables que j'ai jamais rencontré dans ma vie. C'est une arme créée par les Anciens."

"J'aurais pensé que toutes les armes de ces fameux Anciens devaient être des vaisseaux volants gigantesques, des créatures artificielles intelligentes, des sphères d'énergie destructrice ou au moins de grosses épées longues de deux mètres."

"C'est ce que je m'imaginai aussi," fait Maella, distraite de ses angoisses comme vous l'espérez. "Mais Vectrice est quand même très pratique. Les traits de lumière qu'elle fait apparaître révèlent les meilleures possibilités d'attaque et de défense face à un adversaire. Les traits rouges, par exemple, indiquent les angles permettant de porter un coup mortel. Les violets indiquent les coups risqués, les verts sont les feintes, les bleus les parades et ainsi de suite. Bien sûr, c'est plus compliqué que ça. Des détails comme la longueur, l'épaisseur et les nuances de la couleur indiquent précisément comment exécuter le mouvement. C'est seulement grâce aux morceaux de la clef que j'ai rassemblé que je suis capable de saisir et d'utiliser ces informations."

Vous la laissez vous raconter encore quelques détails sur les circonstances dans lesquelles elle a découvert son étrange rapière avant de lui suggérer finalement que vous devriez vous remettre en route. Vous n'avez pas oublié le lointain bateau qui avait sans doute la même destination que vous et l'idée de faire la connaissance de l'homme au nom exagérément long ne vous séduit pas particulièrement. La même pensée vient sans doute de ressurgir dans l'esprit de Maella, car elle ne peut retenir un coup d'oeil vers la rive où vous avez accosté. Mais, si la jeune adolescente est soudain impatiente de repartir, elle ne se montre guère encline à décider de la direction. Choisissez donc vous-même si vous préférez la forêt naissante sur votre gauche (rendez-vous au **17**) ou les collines surmontées de cristaux sur votre droite (rendez-vous au **30**).

7

La symbiose parfaite dans laquelle le qwii'itlihc et vous-même opérez finit par étancher la soif de sang des créatures marines. Celles d'entre elles qui n'ont pas été tuées abandonnent tout semblant de coordination et s'enfuient hâtivement dans des directions diverses. Vous les suivez un instant du regard, vous demandant ce qui motivait leur comportement si étrangement agressif.

Une fois que tout danger a disparu, vous posez une main contre le front du qwii'itlihc et lui adressez des pensées de profonde reconnaissance. Devinant qu'il ne souhaite pas rester plus longtemps dans ces eaux souillées par le sang, vous vous détachez de son dos et, après un dernier remerciement muet, vous entamez une lente remontée vers la surface, votre harpon dans une main. Libéré de son rôle volontaire de monture, le puissant mammifère décrit un cercle gracieux autour de vous, que vous interprétez comme un salut. Puis, sans le moindre effort apparent, il s'éloigne à une vitesse telle que vous ne distinguez bientôt plus sa forme dorée.

Un instant plus tard, votre tête émerge à l'air libre. Et juste devant et au-dessus de vous se trouve le pilote, qui vous tend une main pour vous aider à monter à bord de son embarcation détériorée.

Rendez-vous au **16**.

8

Vous ignorez la rapière et les traits de lumière qui vous menacent. Vous gardez les yeux fixés sur ceux de Maella et vous lui parlez d'une voix aussi calme et apaisante qu'il vous est possible :

"Je ne suis pas ton ennemie. Je me suis battue pour te protéger depuis que nous nous sommes rencontrées. Je t'ai accompagnée jusqu'ici et je ne t'ai jamais laissée faire face à un danger sans mon aide."

"Et pourquoi est-ce que tu as fait tout ça, au juste ?" demande Maella d'une voix chargée de suspicion.

La question vous désarçonne autant que la paranoïa que vous lisez soudain sur le visage de l'adolescente. Qu'est-ce qui vous a motivé à prendre tous ces risques pour quelqu'un que vous ne connaissiez pas hier ?

"C'est parce que... parce que tu es à peine plus qu'une enfant et que tu as déjà tué et risqué ta vie plus de fois que je ne peux l'imaginer," dites-vous, tentant de poser des mots sur ce que vous ressentez. "Je voulais... Je trouvais insupportable l'idée de ne pas faire tout ce que je pouvais pour t'aider !"

"Alors tu me considères comme une pauvre petite fille qui ne saurait pas s'en tirer sans l'aide d'une adulte ?"

"Non, je... je réalise que tu as traversé de grands dangers toute seule et que tu as le courage, la persévérance et toutes les autres qualités d'une héroïne. Mais... d'une certaine façon, c'est vrai : je voulais agir comme une adulte. La vie sur mon île n'avait pas d'autre but que mon seul plaisir. Mes contacts avec les

autres habitants de l'archipel étaient superficiels parce que nous n'avions pas vraiment besoin les uns des autres. Alors que toi... même égoïste comme j'étais, je pouvais voir à quel point tu souffrais. Et c'était quelque chose de tellement plus important que tout ce qui constituait mon existence... J'aurais fait et je ferais toujours n'importe quoi pour que tu sois à nouveau une jeune fille heureuse."

Maella vous fixe un long moment sans répondre. Puis les traits lumineux s'évaporent et elle abaisse la pointe de sa rapière.

"Alors rends-moi cette fiole," vous dit-elle d'une voix d'enfant fatiguée. "C'est la seule manière que j'ai de posséder la clef de Ss'nggh toute entière."

"Je ne crois pas que tu as besoin de la clef."

"Les envahisseurs en font l'un des éléments essentiels de leur plan. Et j'ai traversé tous ces dangers uniquement pour la reconstituer. Je ne veux pas que ce soit pour rien."

"Ce ne sera pas pour rien. Tu m'as trouvée, moi."

L'espace d'un instant, vous voyez que Maella ne saisit absolument pas ce que vous voulez dire. Puis une lueur de compréhension s'allume dans ses yeux et un sourire désenchanté se peint sur ses lèvres.

"Tu ne saurais pas imaginer le nombre de fois où j'ai joué à être Suoyi Hû Na dans une de ses histoires. Mais même une légende comme elle ne pourrait pas détruire une armée à elle toute seule."

"La clef de Ss'nggh non plus. Il faudrait encore que tu découvres où se trouvent les machines des Anciens qui pourraient t'aider et cela offrirait de nombreuses occasions à tes ennemis de te piéger et d'obtenir ce qu'ils désirent. Je suis certaine qu'il existe bien d'autres moyens tout aussi efficaces de les vaincre. Sais-tu d'où me venait l'habileté au combat de tout à l'heure ? Le souvenir vient de me revenir : c'est la Deuxième Perfection. Une fois que je posséderai de nouveau les sept autres, je crois qu'il y a très peu de choses que je ne serai pas capable d'accomplir."

Les traits de la jeune adolescente reflètent le tourment de l'incertitude et elle reste sans mot dire pendant un minzen interminable. Puis, enfin, un soupir lui échappe et elle hausse les épaules.

"D'accord... D'accord, on fera comme tu voudras... Après tout, partager l'une des aventures de mon héroïne préférée faisait partie de mes grands rêves... Mais je ne m'attendais pas à ce que ce soit elle qui vienne partager la mienne."

Sa voix est plus résignée que confiante lorsqu'elle dit cela et vous devinez que sa réserve d'espoir ne se reconstituera pas si facilement.

"Je n'avais pas vraiment envie de posséder la clef de Ss'nggh en entier, de toute façon... Je crois que ça m'aurait changée... Je voudrais tellement que... tout redevienne exactement comme avant... Je me sens si fatiguée..."

De fait, elle semble encore plus épuisée que lorsque vous l'avez rencontrée ce matin, comme si la période d'inconscience que vous avez partagée ne lui avait apporté aucun repos. La décision qu'elle vient de prendre a dissipé d'un coup toute l'énergie nerveuse qui parcourait son corps et elle vacille maintenant sur ses jambes.

Voyant qu'elle n'a besoin de rien d'autre que de sommeil, vous la laissez pour vous diriger vers l'incarnation d'Ayaan'saah, qui a observé tout votre débat sans intervenir.

"A toi de jouer, maintenant," lui dites-vous simplement. "J'ai besoin de retrouver tous les souvenirs que je t'ai laissés."

"Je suppose que je n'ai pas vraiment le choix," observe l'être composite avec un regard appuyé sur la fiole de cristal que vous tenez toujours.

"Je ne crois pas qu'il soit bon pour toi d'accumuler tous ces souvenirs de violence et d'émotions négatives. Je pense que ton but est de développer ta propre personnalité, mais tu es en train de l'aiguiller dans une direction bornée et nuisible."

"Peut-être que tu as raison. J'y réfléchirai. Mais cela ne rend pas moins pénible de renoncer à tes souvenirs. Ils sont si riches et si forts que j'ai l'impression de me diminuer profondément en y renonçant."

"Et bien, prends une partie des souvenirs que j'ai de mon existence sur mon île," offrez-vous, saisie d'une compassion soudaine pour l'île intelligente. "Ils contrebalanceront peut-être un peu ce qu'on vient habituellement t'apporter."

Ayaan'saah vous considère avec un étonnement perceptible.

"C'est une offre généreuse," dit-elle finalement de sa voix aux accents multiples. "Marché conclu. Je te rendrai également les objets que tu m'as laissés lors de ton premier passage et qui ne me servent à rien. Es-tu prête à redevenir l'héroïne Suoyi Hû Na ?"

Vous jetez un coup d'œil en arrière. Maella s'est allongée sur le sol et dort profondément sous le ciel crépusculaire. L'un des deux soleils a déjà disparu sous l'horizon et l'autre déverse ses derniers rayons écarlates avant de le rejoindre.

"Je suis prête."

Rendez-vous à l'épilogue.

9

Vous entamez l'ascension du monticule noirci, soulagée de laisser derrière vous les périls de la plaine, mais redoutant que ce qui vous attend ne se révèle bien pire. La lumière écarlate vers laquelle vous vous dirigez a un côté apocalyptique qui ne vous dit rien qui vaille...

La pente est escarpée et plus haute qu'elle ne vous semblait de l'autre côté de la plaine, mais vous oubliez totalement les peines qu'elle vous a causé lorsque vous atteignez le sommet. L'espace qui vous entoure n'est constitué que de nuances de rouge. C'est comme si tout l'air était en flammes, sans pour autant que la température ne soit plus élevée qu'elle ne l'était dans la plaine. Vous avançant à pas prudents, vous remarquez que la couleur est particulièrement intense au-dessus de vos têtes.

Non seulement le spectacle est hors du commun, mais l'atmosphère elle-même exerce un effet étrange sur vous. Un fourmillement intense parcourt votre peau, puis s'insinue dans votre chair, vos veines et jusqu'à la moelle de vos os. Vous avez l'impression de vibrer toute entière à l'unisson d'un gigantesque cœur extérieur. La sensation est intense mais pas douloureuse. Il vous semble que des flots immenses d'énergie entrent en harmonie avec votre corps, le renforcent et le guérissent.

Les frémissements incontrôlables finissent par se dissiper, vous laissant pleine d'une vigueur renouvelée. Vous avez regagné les deux tiers des points d'Endurance qui vous manquaient pour être au maximum *ou* 20 points d'Endurance (retenez le chiffre le plus élevé). De façon exceptionnelle, cela peut vous faire dépasser temporairement votre total d'Endurance de départ.

Un peu étourdie par l'expérience, il vous faut un instant pour retrouver Maella, à quelques pas de vous, la tête levée vers le ciel écarlate.

"J'ai l'impression que c'est un seuil qui mène à une surdimension," dit-elle finalement d'une voix impressionnée. "Si je possédais la clef de Ss'nggh en entier, je pourrais peut-être savoir comment utiliser toute l'énergie qui s'en dégage... mais je ne sais pas si j'oserais. Je me demande ce que ça fait là."

"Ca ne te rappelle rien du tout, alors ?"

"Non. J'ai déjà été confronté à une surdimension une fois, elle était très déroutante mais elle n'avait pas l'air aussi... puissante. Et dangereuse. Tu as remarqué le cadavre qu'il y a là-bas ?"

"Le... Où ça ?"

Suivant du regard la direction qu'elle vous indique, vous réalisez qu'une forme humaine est en effet étendue sur le sol à une dizaine de mètres. A cette distance, vous ne sauriez dire s'il s'agit bien d'un cadavre, mais la longue lance enfoncée dans sa poitrine semble certainement le suggérer.

Vous vous approchez prudemment, suivie de la jeune adolescente. Le corps se révèle être celui d'un homme mince mais musclé, au visage anguleux marqué d'anciennes cicatrices. Ses yeux sont sombres et figés. La cotte de mailles qui protégeait son torse a dû être un chef-d'oeuvre d'armurerie, mais elle est désormais en lambeaux et trempé d'un sang que l'atmosphère écarlate rend presque invisible. Seuls deux éléments échappent à l'uniformité de couleur ambiante : une large épée à la lame irisée comme l'arc-en-ciel, gisant à proximité de la main droite de l'inconnu, et la lance qui le cloue au sol et brille d'un faible éclat argenté. Vous examinez la dépouille avec attention, mais rien d'autre ne semble mériter votre attention.

Si vous souhaitez vous emparer de la lance, rendez-vous au **14**. Si vous voulez plutôt prendre l'épée, rendez-vous au **31**. Si vous préférez ne toucher à aucune des deux armes, rendez-vous au **44**.

10

Vous n'avez pas besoin de crier deux fois à Maella de s'enfuir. Vous-même détalez à toutes jambes l'instant d'après, le coeur battant à tout rompre. Vous n'auriez jamais cru possible qu'un être humain possède une telle puissance !

Jetant un coup d'oeil par-dessus votre épaule, vous voyez que quatre sphères d'énergie crépitantes décrivent des cercles autour de votre adversaire. Il pointe son lourd fléau vers vous et elles vous prennent pour cible, traversant l'air écarlate à une vitesse telle que vous avez à peine le temps d'essayer de les éviter.

Pigez quatre chiffres sur la Carte du Destin. Si vous avez obtenu des Privilèges Zéro au cours du paragraphe précédant votre dernier combat, vos réflexes inconscients entrent automatiquement en jeu et vous les utilisez pour éviter les sphères destructrices.

0-3 : Vous esquivez la sphère d'extrême justesse et elle vient exploser contre le sol sans vous causer aucun dommage.

4-15 : Si vous possédez Asnah'za'kaa, elle absorbe la sphère destructrice juste avant que celle-ci ne puisse vous toucher, mais cela diminue de 1 point ses deux caractéristiques. Sinon, vous ne pouvez empêcher la sphère de vous atteindre. Vous perdez un nombre de points d'Endurance égal à celui que vous venez d'obtenir sur la Carte du Destin (la gravité de la blessure variant selon que la sphère vous a touché de plein fouet ou n'a fait que vous effleurer). Votre valeur de protection n'intervient pas.

Si vous survivez, vous dévalez à toute vitesse le monticule abrupt, glissant à plusieurs reprises. Parvenue au bas de la pente, vous rattrapez Maella, qui s'est arrêtée et retournée. Vous allez la saisir par le bras pour l'entraîner à une distance plus sûre, mais elle tend un doigt dans la direction dont vous venez et, après avoir jeté un coup d'oeil en arrière, vous cessez à votre tour de courir. La lumière écarlate qui baignait le sommet du monticule a disparu. L'inconnu et son fléau terrifiant se sont volatilisés. Il ne reste plus rien de la rencontre éprouvante que vous venez de faire.

"Ce n'était qu'un souvenir aussi ?" fait Maella à mi-voix, visiblement incrédule. "Enfin, ça vaut sans doute mieux..."

C'est aussi votre avis, même si cette confrontation vous laisse en proie à des interrogations pour le moment insolubles. Maella était visiblement trop inquiète du combat qui s'annonçait pour relever les tout derniers mots de l'inconnu et vous ne tenez pas à lui apporter des soucis supplémentaires.

Vous regardez encore un moment le sommet désert du monticule mais, comme aucune de vous n'a la moindre intention de se risquer à y retourner, vous finissez par reprendre votre route. Rendez-vous au **33**.

11

Votre présence à ses côtés raffermi visiblement le courage de la jeune adolescente. Son adversaire, en revanche, ne semble considérer votre existence que comme un détail tout à fait mineur et qui ne saurait durer. Il manie sa grande épée d'une seule main, dans un style rapide et expéditif qui ne vous promet aucune autre issue que la mort.

YI MUNANGZO VUÛN SADAHUL

Habilitété : 48

Endurance : 100

Dommages : +8

Protection : -5

La présence de Maella vous apporte un bonus de +12 à l'Habilitété et vous permet de diviser par deux les dommages que vous recevez. Si vous avez noté un chiffre au paragraphe précédent, livrez autant d'assauts puis rendez-vous au **4**. Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au **4** après trois assauts.

Si vous remportez ce combat, rendez-vous au **24**.

12

Le véritable nom de la rapière que Maella appelle Vectrice est imprononçable pour une gorge humaine, mais pourrait se traduire par "Les Cent Mille Voies Vers La Mort". Son avantage le plus apparent – les traits colorés qui indiquent les meilleurs angles d'attaque – est accessible à n'importe quel utilisateur et ne nécessite que quelques fragments de la clef de Ss'nggh pour être parfaitement utilisé. Mais l'arme créée par les Jnrr'i possède bien d'autres pouvoirs, qui ne peuvent être activés que par la pensée. L'un d'entre eux est "La Voie Immédiate", qui ne peut être utilisée qu'une fois tous les myatzens ; elle fait entrer en symbiose l'arme et son utilisateur, analyse intégralement tous les facteurs de la réalité qui les entoure et délivre un coup mortel à l'adversaire, quel qu'il soit. Les fragments de la clef que Maella vient de recevoir de Yi Munangzo lui ont donné un accès inconscient à ce pouvoir.

Il est important de remarquer que Maella ne désire pas ce qui suit. La jeune fille a fait de son mieux pour assumer le rôle d'héroïne qui lui a été imposé, mais tout ce qu'elle a traversé n'a cessé de fragiliser le contrôle qu'elle exerce sur ses émotions. La maîtrise guerrière extraordinaire que vous avez soudain manifestée face à Yi Munangzo est toujours présente dans son esprit. Lorsqu'elle vous voit bondir vers elle, son conflit intérieur est remplacé par une terreur instinctive.

Ou peut-être que tout cela n'est pas si important, car le résultat est le même. Alors que vous êtes sur le point de lui saisir le poignet et de lui faire lâcher Vectrice, la panique de l'adolescente active la Voie Immédiate. La pointe acérée jaillit à la vitesse de l'éclair. Maîtresse de la Deuxième Perfection, vous auriez pu l'éviter si vous aviez été un peu moins près ou si vous aviez simplement voulu tuer Maella. Mais vous tentiez de la désarmer sans la blesser et cela vous a obligée à vous exposer. Vectrice s'engouffre dans cette faille fugitive et vous transperce le cœur.

Vous vous effondrez en arrière, foudroyée par la douleur inattendue, et la fiole de cristal échappe à vos doigts sans force pour répandre son contenu sur le sol. Tout le talent au combat que vous avez retrouvé ne rend pas la blessure moins mortelle pour vous qu'elle ne le serait pour n'importe quel autre être humain. La Première Perfection – celle du corps – aurait pu vous sauver, mais elle vous est aussi inaccessible en ce moment que si vous ne l'aviez jamais maîtrisée. La dernière image que voient vos yeux est le visage blême et les lèvres tremblantes de Maella. Le dernier son que vos oreilles entendent est la foule de cris d'agonie d'Ayaan'saah. Et votre dernière pensée est le regret de ne pas avoir pu passer cette journée à rêver au pied d'Iriazeÿ. Votre histoire s'achève ici.

13

Vous tirez hâtivement un fruit noir de votre sac. Les énormes enjambées du Dévoreur le font se rapprocher à une vitesse effrayante et vous avez besoin de tout votre courage pour ne pas vous dérober ou fuir. Vous visez patiemment et, lorsqu'il n'est plus qu'à quelques mètres, vous jetez le fruit vers sa gueule perpétuellement ouverte. Pigez un chiffre sur la Carte du Destin :

0-9 : Votre lancer est parfait. L'énorme monstre gobe le fruit sans même paraître le remarquer... et continue d'avancer comme si de rien n'était ! Vous avez tout juste le temps d'éviter d'être piétinée en vous jetant sur le côté. Vous vous relevez promptement, serrant votre trident à deux mains et déterminée à vendre chèrement votre peau. Heureusement pour vous, le fruit n'a pas vraiment été sans effet. Son effet soporifique n'est pas suffisant pour endormir une créature aussi massive, mais il va ralentir progressivement ses réflexes : le Dévoreur perdra un point d'Habilité au début de chaque assaut à partir du deuxième, jusqu'à un maximum de 5.

10-12 : Votre lancer était précis mais le fruit rebondit au dernier moment sur l'une des longues dents recourbées qui encadrent la gueule béante. Vous n'avez pas le temps de voir où il atterrit, mais vous pourrez le récupérer à la fin du combat, un peu abîmé seulement. Encore faut-il que vous surviviez au Dévoreur de Nga, bien sûr !

13-15 : Le fruit heurte le rebord de la gueule et retombe au sol inutilement. Il n'aura plus l'occasion de vous être d'une quelconque utilité : au cours du combat qui est sur le point de s'engager, l'un des énormes pieds du Dévoreur va l'écraser, le réduisant à l'état de pulpe gluante. Dans l'immédiat, ce n'est bien entendu pas votre principal problème.

Quel que soit le résultat de votre lancer, il n'est plus temps de vous servir d'un autre fruit et vous devez vous fier à votre agilité et à votre trident pour la bataille qui s'engage. Rendez-vous au **43**.

14

Vous refermez votre main sur le manche de la lance et vous apprêtez à l'extraire de son socle morbide lorsqu'un profond vertige vous saisit soudainement. Alors que vous chancelez, une multitude de sensations subliminales viennent se presser dans votre esprit, submergeant vos pensées sous leur masse immatérielle. Vous avez l'impression d'être en mille lieux différents, de combattre mille ennemis et de perdre votre sang par mille plaies.

Puis le flot insaisissable se dissipe, vous laissant vaguement étourdie.

"Suoyi ? Est-ce que ça va ?" vous demande Maella. "Qu'est-ce qui s'est passé ?"

La lance s'est volatilisée entre vos doigts. Vous essayez de décrire à la jeune adolescente l'expérience que vous venez de vivre mais elle est aussi insaisissable dans votre mémoire qu'un rêve dont vous viendriez de vous éveiller : plus vous essayez de vous rappeler et plus elle vous échappe.

Vous n'avez pourtant pas souffert d'une hallucination. Le souvenir d'une adresse martiale surhumaine, de réflexes hors du commun et d'un puissant esprit combatif est imprimé dans votre subconscient. Il vous confère 9 Privilèges Zéro supplémentaire.

A présent, rendez-vous au **44**.

15

"Je veux que tu me rendes absolument tout !"

"Très bien... Je... je vais le faire."

Vous n'avez guère le loisir d'obtenir une assurance plus ferme. Laissant là l'incarnation d'Ayaan'saah, vous courez rejoindre le combat. Maella est déjà en grande difficulté : sa légère rapière est bien en peine de parer les coups puissants de son adversaire et elle ne parvient ni à se rapprocher suffisamment de Yi Munangzo pour contre-attaquer, ni à se mettre hors de son atteinte. La jeune adolescente a déjà subi plusieurs blessures et son visage est blême, crispé par la perspective de mourir. Un espoir intense vient cependant enflammer ses traits lorsque vous vous portez à son secours. Vous attaquez aussitôt Yi Munangzo pour détourner son attention, mais l'homme aux cheveux argentés ne se laisse aucunement démonter par votre arrivée : il bloque votre attaque et riposte d'un coup de taille qui vous force à bondir vivement en arrière. Soucieuse de gagner du temps, vous restez ensuite à distance et faites signe à Maella – visiblement trop secouée pour réfléchir par elle-même – de se déplacer de manière à prendre votre adversaire en tenailles.

Une brume indistincte de pensées et de sensations commence à se former dans votre esprit et vous souriez, devinant que vous serez bientôt autrement plus redoutable que Yi Munangzo Vuûn Sadahul. Malheureusement, vous êtes bien loin d'imaginer ce qu'est véritablement l'intégralité de vos souvenirs. Quand commence à se déverser dans votre cerveau la masse titanesque des visages, des voix, des lieux, des scènes impressionnantes, terribles ou fascinantes, des combats, des sensations brutes, des compagnons, des périls, des créatures étranges, des épreuves, des désirs, des espoirs et des regrets, vous êtes incapable de garder la moindre conscience de ce qui vous entoure réellement. Lorsque Yi Munangzo se rend compte de votre trouble, vous êtes en compagnie de Yanao et Etheris, cheminant lentement à travers un bois bruyant de cris d'oiseaux. Lorsqu'il avance vers vous, vous assistez à la dévastation de Rangisil aux neufs remparts par le Coeur de Ruine. Lorsque Maella tente en vain de s'interposer pour vous protéger, vous jetez toutes vos forces dans le combat à la fois physique, mental et spirituel qui vous oppose à Tsaa le Pres-

cient. Et enfin, c'est alors que vous revivez l'émerveillement de la Huitième Perfection que la large épée de Yi Munangzo Vuûn Sadahul vous tranche la tête, mettant un terme à vos souvenirs et à votre vie.

16

L'expression que vous avez en ce moment doit être particulièrement comique et vous voudriez être momentanément quelqu'un d'autre pour pouvoir l'apprécier à sa juste valeur. Le pilote qui a dû parcourir une vaste distance dans son embarcation en proie à une meute de monstres, qui s'est battu avec une panoplie d'armes puissantes et qui aurait peut-être même réussi à l'emporter si vous n'étiez pas intervenu, ce pilote est une fillette de vingt-six myatzens tout au plus, maigre comme un fil et qui ne vous arrive pas à l'épaule.

"Ah... Euh..."

La vie sur votre île est un rêve hédoniste sans fin, mais elle n'a pas fait de vous une grande communicatrice et ne vous a absolument pas préparée à réagir à ce genre de situations.

"Tu... Vous... Euh..."

La fille que vous avez sous les yeux est si maigre que vous vous demandez si elle a bien mangé à sa faim au cours des derniers deqazens. Ses cheveux argentés encadrent un visage où l'épuisement est en train de remplacer la tension due au combat. Des tatouages géométriques étranges sont tracés sur sa peau mais ce sont bien davantage le sang poisseux et les nombreuses cicatrices récentes qui retiennent votre attention horrifiée.

"Il faut te soigner tout de suite !" vous exclamez-vous, tirée de votre trouble par la gravité visible de son état. "Est-ce que tu es capable de nager jusqu'à l'île ? J'ai ce qu'il faut là-bas."

"Ca va aller," vous répond-elle d'une voix rauque et fatiguée. "J'ai l'habitude, maintenant."

Vous la voyez tirer un sachet plus vide que plein d'une poche en cuir à sa ceinture et avaler trois pilules rouges en succession rapide.

"Et voilà, je suis prête à repartir," fait-elle avec un semblant de vitalité supplémentaire. "Enfin, je le serais si ce bateau n'était pas sur le point de couler."

De fait, vous avez désormais de l'eau presque jusqu'au genou et, d'ici un minazen tout au plus, l'embarcation endommagée sera en route pour le fond de l'océan.

"Il va falloir nager de toute façon," dites-vous, observant toujours la fillette avec un mélange d'incrédulité et d'inquiétude. "Comment est-ce que... tu t'appelles ?"

"Maella. Et toi ?"

Cela fait bien longtemps que vous n'avez donné votre nom à qui que ce soit mais il vous revient spontanément à l'esprit et aux lèvres.

"Je m'appelle Suoyi."

Rendez-vous au **40**.

17

La forêt est peu dense et la lumière des soleils jumeaux baigne en abondance le sol d'un brun presque doré. Cela fait à peine quelques minazens que vous vous y êtes engagée, mais les arbres ont déjà atteint une taille d'environ vingt mètres. Des masses volumineuses de plantes grimpantes, ponctuées de larges fleurs blanches évasées, recouvrent entièrement leurs troncs minces. Papillons et libellules voltigent dans l'air en un spectacle incessant.

"J'en suis sûre, maintenant," vous dit soudain Maella. "Tout ce qui apparaît sur cette île est directement tiré de mes souvenirs."

"Hmm ? Comment ça ?"

"Les Sans-Coeur, le Dévoreur de Nga et maintenant la forêt de Trèness. Toutes ces... créations sont exactement semblables à des choses que j'ai rencontré par le passé."

"Alors tu connais déjà cet endroit ?"

"J'ai traversé la *vraie* forêt de Trèness il y a cinq qarizens. Et cet endroit ressemble maintenant parfaitement à ce dont je me rappelle. Même l'air est devenu plus humide."

"Et tu penses que c'est Ayaan'saah qui fait apparaître toutes ces choses en réaction à ta présence ou que c'est dû à autre chose ?"

"Je pense que c'est bien l'île elle-même. Tiens, maintenant que j'y pense... mets ton nez contre l'une de ces fleurs blanches et respire un bon coup."

Elle-même va se placer tout contre l'arbre le plus proche et vous donne l'exemple. Un peu interloquée, vous vous dirigez vers l'une des fleurs, positionnez prudemment votre visage dans le creux de son ample corolle et inspirez profondément. Une odeur vanillée emplit vos narines et, simultanément, une sensation de profond bien-être se répand à travers votre corps, dénouant la tension qui nouait vos muscles et dissolvant la fatigue comme la douleur. Vous regagnez jusqu'à 16 points d'Endurance avant de vous détacher finalement de la fleur, un peu étourdie.

"Ca rafraîchit, hein ?" vous lance Maella, les yeux dans le vague et un sourire distrait sur les lèvres. "Malheureusement, il faut attendre plusieurs nérazens avant que ça ne fasse à nouveau effet."

La sensation d'ivresse se dissipe rapidement une fois que vous vous remettez en route, vous laissant l'esprit tout à fait clair.

"Si les dangers que nous rencontrons sont tirés de tes souvenirs, tu devrais savoir à chaque fois comment t'en tirer au mieux," remarquez-vous soudain.

Une expression indécise se peint sur le visage de la petite adolescente, comme si elle n'était pas certaine de pouvoir s'accrocher à cet espoir.

"Il y a un certain nombre de fois où j'ai simplement eu de la chance," finit-elle par admettre à contre-cœur. "Je ne sais pas si ça se reproduira aussi. Mes souvenirs servent de base à ce que nous rencontrons, mais ils doivent forcément être un peu adaptés. Si les Sans-Coeur et le Dévoreur avaient répété exactement les mêmes gestes que lorsque j'ai affronté leurs modèles, ils auraient été très faciles à battre ou à éviter. D'un autre côté, ils n'étaient pas aussi dangereux que les originaux. Ils réagissaient comme des machines et sans beaucoup de précision..."

Tandis que Maella se perd dans des réflexions sans aboutissement, vous parvenez toutes deux à une large clairière où les arbres cèdent la place à une végétation basse et plus dense, parsemée d'une abondance de fleurs aux couleurs vives.

"...seulement des fragments de souvenirs assemblés selon les circonstances et... Aïe !"

Surprise, vous tournez la tête pour voir qu'une épaisse ronce est venue lui égratigner l'avant-bras, laissant perler une rangée de gouttelettes écarlates. La blessure semble des plus négligeables, mais le visage de Maella s'est fait livide.

"Quelle idiote... Pour la deuxième fois... Mais ça ne devrait pas être là..."

Sa voix se fait pâteuse et elle vous jette un regard affolé.

"Je vvvv... parl... paralzé... partrr vht... grdff... dumpshhu..."

Ses jambes se dérobent sous elle et elle tombe pesamment sur les fesses, les bras ballants et le visage inerte. Au même instant, la ronce cingle l'air comme un fouet en direction de votre visage. Vous vous baissez juste à temps pour éviter l'attaque, puis vous clouez au sol la plante avec votre trident, dégainez votre couteau et tranchez la tige à sa base d'un mouvement vif et précis. Un instant, vous pensez presque être tirée d'affaire... puis un grand frémissement vient secouer toute la végétation qui vous entoure et vous réalisez que c'est la clairière toute entière qui est le danger !

De toute évidence, vous n'avez pas de temps à perdre. Vous soulevez Maella – ce qui n'est pas un exploit car elle se révèle légère comme une plume – et la jetez sur votre épaule. Puis vous décidez de la meilleure stratégie à adopter. Vous pouvez fuir la clairière aussi vite que possible (rendez-vous au **25**) ou utiliser la manière forte pour vous frayer un passage, quitte à utiliser l'équipement de Maella (rendez-vous au **39**).

Dans les deux cas, vous avez le temps d'avaloir un fruit – et un seul – pour vous aider à faire face au danger. Si vous souhaitez le faire, choisissez-le avant de vous rendre au paragraphe suivant.

18

Vous achevez de presser les facettes dans l'ordre qui vous semble correct... et une vibration atrocement aiguë vient aussitôt vous percer les tympan. Vous plaquez vos mains contre vos oreilles, mais le son qui

vous parvient ne diminue pas d'intensité pour autant et vous vous enfuyez à toutes jambes, précédée par Maella. Vous ne vous arrêtez qu'une vingtaine de mètres plus loin, étourdie.

"Je pensais vraiment que je tenais la bonne solution !"

"Peut-être que c'est la bonne combinaison pour le vrai Cristal Arc-En-Ciel," répond Maella, sa voix vibrant désagréablement à vos oreilles. "Mais cet endroit est tiré de mes souvenirs et je n'ai jamais découvert le fameux trésor. Je suis bête, j'aurais dû y penser avant."

Votre tête résonne comme une cloche et vous tombez soudain à genoux alors que vous tentiez de faire un pas en avant. Le bruit suraigu a profondément perturbé votre sens de l'équilibre. Vous vous étendez sur la pente herbeuse et respirez profondément pour essayer de réprimer la nausée qui est en train de s'emparer de vous.

Il s'écoule un long moment peu agréable avant que vous ne vous sentiez en mesure de tenir à nouveau sur vos jambes. Les séquelles de cet incident vont vous coûter 2 points d'Habilité jusqu'à la fin de cette aventure.

C'est avec une profonde nostalgie de votre île que vous vous remettez en route. Rendez-vous au **41**.

19

Vous vous battez avec énergie, mais le sang qui trouble abondamment les eaux translucides ne fait qu'aiguiser davantage la férocité de vos adversaires, auxquels viennent peu à peu s'ajouter les créatures qui s'acharnaient jusque-là sur l'embarcation. Vous remarquez tout à coup que la pluie de rayons d'énergie a cessé. Le pilote a-t-il épuisé ses armes ? Est-il grièvement blessé ou même mort ? Vous n'êtes pas en mesure de lui porter le moindre secours pour le moment. Les créatures prédatrices vous entourent comme les barreaux d'une cage mouvante et meurtrière, bloquant toute ligne de fuite. Il vous faudrait des yeux sur tout le corps pour pouvoir anticiper les menaces qui se présentent derrière vous, en-dessous, au-dessus et sur les côtés.

Les premières attaques sont foudroyantes mais isolées. Vous les repérez à temps et la vivacité du qwii'itlihc vous permet de les éviter. Mais les créatures qui ont manqué leur coup se contentent de rejoindre la ronde de leurs congénères, qui ne cesse de se rétrécir et de se rapprocher. Vous devinez qu'ils finiront par attaquer tous ensemble et que vous finirez en lambeaux dans une dizaine d'estomacs différents.

Vous voyez parfaitement le dessous de la coque de l'embarcation, presque au-dessus de vous. Soudain, un objet compact de la taille de votre tête pénètre dans l'eau juste à côté et commence à s'enfoncer lentement. Les créatures n'y prêtent pas la moindre attention, mais vous reconnaissez immédiatement ce dont il s'agit.

Une charge explosive. Vous avez peut-être deux seqazen avant la détonation.

Réagissant à votre pensée frénétique, le qwii'itlihc s'élance presque à la verticale de toute la vitesse dont il est capable, échappant à la nasse vivante qui se refermait sur vous. Pigez un chiffre sur la Carte du Destin.

0-8 : Vous jaillissez de l'eau juste avant un énorme geyser, qui vous assourdit et vous aveugle momentanément. Vous vous cramponnez fermement à l'aileron du qwii'itlihc, seul point d'attache au milieu de ce cataclysme d'écume. La violence du tumulte n'affecte pas la gracieuse courbe que vous décrivez dans l'air et, un bref instant plus tard, vous replongez dans l'eau encore agitée.

9-14 : Vous émergez de l'eau juste au moment où la charge explose. Une colonne d'eau gigantesque vous percute et vous soulève avec une violence terrible. Etourdie, vous glissez du dos du qwii'itlihc et vous tombez en arrière, perdue l'espace d'un instant dans un univers mi-liquide mi-aérien. Vous ne découvrez ce qui se trouve en-dessous de vous que par l'expérience, lorsque votre tête vient heurter le rebord de l'embarcation avec une violence inouïe. Vous perdez 8 points d'Endurance et coulez comme une pierre. Si vous êtes encore en vie, le qwii'itlihc vient à votre secours et vous aide à regagner la surface. Fort heureusement, le fruit d'Iriazeÿ vous dispensait toujours de respirer et l'explosion a tué toutes les créatures aquatiques.

15 : Peut-être votre long combat a-t-il trop sapé les forces du qwii'itlihc ou peut-être que vous avez été trop lente à identifier et à réagir au danger. La charge explose alors que vous êtes encore dans l'eau, à moins d'un mètre de la surface ensoleillée. En un instant si foudroyant que vous n'avez pas et n'aurez jamais le temps de comprendre ce qui vous arrive, toutes vos pensées, vos sensations et votre conscience de vous-même sont écrasées par le bruit le plus fort que vous ayiez jamais entendu. Le qwii'itlihc et vous sombrez sans vie vers le fond de l'océan, tués par la personne même à laquelle vous tentiez de porter secours.

Si vous avez survécu à l'explosion, vous voyez qu'elle n'a pas épargné l'embarcation : le mat s'est brisé à mi-hauteur et la ligne de flottaison atteint presque le rebord du côté le plus proche de vous. Visiblement perturbé par la violence de la déflagration – qui a dû tuer tous les poissons dans un rayon de plusieurs dizaines de mètres – le qwii'itlihc ne semble pas avoir d'autre envie que de prendre le large. Vous quittez son dos et le laissez partir, accompagné d'une dernière pensée de remerciements. Puis vous nagez une brasse vigoureuse jusqu'au petit bateau, où le pilote vous tend la main pour vous aider à monter à bord. "Je vous demande pardon, c'est tout ce qui me restait... et je ne réalisais pas que c'était aussi puissant !" Rendez-vous au **16**.

20

Maella vous jette un regard affolé lorsque vous la laissez seule face à Yi Munangzo mais le combat entre eux s'engage un seqazen plus tard et elle doit consacrer toute son attention à se protéger de son adversaire. Brûlant de la peur que la jeune adolescente ne se fasse tuer pendant que vous n'êtes pas là pour l'aider, vous ne songez pas à faire preuve de diplomatie pour convaincre Ayaan'saah : vous vous précipitez sur sa représentation humanoïde, la prenez au collet et lui hurlez dessus :

"Rends-moi mes souvenirs !! Je te protégerai de ce type mais rends-moi mes souvenirs !!"

"Mais..."

"C'est ta seule chance !!"

"Mais cette fille veut me tuer aussi !"

"Je la ferai changer d'avis !! Rends-moi mes souvenirs !!"

Une profonde indécision se peint sur le visage de l'être composite, mais un coup d'oeil jeté vers le combat en train d'opposer Yi Munangzo à Maella la fait disparaître.

"Que veux-tu que je te rende, exactement ?"

C'est votre tour d'hésiter. Vous n'avez qu'une idée purement théorique de ce que sont au juste ces souvenirs. Vous avez encore du mal à concevoir que vous êtes réellement frappée d'amnésie et, si les circonstances ne vous forçaient pas la main, vous ne seriez pas si pressée de renoncer à celle que vous êtes actuellement.

Allez-vous lui demander de vous restituer tous vos souvenirs (rendez-vous au **15**) ou seulement votre expérience martiale (rendez-vous au **32**) ?

21

Les créatures n'ont pas prêté la moindre attention à votre approche. Une pointe de vitesse étourdissante permet au qwii'itlihc de traverser leur cercle mouvant et de vous amener jusqu'à l'embarcation avant qu'ils ne puissent réagir. Vous vous hissez prestement à bord avant d'adresser une pensée de remerciements au puissant mammifère et de l'inciter à s'éloigner rapidement. Vous ne tenez pas à ce qu'il reste en danger, seul au milieu de ces créatures prédatrices. Le qwii'itlihc suit votre recommandation, évitant sans peine les quelques formes grises qui veulent l'assaillir, et disparaît bientôt à vos yeux.

La voile déchirée vous sépare du pilote et la situation ne vous laisse guère l'occasion d'aller faire connaissance. Ses cheveux sont gris et sa silhouette étonnamment frêle, mais il est armé d'une longue épée dans une main et d'une baguette de fer froid dans l'autre.

"Chacun son côté !" vous lance-t-il d'une voix enrouée que vous ne saisissez qu'à peine entre les plaintes du bois torturé, les claquements des lambeaux de tissus et le sifflement de l'eau vaporisée par les rayons d'énergie.

Sans discuter, vous pivotez pour vous retrouver face au rebord, le harpon prêt à frapper. Vous n'avez pas à attendre longtemps : l'une des créatures jaillit de l'eau dans un bond foudroyant, accompagné d'une gerbe d'écume. Vous vous baissez juste à temps pour l'éviter, mais le coup mal ajusté que vous portez ne fait qu'érafler la peau squameuse et le monstre retombe sans mal de l'autre côté du bateau. La bataille ne s'annonce pas des plus aisées !

Pigez à dix reprises successives un chiffre sur la Carte du Destin et notez les dommages que vous infligez :

0-2 : Vous anticipez l'attaque de l'une des créatures et frappez de toutes vos forces sa gueule aplatie au moment où elle allait percer la barrière de la surface. Pigez deux nouveaux chiffres sur la Carte du Destin (un seul si vous n'êtes plus armée que d'une rame ; 0=18) et additionnez-les pour savoir quels dommages vous infligez.

3-7 : L'une des créatures bondit par-dessus le bateau, mais vous évitez l'attaque et interposez votre harpon. Le fer s'enfonce profondément dans la chair du monstre, infligeant 20 points de dommages. Tirez ensuite un nouveau chiffre sur la Carte du Destin : si c'est un zéro ou un chiffre pair, vous parvenez à dégager votre harpon ; sinon, la créature gravement blessée l'emporte avec elle en retombant dans l'eau et vous devez vous emparer d'une rame brisée en guise d'arme de fortune.

Si vous n'êtes déjà plus armée que d'une rame et que vous tirez à nouveau l'un de ces chiffres, vous n'infligez que 6 points de dommages, sans autre conséquence.

8-12 : L'attaque foudroyante de l'une des créatures vous prend par surprise. Vous parvenez de justesse à éviter d'être mordue, mais l'une des ses amples nageoires vous frappe brutalement, vous projetant en arrière et vous ôtant 8 points d'Endurance. Vous avez tout juste le temps de porter un coup rapide au monstre avant qu'il ne replonge de l'autre côté du bateau : vous infligez 6 points de dommages si vous êtes armée d'un harpon et 3 si vous n'avez plus qu'une rame.

13-15 : Débordée par les attaques répétées, vous vous laissez surprendre par l'un des monstres, qui semble jaillir de nulle part pour refermer sur votre chair des dents effilées comme des aiguilles. Pigez un chiffre sur la Carte du Destin, ajoutez 3 et déduisez le résultat de votre Endurance. Vous n'évitez que de justesse d'être entraînée par-dessus bord par la créature, ce qui aurait certainement signé votre arrêt de mort.

Une fois que vous avez tiré les dix chiffres, rendez-vous au **26** si vous avez infligé au moins 100 points de dommages et au **35** si ce n'est pas le cas.

22

Ayaan'saah est une vaste plaine couverte d'herbe rase, si dénuée de relief qu'il vous semble pouvoir distinguer sa rive opposée, à plusieurs kilomètres devant vous.

"Tu sais dans quelle direction aller ?" demandez-vous à Maella.

La jeune adolescente vous adresse un regard perplexe et un peu inquiet.

"Non. Je n'avais aucune idée qu'Ayaan'saah ressemblerait à ça. Qu'est-ce qu'on va faire ?"

"Pour l'instant, le mieux serait de nous diriger vers le centre de l'île en gardant l'oeil ouvert. Si nous ne remarquons rien, nous pourrions toujours changer de méthode. Comment sais-tu qu'un morceau de la clef se trouvent ici, au fait ?"

"J'ai espionné par hasard une conversation entre Yi Munangzo Duûn..."

"Sans rire, il faut abrégé ce nom."

"...et un autre général des envahisseurs. Mais ils m'ont découvert avant que je ne puisse entendre tous les détails. Yi Munangzo disait qu'il y avait sans doute plusieurs fragments sur Ayaan'saah, mais il ne savait pas combien."

"Hmm... S'il y en a plusieurs, ils ne sont peut-être pas tous au même endroit. Ça augmenterait nos chances d'en trouver au moins un, mais..."

Vous vous interrompez en milieu de phrase. Le paysage que vous traversez est d'une telle monotonie que votre sens de la vue en est comme engourdi, mais de légers détails commencent néanmoins à attirer votre attention : quelques buissons clairsemés, de minuscules fleurs blanches, une légère pente ascendante sur votre droite, un rongeur brun non-identifié qui disparaît dans une masse de hautes herbes à votre approche. Rien de tout cela n'est extraordinaire en soi, mais vous avez l'impression étrange que tous ces éléments n'existaient pas il y a encore un instant.

Vous êtes sur le point de demander à Maella si elle a remarqué la même chose lorsqu'une vibration sourde vous parvient aux oreilles et que le sol se met à trembler légèrement sous vos pieds. Vous tournez la tête et découvrez avec autant de stupéfaction que d'effroi qu'un monstre haut de plus de quatre mètres est en train de se diriger droit vers vous ! Sa forme générale est humanoïde, mais ses membres sont disproportionnés, son dos fortement voûté et sa tête n'est guère plus qu'une gueule hideuse et béante surmontée de deux yeux noirs. Sa chair blafarde est presque totalement dénuée de pilosité et les griffes qui terminent ses doigts font la taille de votre avant-bras. Deux spirales noires concentriques recouvrent son torse décharné.

"Le Dévoreur de Nga !" s'exclame Maella avec incrédulité.

"Tu as déjà rencontré cette chose ?!"

"Mais je... je l'ai tué !! Il est mort !!"

L'horreur qui fond sur vous a pourtant l'air tout ce qu'il y a de plus vivant et tangible. Elle est aussi trop rapide pour que la fuite soit une option raisonnable, sans compter que le paysage désespérément plat ne vous offre aucune possibilité d'échapper à sa vue. Si vous possédez un fruit noir d'Iriazeÿ, vous pouvez essayer de le faire avaler au monstre (rendez-vous au **13**). Sinon, il ne vous reste plus qu'à combattre (rendez-vous au **43**).

23

Sa tête exceptée, l'homme grand et mince qui vient d'apparaître non loin de vous est entièrement recouvert d'une armure d'un noir luisant qui évoque la carapace de quelque insecte monstrueux. De nombreux tatouages sombres et géométriques couvrent son visage, mais n'empêchent pas de remarquer ses traits élégants, sa bouche méprisante et ses yeux froids. Les longs cheveux soyeux qui lui tombent dans le dos sont du même argent que ceux de Maella. Sa pointe enfoncée dans le sol, la large épée qu'il tient d'une main lui arrive pourtant à l'épaule.

"Fascinant," fait-il avec un intérêt apparemment sincère en observant Ayaan'saah. "Je ne me doutais pas qu'une forme de vie aussi expérimentale serait parvenue à un degré d'intelligence comparable à celle d'un être humain. Il est bien dommage que je doive y mettre un terme mais le genre de science qui m'intéresse actuellement est plus immédiatement utile."

Maella s'est tournée vers le nouveau venu et son visage est tumultueux d'émotions. Des traits de lumière sont en train d'apparaître devant elle, mais vous remarquez que la plupart d'entre eux sont violets. La manifestation humanoïde de l'île n'a quant à elle pas bougé, mais son visage trahit ce qui vous semble être de la confusion.

"Je sais protéger mon esprit," lui dit l'homme en armure, ignorant totalement la petite adolescente qui se trouve entre eux. "Tu ne pourras pas lire mes souvenirs et encore moins les plier à tes désirs. Moi, en revanche, je tiens là de quoi te détruire."

La fiole de cristal qu'il exhibe est remplie d'un liquide brillant d'un vert malsain.

"Le Poison Quintessentiel. Maintenant que je suis à peu près au centre de ta surface, je n'ai plus qu'à le renverser sur le sol et ses effets se propageront à tout ton corps, aussi immense soit-il. Tu cesseras de vi-

vre en quelques minazens et tes fragments de la clef de Ss'nggh viendront s'ajouter à ceux que je possède déjà.

"Je ne te laisserai pas les prendre, Yi Munangzo !" s'exclame Maella d'une voix qu'elle ne peut empêcher de trembler légèrement.

Les yeux de l'homme en armure glisse jusqu'à elle, mais ne manifestent d'autre émotion qu'un dédain amusé.

"Ne t'inquiète pas, gamine, je ne t'avais pas oubliée. Cette fois-ci, je te couperai complètement la tête, pour être bien sûr qu'aucune coïncidence improbable et chanceuse ne viendra te sauver la vie. Mais je vois que tu as encore trouvé quelqu'un pour t'accompagner. Une indigène de l'archipel, je suppose ? Est-ce que tu pensais avoir l'usage de quelqu'un qui sache pêcher et écailler le poisson ou est-ce que tu avais seulement peur de rester toute seule ? Tu aurais dû l'avertir que ceux qui t'entourent ont tendance à ne plus vivre très longtemps."

Soudain, Yi Munangzo Vuûn Sadahul sourit. Et ce sourire est une chose plus effrayante à voir que tous les monstres issus des souvenirs de Maella.

"Je vais te confier une dernière chose, que je sais avec certitude que depuis un instant. La clef de Ss'nggh, le dernier chef-d'oeuvre des anciens Jnrr'i, qu'ils ont créé trop tard pour se sauver eux-mêmes, se trouve toute entière ici, partagée entre nous trois. Il ne manque pas le plus petit fragment. La posséder m'ouvrira la porte vers l'omniscience. Je deviendrai... Mais à quoi bon expliquer tout cela à une enfant qui va bientôt mourir ? Finissons-en."

Là-dessus, il extirpe du sol son épée massive et s'approche avec la même absence de crainte qu'un homme sur le point d'égorger une tête de bétail. Maella frémit visiblement, mais ne recule pas. Immobile, vous laissez un instant vos yeux aller de l'un à l'autre, comme si vous attendiez de voir ce qui va se passer. Puis toute la confusion et l'incertitude qui vous emplissaient se dissipent soudain, cédant la place à une clarté d'esprit intense. Cette histoire n'est pas la vôtre, mais vous y jouez désormais un rôle et votre instinct vous dit qu'il va être décisif. Qu'allez-vous faire ?

Si vous voulez vous tenir aux côtés de Maella et affronter avec elle Yi Munangzo, rendez-vous au **11**. Si vous essayez de convaincre Ayaan'saah de vous restituer vos souvenirs, rendez-vous au **20**. Si vous préférez impliquer directement l'île intelligente dans le combat qui s'annonce, rendez-vous au **48**.

24

Lorsque Yi Munangzo Vuûn Sadahul s'effondre au sol, blessé à mort, le cri qui lui échappe est incrédule, comme s'il ne parvenait toujours pas à croire que le combat connaisse cette issue. Mais, alors qu'il gît au sol, perdant son sang par les nombreuses blessures que vous lui avez infligé, une expression haineuse crispe soudain son visage et ses doigts s'enfoncent convulsivement dans la terre.

"Ayaan'saah... Tu voulais voir mes souvenirs ? Je te les offre... tous..."

Alarmée, vous voyez un maelström de formes spectrales apparaître à la surface du sol tout autour de vous. Une pénombre glacée se répand dans l'air, agitée d'ombres étirées. Un entrelacement de murmures, de plaintes et de gémissements émerge de nulle part, se faisant peu à peu plus clair et plus oppressant. Une sensation de révolte indicible s'est emparé sans cause de tout votre corps, hérissant votre peau, faisant trembler vos membres et vous emplissant d'une profonde nausée. A côté de vous, Maella est pâle comme la neige et un bruit inarticulé s'échappe de sa bouche. L'incarnation d'Ayaan'saah, quant à elle, est aussi figée qu'une statue.

Il vous apparaît tout à coup que vous n'avez pas le moindre désir de savoir au juste ce que sont les souvenirs de Yi Munangzo Vuûn Sadahul. Si vous disposez d'au moins deux somnifères (fruits noirs d'Iriazeÿ ou potion), rendez-vous au **27**. Si vous n'en avez qu'un seul, rendez-vous au **38**. Si vous n'en avez aucun, rendez-vous au **46**.

25

(Si jamais vous avez choisi de manger l'un des fruits noirs d'Iriazeÿ à la fin du paragraphe précédent, vous mourez au cours du sommeil irrésistible qui s'empare maintenant de vous, ce qui n'est pas la pire des fins mais sans doute pas non plus le résultat que vous espériez. Sinon, poursuivez la lecture.)

La végétation qui vous entoure est très diverse, mais elle frémit comme si elle ne constituait qu'une seule créature, ce qui est d'ailleurs peut-être le cas. Vous ne savez pas quelles formes prendront ses attaques, mais moins vous resterez ici et moins vous aurez à le découvrir. Assurant votre prise sur Maella, vous lancez en courant dans la direction dont vous venez.

Pigez cinq fois de suite un chiffre sur la Carte du Destin (seulement trois fois si vous avez avalé l'un des fruits violets d'Iriazeÿ) et référez-vous aux résultats :

0-2 : Vous êtes agile, vous êtes vive et vous ne laissez pas le moindre végétal vous causer des ennuis cette fois-ci.

3-5 : Une masse de ronces se dresse devant vous comme autant de serpents mais vous êtes emportée par votre élan et la traversez en courant. Les épines déchirent vos vêtements mais glissent sur votre combinaison d'écailles et vous vous en tirez avec quelques estafilades mineures qui vous coûtent 2 points d'Endurance (4 si vous avez auparavant tiré un 14 ou un 15). Pigez cependant un chiffre supplémentaire sur la Carte du Destin : s'il est impair, votre trident se prend dans les ronces et vous est arraché des mains. Vous n'avez pas le temps d'essayer de le récupérer !

6-9 : Un buisson rachitique émet un étrange crépitement au moment où vous passez en courant à côté de lui. Vous ne le réalisez pas sur le moment, mais les nombreuses gousses qu'il porte viennent de s'ouvrir, projetant sur vous des dards aussi minuscules qu'innombrables. La plupart d'entre eux se heurtent à votre combinaison mais un certain nombre viennent se planter dans votre chair là où elle ne vous protège pas : les mains, les pieds, le cou et le visage. La douleur est si négligeable que vous n'y prêtez aucune attention... jusqu'à ce que la brûlure glaciale du poison ne commence à s'infiltrer dans vos veines. A moins d'avoir consommé l'un des fruits dorés d'Iriazeÿ, vous perdez 6 points d'Endurance.

10-13 : D'épaisses fleurs aux couleurs agressives libèrent leur pollen dans l'air qui vous entoure... Si vous avez mangé l'un des fruits indigo d'Iriazeÿ, vous vous passez très bien d'air pour le moment. Sinon, vous ne pouvez éviter d'inspirer une bonne quantité des particules microscopiques. L'action insidieuse qu'aura ce pollen sur votre cerveau perturbera légèrement votre sens de l'équilibre, diminuant d'un point votre total d'Habilité jusqu'à la fin de cette aventure. L'effet est cumulatif si vous obtenez plusieurs fois ce résultat.

14-15 : Impatiente d'échapper à cette clairière mortelle, vous traversez sans même la remarquer une touffe de hautes herbes... et cette enjambée va vous coûter cher. Les herbes traversent sans peine votre combinaison, plus tranchantes qu'autant d'épées, et les blessures qu'elles vous infligent vous coûtent 8 points d'Endurance. Les dommages que subit votre combinaison sont tels qu'elle ne déduira plus qu'un point des dommages reçus à l'avenir.

Une fois que vous vous serez réfugié dans la forêt, vous pourrez manger l'un des fruits dorés d'Iriazeÿ si vous ne l'avez pas fait au paragraphe précédent. Il annulera la moitié des dommages dûs au poison que vous avez pu subir au cours de ce paragraphe (considérez qu'ils n'ont jamais eu lieu).

Si vous avez survécu, rendez-vous au **47**.

26

Les attaques finissent par s'espacer. Des nuages de sang troublent l'eau auparavant translucide, mais vous pouvez voir les cadavres des nombreuses créatures qui ont succombé à votre résistance acharnée. Vous restez aux aguets, les mains crispées sur votre arme, mais les monstres survivants ne font plus que de fai-

bles tentatives que vous repoussez sans peine. Les blessures qu'ils y reçoivent achèvent de dissiper la soif de sang de vos assaillants, qui prennent la fuite de façon dispersée. Une fois certaine qu'il ne s'agit pas d'une sorte de ruse, vous laissez échapper un soupir et vous tournez vers le pilote pour faire enfin sa connaissance. Rendez-vous au **16**.

27

Réagissant avec promptitude et présence d'esprit, vous faites avaler à Maella l'un des somnifères avant d'en prendre un vous-même. Les souvenirs terrifiants de Yi Munangzo Vuûn Sadahul commencent seulement à se préciser lorsque votre esprit sombre comme une pierre dans les eaux protectrices du sommeil. Rendez-vous au **50**.

28

Vous allez proposer à Maella de combattre côte à côte, mais l'adolescente fluette vous prend de vitesse : "Ils sont habitués à combattre ensemble. A chacune le sien !"

Vous n'avez pas le temps d'approuver ou de contester que le combat est déjà engagé. Maella entraîne facilement d'un côté l'adversaire qu'elle s'est choisi, vous laissant faire face à son collègue. Vous battez en retraite devant la chaîne barbelée qu'il manie, prenant garde de ne pas vous retrouver acculée à la mer ou à votre bateau. Vous n'avez pas l'habitude d'affronter des adversaires humains et il vous semble prudent d'étudier celui-ci avant de passer à l'offensive.

"C'est le moment d'avoir peur, petite fille," vous lance soudain le Sans-Cœur avec un rictus sadique. "Lorsque je serai en train de t'écorcher vive, il sera trop tard."

Vous entendre traiter de petite fille est un peu étrange considérant que vous êtes largement aussi grande que l'assassin, mais vous n'avez de toute façon pas l'intention de vous laisser impressionner par ces prédictions. Le moment est venu de voir ce dont votre trident est capable face à cette chaîne !

SANS-CŒUR

Habilité : 28

Endurance : 70

Dommages : +3

L'assassin manie son arme avec une rapidité et une agilité effrayantes mais ses attaques comme ses parades manquent étrangement de précision, comme s'il percevait mal vos mouvements. Vous n'êtes pas en mesure de suivre le combat de Maella mais elle va se débarrasser rapidement du deuxième Sans-Cœur et se porter ensuite à votre secours, attaquant à revers votre adversaire à partir du cinquième assaut. Ce renfort vous fera disposer de 12 points d'Habilité supplémentaires jusqu'à la fin de l'affrontement.

Notez le nombre de fois où l'assassin vous blessera. Sa chaîne barbelée est enduite d'un poison lent qui vous fera perdre un total de points d'Endurance égal à cinq fois ce nombre à la fin du combat, à moins que vous n'ayiez l'un des fruits dorés d'Iriazeÿ à manger.

Si vous survivez, rendez-vous au **45**.

29

Vous avez traversé tout ce combat comme un rêve. Le fléau hurlant fendait l'air à une telle vitesse qu'il disparaissait presque dans l'air écarlate mais vous vous déplaciez juste assez pour ne pas être sur sa trajectoire et il ne frappait que le vide, aussi impuissant qu'un incendie dévorant contre un fleuve paisible. Puis vous passiez à l'offensive avec la même nonchalance, déséquilibrant, étourdissant et repoussant votre terrible adversaire. Et bien qu'il possède la puissance physique de six hommes, que son expérience guerrière couvre plus d'un qiterizen, que sa volonté soit une force effrayante et indestructible, qu'il manie une arme maudite qui emprisonne les âmes de ses victimes et qu'il puisse tirer de l'énergie d'une surdi-

mension, il est incapable de résister au flot sans fin sous lequel vous le submergez. C'est à peine si vous lui infligez quelques blessures vous-même, mais les immenses ouvertures que vous procurez à Maella sont plus que suffisantes pour sceller l'issue du combat.

Ce n'est que lorsque Vaànrhun l'Inachevé reçoit le coup mortel et pousse ce cri assourdissant de haine et de frustration indicible que la réalité perd sa consistance nuageuse dans votre esprit. Vous portez une main à votre front, vacillant quelque peu, et regardez le cadavre étendu face contre terre sur le sol en vous demandant quand l'univers a cessé d'avoir du sens et pourquoi vous ne l'avez pas remarqué tout de suite. Il vous faut un moment pour réaliser que Maella est en train de vous regarder avec des yeux immenses, une expression de choc incrédule sur le visage.

"C'était... c'était incroyable !" bafouille-t-elle lorsqu'elle retrouve l'usage de la parole. "Je n'ai jamais rien vu de... Comment... Pourquoi est-ce que tu ne t'es pas battu comme ça jusqu'ici ?!"

"Je ne sais pas," répondez-vous vaguement. "Ca m'a saisi comme ça, je ne crois pas que je saurais le refaire."

Le cadavre de votre adversaire perd ses contours, puis s'évapore en quelques instants. Autour de vous, la couleur écarlate qui imprégnait l'atmosphère est en train de pâlir, cédant peu à peu la place à la lumière fraîche de cet après-midi ensoleillé.

"Ce n'était encore qu'un souvenir," observe Maella, ramenée à d'autres préoccupations. "Je me demande bien ce que tout ça signifie."

A présent que votre esprit commence à s'éclaircir, vous avez vous aussi bien des questions sans réponse, mais vous ne tenez pas à ajouter aux soucis de la jeune adolescente et vous suggérez donc de vous remettre en route. Maella insiste pour auparavant explorer le sommet du monticule, mais il ne lui faut pas longtemps pour vérifier qu'il n'y reste absolument plus rien d'intéressant.

Tandis que vous descendez toutes deux la pente, vous repensez à votre extraordinaire performance martiale. Vous seriez bien incapable de la réitérer si un nouvel ennemi venait à surgir à l'instant devant vous, mais elle vous a laissé un étrange sentiment d'aisance, d'adresse et de maîtrise de vous-même. Augmentez votre *Habilité Naturelle* de 5 points, puis rendez-vous au **33**.

30

Les collines sont assez abruptes et l'ascension, sans être véritablement pénible, se révèle plus lente que vous ne l'escomptiez. Maella se révèle meilleure que vous pour trouver les chemins les moins difficiles. Il est vrai que le seul environnement dont vous ayez vraiment l'expérience se limite à une plage, un très grand arbre et la mer.

Les cristaux parsèment les pentes sans logique apparente, sinon qu'ils tendent à se faire plus nombreux à l'approche du sommet. Certains ne vous arrivent qu'au genou alors que d'autres sont plus grands que vous. Leurs formes varient, mais beaucoup font penser à des fers de lance. Leur couleur la plus fréquente est un orange flamboyant. Lorsque vous passez à proximité de l'un d'eux, vous pouvez entendre une vibration si aiguë qu'elle en est à peine audible.

"J'en suis sûre, maintenant," vous dit soudain Maella. "Tout ce qui apparaît sur cette île est directement tiré de mes souvenirs."

"Hmm ? Comment ça ?"

"Les Sans-Coeur, le Dévoreur de Nga et maintenant les collines de Skzi. Toutes ces... créations sont exactement semblables à des choses que j'ai rencontré par le passé."

"Alors tu connais déjà cet endroit ?"

"J'ai visité plusieurs fois les *vraies* collines de Skzi, avec ma mère... elle est géologue... et une dernière fois, toute seule, il y a trois qarizens. C'est un endroit très connu à cause de tous ces cristaux. Ma mère pense que ce sont en quelque sorte des êtres vivants."

"Et tu penses que c'est Ayaan'saah qui fait apparaître toutes ces choses en réaction à ta présence ?"

"Je suppose, oui."

Vous réfléchissez un instant avant d'observer :

"Si les dangers que nous rencontrons sont tirés de tes souvenirs, tu devrais savoir à chaque fois comment t'en tirer au mieux."

Une expression indécise se peint sur le visage de la petite adolescente, comme si elle n'était pas certaine de pouvoir s'accrocher à cet espoir.

"Il y a un certain nombre de fois où j'ai simplement eu de la chance," finit-elle par admettre à contre-cœur. "Je ne sais pas si ça se reproduira aussi. Mes souvenirs servent de base à ce que nous rencontrons, mais ils doivent forcément être un peu adaptés. Si les Sans-Coeur et le Dévoreur avaient répété exactement les mêmes gestes que lorsque j'ai affronté leurs modèles, ils auraient été très faciles à battre ou à éviter. D'un autre côté, ils n'étaient pas aussi dangereux que les originaux. Ils réagissaient comme des machines et sans beaucoup de précision."

"Bon, mais tu te souviens peut-être d'avoir trouvé des choses utiles par ici ?"

"Pas vraiment. Il n'y a que... oh !"

Maella cesse soudain de parler, mais hâte le pas, ses traits plissés en une expression légèrement fiévreuse. Elle oblique soudain vers une colline voisine de celle sur laquelle vous vous trouvez, dévalant la pente si rapidement qu'elle glisse et perd presque l'équilibre à plusieurs reprises. Curieuse mais peu enthousiaste à l'idée de descendre pour remonter juste ensuite, vous la suivez sans trop vous presser. Maella semble avoir momentanément oublié sa fatigue : vous n'êtes pas encore parvenue en bas qu'elle s'est déjà lancé l'ascension de l'autre colline.

Vous ne la rejoignez qu'après plusieurs longs minazens, un peu en sueur. La jeune adolescente est parvenue à un petit campement qui ne comprend qu'une seule tente et elle est en train d'examiner les environs avec une fébrilité perceptible. Les cristaux qui hérissent cet endroit sont grands et nombreux ; la vibration qu'ils propagent dans l'air vous fait penser à un accord musical.

Maella finit par revenir vers vous, mais ses épaules sont légèrement affaissées et le pli de sa bouche trahit une vive déception.

"Tu pensais trouver quelque chose ici ?"

"Oui... Non... Enfin... j'ai trouvé ça, mais c'est tout. C'est le campement où ma mère m'a emmené la dernière fois où nous sommes venues ici ensemble. Nous y avons passé presque un deqazen. Elle m'a montré toutes les propriétés des cristaux, elle m'a expliqué ses recherches et elle m'a même laissé l'aider un peu... surtout pour cuisiner et pour porter du matériel, mais parfois pour des choses importantes. Elle me racontait des histoires qui lui étaient arrivées et des tas de choses intéressantes..."

Vous éprouvez un pincement au cœur en réalisant précisément ce que Maella espérait trouver ici.

"Est-ce qu'il y a du matériel que nous pouvons utiliser ?" demandez-vous pour la faire penser à autre chose.

"Oui... euh... oui, je crois bien. Attends, je vais vérifier."

Elle disparaît à l'intérieur de la tente et vous l'entendez fouiller un assez long moment avant qu'elle ne ressorte enfin, un sac en cuir à la main.

"Il n'y avait pas grand-chose. Surtout des... des vêtements à nous... Mais j'ai retrouvé notre équipement médical."

Le sac contient deux pots d'onguents (12) qui permettent de récupérer 8 points d'Endurance. Vous en prenez un chacune. Il y a également trois petits flacons en verre sombre.

"Ce sont des somnifères," vous dit Maella lorsque vous lui demandez de quoi il s'agit. "Ma mère avait des insomnies, à cette époque-là."

"Tu vas en emporter ?"

Votre question réussit à faire glousser la petite adolescente.

"Je ne crois pas que s'endormir soit la meilleure méthode pour vaincre un monstre ou échapper à un piège. Et, en tant qu'arme, ça n'est pas très pratique. Ou alors, il faudrait... je ne sais pas... être en train d'explorer une forteresse ennemie, tomber sur... une porte surveillée par deux gardes, dont on veut se débarrasser sans faire de bruit... et découvrir que les cuisines sont juste à côté et qu'on est justement sur le point de leur apporter leur déjeuner ! Mais, franchement, ça ne doit pas arriver souvent !"

Vous êtes néanmoins libre d'emporter un, deux ou même trois flacons de somnifères (8) si vous le désirez.

Cela fait, Maella et vous quittez le campement. Mais la jeune adolescente s'arrête après une vingtaine de mètres à peine, pour regarder un cristal en particulier.

"Je ne sais pas comment j'ai fait, mais j'avais presque oublié ça," dit-elle à mi-voix.

"Qu'est-ce que c'est ?" demandez-vous avec curiosité.

La taille et la forme du cristal n'ont rien d'exceptionnel, mais vous remarquez vite que chacune de ses larges facettes a une couleur différente.

"C'est le Cristal Arc-En-Ciel. D'après les histoires des Anciens, il révèle un trésor à la personne qui presse ses couleurs dans le bon ordre, "de la première, la plus claire, la plus brève et la plus simple, à la dernière, la plus sombre, la plus longue et la plus complexe". La première fois où je suis venue ici, je me suis crue très fûtée en appuyant sur les facettes dans l'ordre le plus simple : rouge, orange, jaune et ainsi de suite... Mais le cristal a émis un bruit atroce et je me suis sauvée en courant. Mes oreilles n'ont pas cessé de bourdonner pendant deux qarizens et je crois que maman m'aurait écorchée vive si je ne m'étais pas sentie si mal."

Même s'il s'est écoulé plusieurs myatzens depuis cette histoire, Maella ne semble avoir aucune intention de se risquer à nouveau à deviner l'ordre correct. Vous-même, en revanche, êtes tout à fait libre de relever ce défi intellectuel. Notez dans quel ordre vous pressez les sept facettes (rouge, orange, jaune, verte, bleue, indigo et violette), puis rendez-vous au **18**. Si vous jugez plus prudent de renoncer au trésor, vous pouvez vous remettre en route en vous rendant au **41**.

31

L'épée est pesante mais vous la soulevez sans aucune peine, comme si elle-même vous conférait toute la force nécessaire. Vous observez votre nouvelle arme avec un mélange de prudence et de fascination, admirant les couleurs chatoyantes de sa lame et le tranchant impossiblement aiguisé de son fil. Il vous semble qu'elle pourrait fendre une montagne et déchirer un éclair en deux.

L'épée que vous tenez est Asnah'za'kaa, "le Seuil de l'Éternité". Lorsque vous la maniez, elle ajoute 10 points à votre Habilité et 12 aux dommages que vous infligez.

Rendez-vous maintenant au **44**.

32

"Rends-moi toute mon expérience du combat !"

"Très bien... Je... je vais le faire."

Vous n'avez guère le loisir d'obtenir une assurance plus ferme. Laissant là l'incarnation d'Ayaan'saah, vous courez rejoindre le combat. Maella est déjà en grande difficulté : sa légère rapière est bien en peine de parer les coups puissants de son adversaire et elle ne parvient ni à se rapprocher suffisamment de Yi Munangzo pour contre-attaquer, ni à se mettre hors de son atteinte. La jeune adolescente a déjà subi plusieurs blessures et son visage est blême, crispé par la perspective de mourir. Il était temps que vous arriviez à la rescousse !

Les blessures qu'a reçu Maella diminueront de 2 points le bonus à l'Habilité qu'elle vous aurait autrement apporté lors du combat contre Yi Munangzo. Notez par ailleurs le chiffre 1, puis rendez-vous au **11**.

33

Le paysage dans lequel vous cheminez à présent est aussi hétéroclite que la plaine et ses habitants multiples, mais moins dangereux : des habitations, intactes ou en ruines mais toutes vides, des monuments, des statues, des colonnes, des pyramides, des dômes et d'autres constructions totalement indéchiffrables couvrent le sol aride d'un désordre abondant et incohérent. Certains des bâtiments ne sont que de roseaux liés ensemble, d'argile séchée au soleil, de pierres empilées ou de troncs grossièrement équarris ; d'autres sont des chefs-d'œuvre d'architecture dont la beauté impossible vous coupe le souffle. Lorsque vous l'en priez, Maella vous explique où ils se trouvent, qui sont leurs créateurs supposés et quelles circonstances l'ont amenée à les découvrir. De temps à autre, elle vous répond seulement : "Je ne sais pas."

Entre les explications que vous sollicitez, la petite adolescente s'enferme de plus en plus dans un mutisme déprimé. Vous devinez qu'elle s'inquiète de ne toujours pas avoir trouvé le moindre indice au sujet des fragments de la clef de Ss'nggh qui sont censés se trouver à Ayaan'saah. Sans doute craint-elle – et peut-être cela lui est-il déjà arrivé par le passé – d'être devancée par Yi Munangzo en dépit de tous ses efforts. En vérité, vous ne pensez pas qu'un tel revers serait aussi désastreux qu'elle ne l'imagine. Selon toute probabilité, le général des envahisseurs a besoin de la clef dans son intégralité. Tôt ou tard, il viendra chercher les morceaux que détient Maella... et il apportera par la même occasion ceux qu'il a lui-même récupérés. Le raisonnement est également vrai en sens inverse. Mais, à en juger par la terreur qu'elle avait dans la voix en vous parlant de lui, ce n'est pas une perspective de nature à reconforter l'adolescente.

Maella s'arrête, aussi brutalement que si elle venait de se heurter à un mur. Vous balayez du regard l'espace devant vous, mais il ne s'y trouve rien de remarquable comparé à la plupart des édifices parmi lesquels vous progressez : une cinquantaine peut-être de maisons grandes et simples, couvertes de toits pentus en ardoise grise et regroupés en un village modeste ; un incendie y a fait rage, noircissant les façades et provoquant l'effondrement complet de plusieurs habitations ; çà et là, vous pouvez voir des flammes s'élever encore, s'accrochant avidement à leur festin.

Maella est immobile et blême, la bouche entrouverte, comme frappée par la foudre. Alors que vous ouvrez la bouche pour savoir ce qui lui arrive, elle se lance soudain en avant et commence à courir de toutes ses forces. Rendez-vous au 5.

34

La personne que vous avez devant vous est très étrange et vous ne sauriez même pas dire s'il s'agit d'un homme ou d'une femme. Tout son corps semble être un mélange d'une multitude d'individus différents. Ses vêtements sont au diapason : un ensemble incohérent de formes, de matériaux et de couleurs qui donnerait des cauchemars éveillés à un tailleur. Son apparence toute entière suit une transformation très lente mais constante qui rend pénible de garder les yeux fixés sur elle. Seul élément de permanence : les tatouages noirs et géométriques dispersés çà et là sur sa peau.

L'individu, du reste, ne vous prête pas la moindre attention : il ne semble avoir d'yeux que Maella.

"Je sais ce que tu désires vraiment," lui dit-il d'une voix aussi composite que le reste de sa personne. "Tu es venue jusqu'ici pour m'apporter ce fardeau trop lourd que tu as porté trop longtemps. Tu n'as plus de raison d'avoir peur ni de souffrir désormais : je vais décharger ton cœur de tout ce qui pèse sur lui."

Maella reste silencieuse, les yeux légèrement écarquillés, comme si cette apparition étrange venait de lui faire définitivement perdre pied.

"Je sais à quel point tout ce que tu as vécu récemment t'a été insupportable," poursuit l'être hétérogène. "Tu as persévéré avec beaucoup de courage mais tu vis chaque jour dans la peur horrible qu'il sera celui où tu vas mourir. Même le sommeil a depuis longtemps cessé de t'apporter le moindre répit. Tu es écrasée par une quête que tu ne comprends qu'à moitié, hantée par la pensée de tous ceux qui t'ont été enlevé et souillée par le sang que tu as répandu à fl..."

"Ca suffit comme ça !" l'arrêtez-vous abruptement, vous interposant devant Maella afin que l'inconnu n'ait plus la possibilité de vous ignorer. "Cessez votre petit baratin psychologique et venez-en directement au fait."

Une émotion vient animer le visage composite comme un flot de lumière à travers un vitrail : de la surprise.

"Je ne sais pas ce que tu viens chercher, Suoyi. Je t'ai déjà exaucée et je t'ai donné une parcelle de moi pour y vivre. De quoi peux-tu encore vouloir te débarrasser ?"

"Je... Quoi ?"

Vous avez l'étrange impression d'être face à une évidence criante et pourtant incapable de la saisir, comme si elle se trouvait dans un angle mort de votre pensée. Vous vous tournez vers Maella, espérant qu'elle puisse franchir pour vous le barrage qui s'oppose à votre compréhension. La jeune adolescente vous regarde un moment d'un air incertain, puis laisse échapper un soupir et répond à votre question formulée :

"Tu dois bien te douter que tu n'as pas passé toute ta vie sur ton île de vingt mètres de diamètre. Mes parents... connaissaient tous les deux par coeur beaucoup d'histoires héroïques et ils me les racontaient souvent. Ma préférée était celle de Suoyi Hû Na la Huit Fois Parfaite, qui a eu lieu un peu avant ma naissance. Je n'y ai pas du tout pensé lorsqu'on s'est rencontrées. J'ai commencé à me poser des questions plus tard... mes parents terminaient toujours l'histoire en disant que Suoyi était partie pour un endroit où elle puisse trouver la paix. C'est seulement lorsqu'on a croisé le taré au fléau que j'ai vraiment été sûre. Mais comme je pouvais voir que tu avais tout oublié, je n'ai rien dit."

Vous portez une main à votre front, au bord du malaise.

"J'ai... J'ai perdu mes souvenirs ?"

"Tu me les a apportés," corrige l'individu disparate. "Tu ne pouvais plus supporter de les avoir. Et pourtant, ils sont merveilleux : tellement riches et tellement nombreux ! De tous les hommes et femmes qui sont jamais venus me trouver, tu fais partie de ceux dont le passé m'a le plus aidé à me développer."

"C'est Ayaan'saah," vous dit succinctement Maella en le désignant du doigt. "L'île toute entière. Ce corps n'est qu'un petit morceau d'elle, qu'elle a modelé pour ressembler à quelque chose d'humain."

"Comme tout ce qu'on a rencontré depuis qu'on a abordé ici ?" demandez-vous, essayant de vous accrocher à un peu de logique au milieu de l'océan de confusion qui vous emplit.

"J'ai pris la forme des souvenirs que j'ai effleurés," répond l'être que Maella vous a dit être l'île même sur laquelle vous vous tenez en ce moment. "La plupart étaient récents et d'autant plus forts."

"Ces souvenirs auraient pu nous tuer," observe froidement la jeune adolescente.

Une expression fragmentée de doute se peint sur le visage d'Ayaan'saah.

"Ce... n'était pas mon intention. On m'a confié d'innombrables souvenirs de bataille, mais je les trouve toujours aussi intenses et palpitants. Je ne peux pas résister à l'envie de les examiner et de les reproduire."

"Et ce sont ces souvenirs que tu me prendrais ?"

"Je prendrai tout. Il m'a fallu du temps pour le comprendre, mais les humains ne peuvent connaître la paix intérieure que lorsqu'ils ont été débarrassés de leur passé. Tu seras une ardoise vierge et je te créerai une île selon ton désir, où tu pourras vivre comme tu le souhaites."

Un silence passe. La pensée que vous avez passé tous ces myatzens à l'ombre d'Iriazeÿ dans un état d'amnésie complète vous donne le vertige, mais vous êtes néanmoins en train de surmonter votre état de choc initial. Le calme apparent qu'a maintenu Maella depuis le début de cette conversation semble en revanche en train de se fissurer sous la pression intérieure de violentes émotions. Ses joues sont pâles, sa mâchoire crispée et ses yeux brûlants. Soudain, elle explose :

"Et tu t'imagines, espèce de *chose*, que je suis venue ici parce que je voulais des *vacances* ?? Tu t'imagines que je vais abandonner *mon père et ma mère* en échange du plaisir de mieux dormir la nuit !!! J'ai peur, c'est vrai, et alors ?! En ce moment, mon pays tout entier est plein de gens qui ont peur et qui souffrent ! Je ne suis pas une pauvre petite fille sensible qui a horreur de se battre !! Je tuerai absolument tous ceux qui m'empêcheront de rassembler la clef de Ss'nggh !! Et tu vas me donner les fragments que tu possèdes *tout de suite* !!!"

Les innombrables touches qui composent l'expression d'Ayaan'saah reflètent toutes la même horreur.

"Les fragments de la clef de Ss'nggh dont j'ai hérité sont tout ce qui me permet de percevoir le monde extérieur. Sans eux, je ne pourrais plus avoir conscience que de mes seules pensées. Je ne m'en séparerai jamais !"

Sans répondre, Maella dégainé Vectrice. La pointe effilée de la rapière s'arrête à une vingtaine de centimètres à peine de la gorge d'Ayaan'saah mais, étrangement, aucune ligne colorée ne vient se matérialiser dans l'air.

"Tu as compris ma véritable nature, mais y as-tu vraiment réfléchi ?" demande l'être composite. "Aussi puissante qu'elle soit, ton épée ne pourra jamais détruire une île toute entière."

Un instant de silence s'écoule dans l'immobilité la plus parfaite. Puis une nouvelle voix, calme et incisive, se fait entendre :

"Moi je peux."

Rendez-vous au **23**.

35

Vous vous battez avec acharnement, mais cela ne semble avoir pour effet que de multiplier les attaques des monstres aquatiques. Vous ne savez plus où donner de la tête. Le bruit des rayons d'énergie s'est tu et vous devinez que le pilote a dû épuiser toutes les charges de ses armes. La coque est sérieusement endommagée et l'eau qui ne cesse d'affluer à l'intérieur de l'embarcation effleure déjà vos chevilles. Même si l'une des créatures ne réussit pas à vous entraîner par-dessus bord, le bateau finira de toute façon par couler.

"Charge explosive !" Tournant par réflexe la tête au cri du pilote, vous voyez un objet compact décrire une courbe dans les airs avant de heurter la surface des vagues à cinq ou six mètres du bateau et de commencer à s'enfoncer. Réalisant presque aussitôt ce qui est sur le point d'arriver, vous lâchez votre arme et vous précipitez vers le mat pour vous y accrocher. Mais l'un des monstres marins choisit précisément cet instant pour bondir hors de l'eau. Vous vous baissez instinctivement, évitant sa gueule hérissée et ses larges nageoires, mais sa queue triangulaire vous gifle au passage, vous projetant contre le rebord de l'embarcation. Vous vous relevez hâtivement mais c'est à cet instant que la mer qui vous entoure explose en une énorme colonne rugissante. Le déchaînement soulève l'embarcation comme une coque de noix et vous propulse violemment dans les airs. L'espace d'un instant, assourdie et à demi-aveuglée, vous ne savez plus où se trouvent le haut et le bas. Puis vous heurtez brutalement le mat auquel vous comptiez vous agripper, passez par-dessus le rebord du bateau et vous enfoncez profondément dans l'eau en effervescence. Vous perdez 6 points d'Endurance.

Si vous êtes encore en vie, vous remontez à la surface, fort heureuse que le fruit d'Iriazeÿ vous dispense de respirer. Le cataclysme s'est apaisé et l'embarcation flotte encore mais, à en juger par la manière dont elle s'enfonce, il ne lui reste plus que quelques minazens. Vous nagez sans hâte jusqu'à elle, sachant que la déflagration n'a pas dû laisser en vie le moindre de vos assaillants. Lorsque vous atteignez le rebord, le pilote apparaît au-dessus de vous et vous tend la main pour vous aider à monter. Rendez-vous au **16**.

36

L'eau tiède et translucide se referme au-dessus de votre tête. Devant vous, les créatures aquatiques décrivent un sinistre ballet, ponctué d'attaques brutales contre l'embarcation. La profondeur à laquelle elles restent la plupart du temps les protège efficacement des armes à rayons d'énergie du pilote.

Les créatures n'ont pas prêté la moindre attention à votre approche et vous exploitez cet avantage au maximum. Dirigeant le qwii'itlihc par la pensée, vous chargez le monstre marin le plus proche, enfonçant profondément votre harpon dans le point faible que constituent ses branchies. Une brume écarlate et abondante vient obscurcir l'eau. Le qwii'itlihc choisit de lui-même une seconde cible qu'il vient éperonner avec une force terrible. Vous quittez momentanément son dos pour vous abattre sur une troisième créature qui passait juste en-dessous de vous. Elle vire brusquement pour vous éviter mais trop tard : d'un mouvement vif et précis, la pointe acérée de votre arme transperce son oeil et son cerveau.

Le ballet explose en une frénésie de formes indépendantes, dont beaucoup convergent vers vous. Le qwii'itlihc vous récupère juste avant que le combat ne s'engage véritablement.

XSVDYEM YI (chacun)

Habilité : 22

Endurance : 60

Dommages : +5

Protection : -1

Facteur d'Entraide : +2

Vous combattez trois des créatures aquatiques à la fois ; à chaque assaut, vous pouvez librement choisir laquelle vous attaquez. Si vous en mettez une hors de combat – en la tuant ou en la plaçant en état de Faiblesse Grave, ce qui lui fera abandonner la lutte – une autre viendra prendre sa place après un délai d'un assaut.

Le *qwii'itlihc* vous permet de vous mouvoir plus rapidement que vos adversaires et n'hésite pas à attaquer lui-même lorsqu'il en a l'occasion, ce qui vous fait disposer de 6 points d'Habileté supplémentaires pour la durée du combat. Curieusement et malheureusement, les monstres marins concentrent leurs propres attaques sur vous.

Votre harpon vous confère 4 points d'Habileté supplémentaires et inflige 3 points de Dommages additionnels.

Enfin, au début de chaque assaut, pigez un chiffre sur la Carte du Destin. S'il s'agit d'un zéro, l'un de vos adversaires (de votre choix) s'est aventuré trop près de la surface et a été frappé par un rayon d'énergie tiré par le pilote. Diminuez son Endurance de 12 points.

Livrez dix assauts. Si vous éliminez quatre des créatures, rendez-vous au **7**. Sinon, rendez-vous au **19**.

37

Vous vous arc-boutez contre la coque la plus proche et, après un instant de surprise et d'hésitation, Maella vous imite. Le catamaran n'est pas extrêmement lourd, mais les deux *seqazens* dont vous avez besoin pour le faire glisser jusqu'à la mer vous semble une éternité pendant laquelle les deux Sans-Coeur pourraient vous tuer cent fois. Le coup d'oeil que vous jetez en arrière lorsque vous entrez dans l'eau vous apprend pourtant qu'ils n'ont pas hâté le pas, comme s'ils étaient certains de vous tenir de toute façon. Vous attendez de vous être éloignée de deux bons mètres du rivage avant de vous hisser à bord, puis d'aider Maella à vous rejoindre. Vous vous précipitez ensuite à l'arrière du catamaran, saisissant le gouvernail d'une main et les cordages de l'autre. Le vent gonfle les voiles, mais l'embarcation ne se met en mouvement qu'avec une lenteur que vos désirs de fuite trouvent insupportable.

Alors que le catamaran commence seulement à virer, vous voyez que les deux Sans-Coeur se sont arrêtés juste au bord de la mer. Vous vous attendez à moitié à ce qu'ils vous attaquent à cette distance avec leurs chaînes barbelées ou à ce qu'ils se révèlent capables de courir à la surface de l'eau ou encore de cracher des flammes, de l'acide, des rayons d'énergie destructrice ou autre chose encore. Mais il n'en est rien : les assassins restent où ils se trouvent et ne tournent même pas la tête pour vous suivre du regard lorsque vous commencez à vous éloigner. La rotation de leurs chaînes se ralentit progressivement et finit par s'arrêter. Un instant après, vous ouvrez de grands yeux lorsqu'ils se dissolvent tous les deux en une épaisse brume qui tourbillonne un instant avant de se volatiliser.

"Comment est-ce qu'ils..." Un soupçon vous vient soudain et vous libérez l'une de vos mains pour la refermer sur le manche de votre trident. "Ils vont réapparaître juste devant nous, c'est ça ?"

"Ca m'étonnerait," vous répond Maella, même si elle a l'air aussi étonnée que vous. "Si les Sans-Coeur étaient capables de faire ce genre de choses, je crois que je le saurais... ou plutôt, je crois qu'ils auraient déjà réussi à me tuer. Certains membres des envahisseurs ont des pouvoirs étranges mais les Sans-Coeur n'en font pas partie, ce sont juste des tueurs dangereux."

Elle fronce les sourcils d'un air pensif.

"Ces deux-là étaient bizarres depuis le début, de toute façon. Ils n'ont même pas essayé de nous attaquer par surprise. Et puis... j'ai l'impression de les avoir déjà rencontrés."

Elle n'en dit pas plus et, après un moment, vous jugez que vous vous êtes suffisamment éloignées. L'avance que vous avez prise sur le navire de *Yim le Terrifiant* ne durera pas éternellement et vous préféreriez en avoir terminé avec *Ayaan'saah* avant même qu'il n'y parvienne. Vous accostez donc à nouveau et, une fois certaine qu'aucune mauvaise surprise ne vous attend cette fois, vous ancrez votre catamaran, passez votre sac en bandoulière et vous dirigez vers l'intérieur de l'île avec Maella. Rendez-vous au **22**.

38

Vous hésitez un instant à diviser le somnifère en deux, mais les doses qui en résulteraient ne seraient sans doute plus suffisantes.

"Maella, avale ça !"

Effrayée et désemparée par ce qui l'entoure, la jeune adolescente vous obéit sans même vérifier ce dont il s'agit. Il faut moins d'un seizen au somnifère pour faire descendre ses paupières comme deux rideaux de plomb et fléchir ses genoux. Elle n'est pas encore étendue sur le sol qu'elle dort déjà profondément. Vous êtes à peu près certaine que ce sommeil la protégera de ce qui va suivre et, malgré le sentiment d'effroi croissant dont vous emplissent les apparitions qui vous entourent, cette pensée vous inspire un certain réconfort.

Sur le point de mourir et tentant de vous entraîner avec lui, Yi Munangzo a déversé tous ses souvenirs dans la conscience d'Ayaan'saah. Submergée par le tsunami mémoriel, tétanisée par son contenu, l'île intelligente ne peut réprimer son pouvoir de lui donner forme. Les apparitions qui vous entourent n'ont rien de physique mais elles n'en sont pas moins périlleuses : les souvenirs de Yi Munangzo Vuûn Sadahul sont d'une horreur indescriptible, qui excède la résistance de l'esprit humain. Vous fermez les yeux et vous bouchez les oreilles, mais cela ne fait aucune différence. Pigez un chiffre sur la Carte du Destin :

0-6 : Vous n'êtes plus l'héroïne adolescente que vous avez été, mais l'existence paisible que vous avez connu depuis votre amnésie n'a pas fait de vous quelqu'un de psychologiquement fragile. Face au déferlement de sensations atroces qui vous assaille, vous vous concentrez sur la pensée de votre île, de l'immense bruissement d'Iriazeÿ et de la mer resplendissant des innombrables reflets des deux soleil. Un calme profond vous emplit et les souvenirs de Yi Munangzo Vuûn Sadahul glissent autour de vous sans parvenir à le détruire.

7-15 : Malgré tout vos efforts, vous êtes incapable de résister au tourbillon cauchemardesque qui se resserre sur vous. Les souvenirs défilent à une vitesse étourdissante et chacun d'entre eux vous laisse une impression aussi fugitive qu'atrocément douloureuse, comme une griffe lacérant votre esprit. Vous tombez à genoux en hurlant, mais vous ne sentez plus votre propre corps et n'entendez plus votre propre voix. Déduisez 3 points du chiffre que vous venez de piger : le résultat est le nombre de points d'Endurance que cet assaut purement mental vous coûte.

Si vous survivez, la pression des souvenirs se prolonge et s'intensifie jusqu'à ce que vous commenciez à éprouver un vertige irrésistible. Quelque seqazens plus tard, vous basculez dans l'abîme sans fond de l'inconscience. Rendez-vous au **50**.

39

(Si jamais vous avez choisi de manger l'un des fruits noirs d'Iriazeÿ à la fin du paragraphe précédent, vous mourez au cours du sommeil irrésistible qui s'empare maintenant de vous, ce qui n'est pas la pire des fins mais sans doute pas non plus le résultat que vous espériez. Sinon, poursuivez la lecture.)

La végétation qui vous entoure est très diverse, mais elle frémit comme si elle ne constituait qu'une seule créature, ce qui est d'ailleurs peut-être le cas. Ni votre trident, ni votre couteau, ni même Vectrice ne sont très appropriés pour faucher ces innombrables plantes. Vous fouillez rapidement les poches en cuir accrochées à la ceinture de Maella, espérant y trouver quelque chose d'utile... et c'est avec un soulagement indicible que vous mettez la main sur une demi-douzaine de graines de feu ! Voilà qui change tout !

Au cours des six premiers assauts du combat qui va s'engager, vous utiliserez successivement chacune de vos graines de feu. Déterminez le vainqueur de chaque assaut suivant les règles habituelles. Si vous avez le dessus, pigez un chiffre sur la Carte du Destin (0=20) et ajoutez-le au résultat donné par la Table des Dommages pour connaître les dommages que vous infligez. Si vous avez le dessous, votre lancer manque de précision et vous devez diviser par deux le chiffre obtenu sur la Carte du Destin pour déterminer les dommages que vous causez à votre adversaire végétal (0=10). Vous subissez par ailleurs une blessure normale.

Notez que vous devrez utiliser votre Habilité Naturelle au cours de l'affrontement et que votre adversaire n'est pas immunisé aux Blessures Critiques (comme vous n'êtes attaquée que par les plantes suffisamment proches, vous pouvez en infliger une avec seulement 12 points de dommage). Si vous n'avez pas

avalé l'un des fruits violets d'Iriazeÿ au paragraphe précédent, vous n'avez plus le temps de le faire maintenant.

JARDIN DES TOURMENTS

Habilitété : 24

Endurance : 800

Dommages : +6

Beaucoup des dommages que vous subissez sont empoisonnés : si vous avez mangé l'un des fruits dorés d'Iriazeÿ, le bonus aux dommages de votre adversaire n'est que de +2. Mais un danger plus insidieux vous menace : les fleurs qui parsèment la clairière ont libéré un pollen qui a pour effet de perturber le sens de l'équilibre s'il est inhalé. Si vous avez avalé l'un des fruits indigo d'Iriazeÿ au paragraphe précédent, ne vous en souciez pas. Sinon, au début de chaque paragraphe à partir du troisième, vous devrez piger un chiffre sur la Carte du Destin : un résultat impair vous fera perdre un point d'Habilitété pour le restant de l'aventure.

A l'issue du sixième assaut, si vous avez infligé au moins 80 points de dommage, vous vous êtes frayé un passage suffisant pour regagner la forêt sans plus de difficulté. Sinon, soustrayez les dommages que vous avez infligé de 80 et divisez le résultat par 4 (en arrondissant au dessus) : c'est le nombre d'assauts que vous devrez encore livrer avant de pouvoir vous échapper. Vous utiliserez votre trident pour essayer de tenir les plantes à distance, ce qui vous permettra de disposer d'un bonus de 2 points d'Habilitété, mais vous n'infligerez plus aucun dommage.

Si vous survivez, rendez-vous au **47**.

40

"Je dois rassembler la clef de Ss'nggh."

"Qu'est-ce que c'est ?"

Maella vous montre les lignes noires qui s'étirent le long de ses bras et de ses jambes, accentuent curieusement les traits de son visage et s'emmêlent en un noeud inextricable autour de son nombril. Maintenant que vous pouvez les observer plus tranquillement, vous remarquez que leur couleur est plus intense et leur détail plus minutieux qu'il ne serait possible pour un tatouage ordinaire. Les figures géométriques qu'elles dessinent sont d'une simplicité qui se révèle trompeuse dès que vous les considérez sous un angle différent.

"C'est une sorte de... euh..." Les mains de Maella tracent des gestes confus dans l'air tandis qu'elle cherche comment s'exprimer. "Une sorte de mécanisme qui améliore la perception et la compréhension de celui qui le porte. Mon père pense que c'était – il est archéologue ! – il pense que c'était l'une des dernières créations de la technologie des Ji... des Jni... ah, zut à la fin ! des Jnrr'i, voilà et qu'ils voulaient s'en servir pour réaliser et concevoir des inventions expérimentales. Mais les Jni... les Anciens ont disparu brutalement et la clef a été... divisée en beaucoup de morceaux. J'ai passé les deux derniers deqazens à les rechercher, mais il m'en manque encore... plus de la moitié. Je ne sais pas combien au juste."

"Mais pourquoi fais-tu ça, au juste ?"

La surprise qui se peint sur le visage de la petite adolescente la fait paraître plus jeune encore.

"Tu... Enfin, je pensais que même les habitants de l'archipel devaient être au courant, maintenant. Visilyris a été envahi une sorte... d'armée, venue de nulle part. Ils ont détruit plusieurs villes et ils ont... capturé beaucoup de gens, mais ils recherchent surtout les ruines des Anciens, pour y trouver à la fois leurs inventions et les morceaux de la clef de Ss'nggh, qui permet de toutes les utiliser."

Vous passez une main dans vos courts cheveux noirs, ne sachant trop comment vous devriez réagir à ces nouvelles. Cela fait bien longtemps que vous ne vous intéressez plus le moins du monde aux événements du continent. Et, entourée comme vous l'êtes par Iriazeÿ, le sable blanc, la mer ensoleillée et le ciel d'azur, vous avez du mal à imaginer que ce récit de dévastation repose sur une quelconque réalité.

"Oui, mais pourquoi est-ce que c'est *toi* qui doit t'occuper de récupérer cette clef toute seule ?"

Maella hausse les épaules.

"J'ai découvert la première partie de la clef par accident, dans un site qu'explorait mon père. L'invasion a démarré quelques jours après et... les choses se sont enchaînées."

Sa voix est presque désinvolte mais, l'espace d'un instant, il vous semble que la jeune adolescente assise en face de vous se recroqueville sur elle-même. Vous décidez de changer promptement de sujet :

"C'est à cause de la clef que tu t'es embarquée pour l'archipel ?"

"Oui. J'ai découvert que plusieurs de ses morceaux se trouvaient dans l'île d'Ayaan'saah. Est-ce que tu la connais ?"

"Ayaan'saah ? Hmm... Oui, j'y suis passée une fois. Ce n'est pas un endroit très intéressant."

"Il faut absolument que je me rende là-bas."

La pensée d'aider cette fillette à courir de nouveaux dangers ne vous plaît pas du tout mais, pour autant que vous puissiez vous souvenir, Ayaan'saah est une île si déserte et si quelconque qu'on pourrait se demander ce qui lui a valu l'honneur de recevoir un nom.

"Je peux t'y amener," offrez-vous. "Repose-toi aujourd'hui et nous partirons demain matin."

Maella lève les yeux sur l'épaisse frondaison d'Iriazeÿ et les points de lumière mouvants qui la parsèment. Sur son visage aux traits tirés, vous lisez l'épuisement, le doute, l'envie, puis la résignation.

"Non, il faut que je reparte tout de suite."

"Ecoute, tu ne devrais vraiment pas..."

"Il faut que je reparte tout de suite !!"

L'adolescente fluette s'est levée d'un bond et vous regarde comme une furie, le visage empourpré et les poings crispés. Son état de fatigue extrême a pulvérisé sa maîtrise d'elle-même et vous voyez maintenant toute la rage, la détresse et la frustration qui bouillonnaient jusque-là sous la surface. Vous sentez qu'elle n'est plus qu'à un pas de l'hystérie la plus complète.

Et vous avez beau être une adulte, vous ne savez pas comment l'apaiser sans lui céder.

Rendez-vous au **49**.

41

Votre progression à travers les collines n'est pas rapide et vous commencez à regretter de ne pas avoir plutôt choisi la forêt. Alors que vous faites l'ascension d'une énième pente, un grand frémissement agite soudain l'air et votre peau se hérissé comme en réaction à un contact répugnant. La clarté abondante du jour se ternit, vous entourant d'un crépuscule soudain. Le phénomène ne dure qu'un bref instant, mais retrouver les rayons ardents des soleils jumeaux ne suffit pas à dissiper le profond malaise qui s'est emparé de vous.

"C'est Yi Munangzo," vous dit Maella d'une voix tendue. "Il vient de débarquer et l'île réagit à sa présence."

"J'imagine que son esprit n'est pas rempli de nuages blancs et de gentils dauphins," remarquez-vous tout en observant les entourages avec nervosité.

"Je pense que nous ne rencontrerons ses souvenirs que lorsqu'il sera beaucoup plus près. Mais il est capable de se déplacer très rapidement, même si je ne sais pas comment il fait au juste. On ferait bien de repartir en vitesse."

Vous acquiescez mais, en votre for intérieur, vous n'êtes pas optimiste. Vous n'avez toujours pas le moindre indice quant à la localisation des fragments de la clef et Ayaan'saah est vaste. Vous seriez très surprise si cette aventure s'achevait sans une confrontation avec Yi Munangzo Vuûn Sadahul. Rendez-vous au **2**.

42

Vous vous remettez finalement en route, mais le visage de Maella est défait et vous sentez que la petite adolescente a perdu tout espoir de découvrir les fragments qu'elle était venue chercher sur Ayaan'saah.

Vous avez suivi un moment la route pavée mais elle n'a pas tardé à disparaître, ainsi que l'abondance de constructions hétéroclites. Le relief s'est aplani et la végétation s'est faite maigre et épisodique. Le

paysage, réalisez-vous soudain, ressemble beaucoup à ce qu'il était lorsque vous avez débarqué sur l'île, sinon que la mer n'est nulle part visible.

Lorsqu'une forme humaine se matérialise soudainement juste devant vous, vous êtes si surprise que vous tombez presque à la renverse.

"Je sais pourquoi tu es là."

Rendez-vous au **34**.

43

Vous évitez sans trop de mal la première attaque. La main griffue qui termine le bras démesuré du Dévoreur vient labourer la terre à l'endroit où vous vous trouviez, vous laissant parfaitement indemne. L'allonge du monstre est telle que vous n'osez pourtant pas riposter tout de suite. Fort heureusement, vous ne l'affrontez pas seule : Maella se tient non loin de vous, la rapière tirée. D'étranges traits de lumière de couleurs variées apparaissent et disparaissent devant elle, mais vous n'avez pas le temps d'observer le spectacle : le Dévoreur de Nga compte bien faire de vous deux son prochain repas !

DÉVOREUR DE NGA

Habilitété : 35

Endurance : 120

Dommage : +8

Protection : -1

Maella n'a rien d'une amazone, mais ses attaques sont d'une précision stupéfiante : son aide vous permet d'ajouter 10 points à votre Habilité pendant toute la durée du combat. Vous essayez autant que possible de la protéger et vous encaissez donc les deux tiers (arrondis à l'entier supérieur) des dommages que le Dévoreur infligera à votre duo. Cependant, si jamais vous tombez en état de Faiblesse Grave, la jeune adolescente s'efforcera d'attirer sur elle l'attention du monstre et vous ne subirez plus qu'un tiers des dommages (arrondi à l'entier inférieur).

Si vous l'emportez, rendez-vous au **6**.

44

Un éclair aveuglant vient frapper le sol juste devant vous et vous reculez de quelques pas, aveuglée et étourdie. Lorsque vous reprenez vos esprits, il ne reste plus trace du cadavre mystérieux, remplacé par un cratère profond de plus d'un mètre.

Relevant la tête, vous voyez qu'un homme est en train de s'approcher de vous. La lumière écarlate est plus intense tout autour de lui. L'une de ses mains gantées tient un fléau d'armes massif, terminé par trois têtes hérissées de larges pointes. Son visage est profondément marqué par la vieillesse, mais ses cheveux sont d'un noir abondant et sa carrure est robuste.

"Pauvre petite fille stupide," vous lance-t-il d'une voix méprisante, "qui a passé tout ce temps à essayer de me contrecarrer et qui n'a jamais réussi qu'à me faciliter les choses. C'est en gardant un oeil sur toi que j'ai pu découvrir la méthode de calcul du point de rencontre des Médiannes et, plus tard, tu as bravé mille périls pour aller chercher le Coeur de Ruine et tu as été incapable de m'empêcher de m'en emparer. Tu m'as mieux servi que n'importe lequel de mes serviteurs et de mes alliés. Tu viens même de me débarrasser de Xiin, juste au moment où il avait cessé de m'être utile. Et ta quête risible de perfection t'a au moins permis de t'accorder partiellement à Llylshinisyl. Je comptais utiliser un peu de mon sang comme catalyseur pour agrandir le portail, mais tes entrailles feront bien mieux l'affaire."

Un coup d'oeil à Maella suffit à vous assurer qu'elle est aussi déroutée que vous-même par les propos de cet énergumène. La jeune adolescente a dégainé Vectrice et des traits de lumière – tous violets – apparaissent lentement devant elle. Face à vous, l'inconnu a commencé à faire tourner son fléau. Le son qu'émettent les trois têtes meurtrières en traversant l'air est une plainte déchirante qui se renforce à mesure qu'elles prennent de la vitesse.

"Il n'y a rien d'autre à ajouter," vous lance l'homme avant d'engager le combat. "Adieu, Suoyi Hû Na !" "Hein ?!"

VAÀNRHUN L'INACHEVÉ

Habilité : 65

Endurance : 115

Dommages : +15

Face à un adversaire d'une telle puissance, vous avez le choix entre deux stratégies différentes. Vous pouvez combattre côte à côté avec Maella, ce qui vous permet de disposer de 12 points d'Habilité supplémentaires et de diviser par deux les dommages reçus. Ou vous pouvez vous tenir seule en première ligne et laisser la jeune adolescente guetter les ouvertures qui lui permettraient d'infliger des blessures sérieuses avec Vectrice. Dans ce deuxième cas, vous bénéficiez de 5 points d'Habilité supplémentaires et d'un bonus de +11 aux dommages, mais vous encaissez les trois quarts (arrondis à l'entier supérieur) des dommages qui vous sont infligés.

Vous pouvez fuir après deux assauts ; rendez-vous alors au **10**. Si vous remportez cet affrontement, rendez-vous au **29**.

45

"Ils disparaissent toujours lorsqu'ils se font tuer ?"

La trace du corps de l'assassin se dessine toujours nettement sur le sable, mais le Sans-Coeur lui-même vient de se volatiliser sous vos yeux en emportant sa chaîne avec lui. Il ne reste de lui que le sang qui couvre les pointes de votre trident et la rapière de Maella.

"L'autre aussi a disparu," fait la jeune adolescente, scrutant avec méfiance les environs déserts. "Les Sans-Coeur sont doués pour le camouflage, mais aucun de ceux que j'ai rencontré ne s'est jamais volatilisé *après* que je l'ai tué. D'ailleurs, ces deux-là étaient assez étranges : ils se battaient beaucoup moins bien qu'ils n'auraient dû. Et puis... j'ai l'impression de les avoir déjà vu."

"Tu penses que c'était des revenants ?" demandez-vous pour plaisanter.

Votre réflexion arrache à Maella un plissement de lèvres qui ne va pas tout à fait jusqu'au sourire.

"Si tous les ennemis que j'ai tué jusqu'ici reviennent se joindre à tous ceux que je n'ai pas encore tué, il va finir par m'arriver de vrais ennuis."

La voix dont elle dit cela tord vos entrailles en un noeud pesant. Comme lorsque vous vous êtes rencontrés sur son embarcation en train de couler, comme pendant votre discussion à l'ombre d'Iriazeÿ, il vous semble que vous devriez lui dire quelque chose mais vous ne parvenez pas à le formuler. Vous ouvrez une ou deux fois la bouche, mais aucun son n'en sort. Pourquoi avez-vous tant de mal à parler à cette adolescente qui n'a pas la moitié de votre âge ?

Décidant faute de mieux d'attendre une meilleure occasion, vous allez ancrer votre catamaran, mettez votre sac en bandoulière et rejoignez enfin Maella pour vous engager à l'intérieur d'Ayaan'saah. Rendez-vous au **22**.

46

Vous voudriez courir, vous enfuir dans n'importe quelle direction, mais les visions d'horreur qui vous entourent vous clouent sur place aussi sûrement que si vos jambes avaient été changées en pierre. Maella pousse un hurlement strident mais, malgré le désir que vous en avez, vous êtes cette fois totalement incapable de porter secours à la jeune adolescente. C'est à peine si vous gardez conscience de sa présence à vos côtés lorsque les souvenirs indicibles commencent à saturer vos sens.

Sur le point de mourir et tentant de vous entraîner avec lui, Yi Munangzo a déversé tous ses souvenirs dans la conscience d'Ayaan'saah. Submergée par le tsunami mémoriel, tétanisée par son contenu, l'île intelligente ne peut réprimer son pouvoir de lui donner forme. Les apparitions qui vous entourent n'ont rien de physique mais elles n'en sont pas moins périlleuses : les souvenirs de Yi Munangzo Vuûn Sadahul

sont d'une horreur indescriptible, qui excède la résistance de l'esprit humain. Vous fermez les yeux et vous bouchez les oreilles, mais cela ne fait aucune différence. Pigez un chiffre sur la Carte du Destin :

0-4 : Vous n'êtes plus l'héroïne adolescente que vous avez été, mais l'existence paisible que vous avez connu depuis votre amnésie n'a pas fait de vous quelqu'un de psychologiquement fragile. Face au déferlement de sensations atroces qui vous assaille, vous vous concentrez sur la pensée de votre île, de l'immense bruissement d'Iriazeÿ et de la mer resplendissant des innombrables reflets des deux soleil. Un calme profond vous emplit et les souvenirs de Yi Munangzo Vuûn Sadahul glissent autour de vous sans parvenir à le détruire.

5-14 : Malgré tout vos efforts, vous êtes incapable de résister au tourbillon cauchemardesque qui se resserre sur vous. Les souvenirs défilent à une vitesse étourdissante et chacun d'entre eux vous laisse une impression aussi fugitive qu'atrocément douloureuse, comme une griffe lacérant votre esprit. Vous tombez à genoux en hurlant, mais vous ne sentez plus votre propre corps et n'entendez plus votre propre voix. Déduisez 2 points du chiffre que vous venez de piger : le résultat est le nombre de points d'Endurance que cet assaut purement mental vous coûte.

15 : Les actes et les expériences qui constituaient l'existence de Yi Munangzo Vuûn Sadahul dépassent de loin votre capacité à comprendre, à accepter et à endurer. Alors que la foule horrible des souvenirs inonde les moindres recoins de votre esprit, une douleur soudaine vient vous écraser la poitrine. Alors que le sang cesse d'affluer dans votre corps, vous avez la vision fugitive du spectre de votre adversaire vaincu, le visage déformé par un ricanement silencieux. Puis la mâchoire implacable de la mort se referme sur vous, mettant un terme à votre aventure.

Si vous survivez, la pression des souvenirs se prolonge et s'intensifie jusqu'à ce que vous commenciez à éprouver un vertige irrésistible. Quelque seqazens plus tard, vous basculez dans l'abîme sans fond de l'inconscience. Rendez-vous au **50**.

47

La clairière semble retrouver une immobilité plus naturelle une fois que vous l'avez quitté, mais vous vous en éloignez tout de même d'un pas encore rapide. Ce n'est qu'après une bonne trentaine de mètres que vous vous arrêtez enfin et que vous déposez délicatement Maella au pied d'un arbre. Vous n'avez pas eu l'occasion de vous assurer de son état pendant votre fuite et une bouffée d'angoisse vous saisit tout à coup : et si elle avait cessé de respirer sans même que vous ne vous en rendiez compte ?

Votre premier coup d'oeil dissipe heureusement vos craintes : la respiration de Maella est lente mais régulière, comme celle d'une personne assoupie. La jeune adolescente ne transpire pas abondamment, son teint n'est pas plus pâle qu'à l'ordinaire et son pouls, lorsque vous le vérifiez, semble à peu près normal. Ses yeux suivent vos mouvements et ses paupières clignent périodiquement.

Vous avez bon espoir qu'elle retrouvera progressivement le contrôle de son corps, mais vous n'avez aucune idée du temps que cela prendra. D'un autre côté, reprendre votre chemin avec Maella sur votre épaule ne vous sourit guère, d'autant que vous doutez fort de votre capacité à repérer les fragments de la clef de Ss'nggh par vous-même.

Vous vous agenouillez donc derrière la petite adolescente, posez sa tête dans votre giron aussi confortablement que possible et attendez.

Ne rien faire pendant de longues périodes du temps n'est pas une occupation qui vous est étrangère et, même si Ayaan'saah s'est révélée nettement moins plaisante que votre île, vous parvenez tout de même à vider votre esprit de ses soucis et à vous relaxer. Votre regard ne tarde pas à dériver entre les arbres, les grandes fleurs blanches et les insectes qui voltigent dans l'air, revenant périodiquement se poser sur Maella. Ainsi privée de mouvement, elle semble appartenir davantage à l'enfance qu'à l'adolescence. Vous passez distraitement une main dans ses cheveux argentés, vous demandant s'ils sont une particularité de

naissance, un effet secondaire curieux de la clef de Ss'nggh ou tout simplement quelque chose de commun là où elle vit.

Le temps passe. Il s'est écoulé un bon venizen lorsque de légers frémissements commencent à agiter les doigts de Maella. Des sons faibles et inarticulés s'échappent d'entre ses lèvres, devenant très progressivement des mots compréhensibles :

"Ssss... sai... en... co... pirrr... kk... la prm... la prem... la première fff... fois..."

"Il t'est déjà arrivé la même chose ?"

"Oui... Mm jennt... t'avais pas... prr me porter... Jmen suis tiré... parssque j'ai eu dla chansss... J'ai sssvent des kk dchanss dhpuis ldébut dcette aventure... Chrais morte, sinon..."

"Je suis le plus récent de tes coups de chance, alors."

"Ouais... 'fin, j'ai 'ssi des coups d'malchance... Le jjja...rdin des tourments, lé pas dans la forêt de Té... de Tré... de chose, là. C'tîle mélange mes souvenirs..."

Le contrôle de ses membres est revenu à Maella au même rythme que celui de la parole et, deux minazens plus tard, elle est en mesure de se lever et de tenir sur ses jambes.

"Bon, ça n'aura pas été mon pire moment de ridicule et de stupidité des deux derniers deqazens," lâche-t-elle d'une voix encore pâteuse. "Merci de m'avoir tiré de là, Suoyi. Je dirais bien que je te revaudrai ça mais, pour être honnête, ça m'étonnerait."

Un grand frémissement agite l'air et votre peau se hérissé comme en réaction à un contact répugnant. La clarté abondante du jour se ternit, vous entourant d'un crépuscule soudain. Le phénomène ne dure qu'un bref instant, mais retrouver les rayons ardents des soleils jumeaux ne suffit pas à dissiper le profond malaise qui s'est emparé de vous.

"C'est Yi Munangzo," vous dit Maella d'une voix tendue. "Il vient de débarquer et l'île réagit à sa présence."

"J' imagine que son esprit n'est pas rempli de nuages blancs et de gentils dauphins," remarquez-vous tout en observant les entourages avec nervosité.

"Je pense que nous ne rencontrerons ses souvenirs que lorsqu'il sera beaucoup plus près. Mais il est capable de se déplacer très rapidement, même si je ne sais pas comment il fait au juste. On ferait bien de repartir en vitesse."

Vous acquiescez mais, en votre for intérieur, vous n'êtes pas optimiste. Vous n'avez toujours pas le moindre indice quant à la localisation des fragments de la clef et Ayaan'saah est vaste. Vous seriez très surprise si cette aventure s'achevait sans une confrontation avec Yi Munangzo Vuûn Sadahul.

Rendez-vous au 2.

48

Maella est surprise lorsque vous lui saisissez le bras pour la tirer en arrière et la personnification d'Ayaan'saah prend également une expression étonnée lorsque vous la placez entre vous et l'adversaire qui vous menace toutes les trois. Yi Munangzo, quant à lui, se contente de hausser légèrement un sourcil et continue d'avancer. L'espace d'un instant, vous vous demandez si votre simple manoeuvre va réussir. L'île intelligente ne vous semble guère savoir comment réagir au fait que son existence est menacée. Lorsque Yi Munangzo parvient à moins de trois mètres d'elle, la représentation humanoïde tend cependant une main pour l'arrêter.

"Pas un pas de plus," dit-elle d'une voix aux accents multiples mais fermes, "ou je te détruis. Ma mémoire contient le souvenir d'êtres plus puissants que tu ne pourras jamais l'être. Il me suffit de les faire apparaître pour t'anéantir."

"Seulement si je te laisse faire," répond Yi Munangzo sans manifester la moindre crainte. "Je suis venu préparé à tous les dangers que tu pouvais offrir."

Il lève la main gauche au niveau de son visage et vous voyez qu'il tient une sorte de bille translucide entre deux doigts. Il l'écrase et une épaisse fumée blanche accompagne la pluie de fragments microscopiques, descendant avec lenteur jusqu'au sol. Aussitôt, une série de mouvements convulsifs agite l'incarnation

d'Ayaan'saah et les changements qui parcouraient sans relâche son apparence se ralentissent jusqu'à presque cesser. Tout autour de vous, la terre est soudain devenue aussi noire que de la lave pétrifiée.

"Je pourrais te tuer tout de suite," poursuit Yi Munangzo sans émotion particulière, "mais je préfère d'abord en finir avec la gamine. Cela ne prendra pas longtemps."

Ayaan'saah est visiblement hors d'état de faire quoi que ce soit pour le moment. Il ne vous reste plus qu'à affronter Yi Munangzo aux côtés de Maella. Notez le chiffre 5 et rendez-vous au **11**.

49

Votre catamaran file comme un grand oiseau blanc et, sans la légère traînée d'écume qu'il laisse dans son sillage, vous pourriez presque croire qu'il ne touche pas vraiment les vagues. La brise souffle avec une grande régularité et votre rôle de pilote est plutôt limité pour le moment.

Maella est assise sur le même flotteur que vous, les bras contre les genoux et la tête sur les bras. Elle n'a rien dit depuis le départ de votre île. Peut-être se sent-elle gênée par son éclat passé ou peut-être que la fatigue qu'elle tente de réprimer est en train de prendre le dessus. Vous espérez seulement qu'elle ne va pas s'endormir et tomber à l'eau.

Vous êtes encore surprise d'avoir si facilement accepté de quitter votre île, même si vous espérez bien y être revenue d'ici à demain. Vous n'avez pas l'habitude d'être serviable. D'un autre côté, l'idée d'abandonner à son sort une jeune fille de 26 myatzens alors qu'elle est visiblement en danger vous emplit d'une profonde révolte.

Même avec un vent avantageux, il faut presque un nérazen pour aller de votre île jusqu'à Ayaan'saah. Pour passer un peu le temps, vous décidez de réviser l'équipement que vous avez assemblé en hâte pour cette expédition. Sous vos vêtements légers, votre combinaison en écailles de slyiin épouse parfaitement les courbes de votre corps (qui sont essentiellement des muscles : votre conception de l'hédonisme comprend beaucoup d'activités physiques). Elle est si peu épaisse qu'elle n'entrave pas votre liberté de mouvement et vous protège pourtant efficacement des blessures (en termes que comprendra mieux quelqu'un qui n'est pas tout à fait vous, elle déduit 2 points de dommage de toutes les blessures que vous recevez en combat). Vous avez de plus emporté un trident (H+5 ; D+3) pour aplanir les difficultés imprévues et un couteau de plongée (H+2 ; D+2) en guise d'outil et d'arme de rechange.

Iriazeÿ offre des fruits aux formes, aux couleurs et surtout aux propriétés très diverses. Ceux dont vous êtes gorgée avant votre départ vous ont notamment permis de récupérer la moitié des points d'Endurance que vous aviez perdu depuis le début de votre aventure. Vous en avez emporté d'autres dans un sac en cuir à porter en bandoulière (contenance : 180), pour le cas où ils vous seraient utiles. Établissez votre sélection parmi les types suivants :

- Fruits pourpres d'Iriazeÿ (10) : Leur chair extrêmement sucrée et juteuse vous permet de récupérer jusqu'à 8 points d'Endurance, mais vous ne pouvez en manger qu'un seul dans un paragraphe donné et seulement lorsqu'il ne s'y déroule pas un combat.
- Fruits dorés d'Iriazeÿ (14) : Ces gros fruits ont un goût particulièrement insipide mais ils constituent un antidote presque universel.
- Fruits violets d'Iriazeÿ (6) : Vous pouvez avaler l'un de ces fruits très acides au début d'un combat. Il décuplera brièvement votre rapidité de réaction, vous permettant de tirer deux chiffres et de conserver le plus avantageux lors des trois premiers assauts de l'affrontement.
- Fruits indigo d'Iriazeÿ (10) : Ils vous dispensent totalement de respirer pendant un certain temps. Vous avez pris l'habitude de vous en servir pour faire de la plongée (ainsi que vos lentilles, que vous avez également emportées).
- Fruits noirs d'Iriazeÿ (8) : Ces fruits ronds et lisses plongent celui qui en mange dans un long et profond sommeil.

Une fois cette vérification achevée, il ne vous reste plus d'autre distraction que de regarder les îles de l'archipel qui défilent lentement de part et d'autre de votre bateau. Le spectacle est à vrai dire assez capti-

vant, même pour vous qui y êtes habituée. Les îles ont des formes étonnantes : certaines sont curieusement géométriques ou entièrement recouvertes de végétation, d'autres affleurent à peine au-dessus de la mer, d'autres encore ne sont que des aiguilles rocheuses. La plupart ne sont guère plus grandes que celle que vous habitez – dont on pourrait faire le tour en deux minazens sans se presser – mais quelques-unes font exception. Vous savez que c'est le cas d'Ayaan'saah, ce qui vous permettra de la repérer à bonne distance.

Alors que vous ne fixiez rien en particulier, vos yeux sont soudain attirés par une forme qui se déplace au loin, à la surface de la mer. Vous avez déjà entendu dire que certaines des îles de l'archipel sont capables de se mouvoir, mais vous soupçonnez fortement que ce n'est pas ce que vous avez devant vous et l'exclamation étouffée qui échappe à Maella un instant plus tard vient vous le confirmer.

"Tu sais ce que c'est ?" lui demandez-vous.

La jeune adolescente vous regarde et vous voyez qu'elle est pâle. Elle n'a plus l'air léthargique, ni furieuse, ni résignée. Elle a seulement l'air d'avoir peur.

"C'est un navire des envahisseurs. Et à bord, il y a sûrement Yi Munangzo Vuûn Sadahul."

"Il faudrait vraiment abrégé ça. Qui est ce Yim Je-ne-sais-quoi, au juste ?"

"L'un des généraux des envahisseurs. Il a rassemblé plusieurs des morceaux de la clef de Ss'nggh et il sait que j'en possède d'autres. La dernière fois que je l'ai rencontré, il a... il m'a..." La main de Maella vient caresser nerveusement sa gorge. "...J'ai failli mourir. C'est lui qui a envoyé les xsydyem yi après moi et je suis sûre qu'il se rend aussi à Ayaan'saah !"

Vous jetez un coup d'oeil calculateur au navire distant.

"Je pense que nous devrions arriver avant lui. Si le vent se maintient."

"Il va se maintenir."

La certitude que vous percevez dans la voix de la jeune adolescente ne manque pas de vous intriguer.

"Comment le sais-tu ? Le vent change souvent de force et de direction, dans l'archipel."

Les mains de Maella se mettent à décrire des cercles dans l'air comme si cela pouvait l'aider à s'exprimer plus clairement.

"C'est difficile à... Les fragments... Séparément, les fragments de la clef ne servent à rien. Mais lorsqu'on commence à les assembler, ils permettent de deviner... enfin non, euh... ils permettent de sentir certaines choses que quelqu'un de normal ne pourrait pas sentir et de comprendre plus ou moins ce qu'elles signifient. Honnêtement, même avec tous les morceaux que j'ai rassemblé, ça ne m'est pas souvent très utile."

"Et ça te permet donc de connaître les conditions météorologiques à l'avance ?"

"Oui." C'est tout juste s'il y a un peu d'amusement dans le faible sourire qu'elle vous adresse. "Beau temps jusqu'à la fin de la semaine !"

Rendez-vous au 3.

50

Les soleils jumeaux vous brillent dans les yeux. A en juger par leur position au-dessus de l'horizon, il a dû s'écouler au moins un nérazen depuis que vous avez perdu connaissance. Il ne reste plus trace des abominations issues de la mémoire de Yi Munangzo Vuûn Sadahul et le ciel est d'une couleur pâle et seréine qui annonce l'approche du crépuscule.

Vous demeurez paresseusement étendue sur le sol, sans presque bouger, heureuse de pouvoir enfin évacuer la fatigue de cette journée. Vous resteriez bien ainsi jusqu'à la tombée de la nuit – ce qui ne serait pas différent de beaucoup des soirées que vous passiez sur votre île – mais un mouvement à vos côtés vous informe que cette idée attrayante n'aura pas l'occasion d'être concrétisée. Maella a également repris connaissance et elle est en train de se relever. Vous êtes heureuse de voir qu'elle va bien, mais vous ne pouvez vous empêcher de songer qu'elle n'avait aucune raison de se presser autant.

Le visage légèrement hagard, la jeune adolescente commence à regarder autour d'elle mais ses yeux s'arrêtent presque aussitôt sur votre corps étendu et une expression inquiète se peint sur ses traits.

"Suoyi ! Est-ce que ça va ?"

"Oui, oui, ne t'en fais pas, je me repose juste un peu."

Comme elle ne semble pas convaincu, vous décidez – à regret – de vous lever à votre tour pour lui prouvez que vous n'avez rien. Un léger engourdissement alourdit vos membres, mais quelques mouvements suffisent à le dissiper. Vous vous sentez rafraîchie et vous ne ressentez plus toutes les blessures que vous avez subi au cours de la journée que comme quelque chose de mineur, que vous pouvez presque ignorer. Maella semble soulagée de vous voir sur pied. Vous remarquez soudain que beaucoup de nouveaux tatouages sont apparus sur sa peau, s'imbriquant de façon subtile avec ceux qu'elle possédait déjà. De toute évidence, la mort de Yi Munangzo a libéré les fragments de la clef de Ss'nggh qu'il détenait et Maella en a hérité.

Ou est-ce qu'elle n'en a reçu que la moitié ?

Sous vos yeux, la frêle adolescente aux cheveux argentés va se pencher sur le cadavre de son ennemi et, lorsqu'elle se relève, elle tient une fiole remplie d'un liquide vert phosphorescent.

"Ayaan'saah !" hurle-t-elle en brandissant le Poison Quintessentiel. "Tu as trois seqazens pour me répondre si tu tiens à ton existence !"

Un bruissement évoquant une rafale de vent se fait entendre et l'incarnation composite de l'île sur laquelle vous vous tenez apparaît de nouveau. Au premier coup d'œil, vous remarquez que le nombre des tatouages qui la recouvrent a également augmenté. Comme vous-même n'avez hérité d'aucun fragment de la clef de Ss'nggh, vous devinez qu'ils doivent être naturellement attirés par les êtres qui en détiennent déjà d'autres.

Le visage de Maella est devenu dur comme la pierre. Il n'y transparaît plus ni hésitation, ni angoisse, ni soulagement, seulement une résolution implacable. La voir ainsi vous emplit d'un profond malaise.

"Si je vois la moindre chose apparaître autour de moi, je renverse immédiatement la fiole," avertit-elle l'île intelligente d'une voix froide.

"Nous pouvons nous entendre," dit Ayaan'saah, jetant un regard comme une supplique dans votre direction. "Je n'avais pas compris ce que tu désirais, mais je peux t'aider à l'obtenir. Avec mes pouvoirs et les souvenirs dont je dispose..."

"Il n'y a rien à discuter ! Je veux tous les fragments de la clef de Ss'nggh que tu possèdes et je te laisse une seule chance de me les donner. Si tu refuses, je te tue et cela reviendra *exactement* au même."

La représentation d'Ayaan'saah reste un moment immobile et les facettes de son visage décomposent ses émotions comme un prisme : l'incertitude, l'angoisse, la terreur. Lorsqu'elle répond finalement, tous les accents de sa voix vibrent et tremblent :

"Je ne me condamnerai pas moi-même à une existence aveugle et sourde."

Maella ne répond rien, mais dans son regard et dans les muscles de son bras, vous lisez qu'elle va mettre sa menace à exécution sans la moindre hésitation. Guidée moins par votre pensée que par votre instinct poussé jusqu'à la perfection, vous bondissez et lui arrachez des mains la fiole de cristal avant qu'elle ne puisse accomplir le geste meurtrier.

"Mais qu'est-ce que tu fais ?" s'exclame-t-elle d'une voix absolument stupéfaite.

"Tu ne peux pas faire ça, Maella," dites-vous précipitamment. "J'ai une idée de tout ce que tu as souffert, mais ça ne te donne pas le droit de tuer de sang-froid un être intelligent et innocent."

"Innocent ?" répète-t-elle avec incrédulité, vous montrant la rapière qu'elle tient toujours à la main. "Tu l'as peut-être déjà oublié, mais nous n'avons pas arrêté de nous battre depuis que nous avons posé le pied sur cette maudite île ! Si elle n'a pas réussi à nous tuer, ce n'est pas parce qu'elle n'a pas essayé !"

"Elle ne réalisait pas ce qu'elle faisait ! Ca fait des qiterizens que des gens comme moi viennent la trouver pour se débarrasser de souvenirs qu'ils n'arrivent plus à supporter parce qu'ils débordent de violence et de destruction ! Comment veux-tu qu'elle n'en fasse pas le centre de son existence ?"

Les joues de Maella s'empourprent de fureur.

"Qu'est-ce que j'en ai à faire ?! Je ne suis jamais allée demander à tous ceux qui essayaient de me tuer si c'était parce qu'ils avaient eu une enfance malheureuse ! Mes parents et tous les gens que je connaissais ont été enlevés ! Je ne suis même pas sûre qu'ils sont encore en vie, alors j'ai vraiment d'autres soucis que l'existence de cette chose qui vampirise les souvenirs ! Rends-moi cette fiole !"

"Non, il faut que tu te calmes, Maella. Tu es à bout de nerfs et tu ne réfléchis pas clairement."

Les traits de la petite adolescente se crispent en un paroxysme de frustration et de rage tourmentée.

"*Suoyi, rends-moi cette fiole !!!* »

"Ecoute-moi, Mae..."

Et soudain, des lignes de lumière colorée commencent à apparaître entre vous.

Vous laissez votre voix expirer. La respiration de Maella est devenu un halètement précipité et les yeux écarquillés qu'elle rive sur vous brûlent d'un éclat fiévreux. Une myriade de gouttelettes de sueur recouvrent son visage écarlate. La pointe acérée de Vectrice est dirigée avec une précision parfaite vers votre cœur.

Si vous restez calme et continuez d'inciter Maella à se calmer, rendez-vous au **8**. Si vous préférez commencer par lui ôter son arme, rendez-vous au **12**.

Épilogue

Votre catamaran file sous le ciel parsemé d'innombrables étoiles. La lune est invisible mais vos yeux percent aisément les ténèbres, repérant à bonne distance les îles de l'archipel. Le vent n'est pas aussi vif que lorsque vous vous rendiez à Ayaan'saah et vous estimez qu'il vous faudra bien trois nérazens pour rejoindre le continent. Cette perspective ne vous inquiète pas : vous vous sentez fraîche et dispose, parfaitement capable d'effectuer toute cette distance sans le moindre repos. Maella, quant à elle, n'a pas ouvert l'oeil pendant que vous la transportiez jusqu'au rivage et elle est à présent allongée au milieu du bateau, emmitouflée dans un sommeil paisible. Vous doutez qu'elle ne s'en éveille avant que les soleils ne se lèvent et que vous ne touchiez terre. D'ici là, vous allez pouvoir satisfaire votre humeur songeuse.

D'une certaine façon, vous avez l'impression d'être tout juste sortie d'un rêve de trois terizens. Les souvenirs qui vous restent de votre vie à l'ombre d'Iriazeÿ sont vagues et brumeux. Vous avez beau vous concentrer, il ne vous en reste qu'une poignée de sensations isolées et une impression générale de quiétude et de bien-être. Vos aventures pour empêcher le Zénith de Lylshinisyl, en revanche, ne semblent pas remonter à plus d'un deqazen. Les moindres détails des combats que vous avez successivement livrés au seuil de la surdimension emplissent votre mémoire avec autant d'intensité que les huit Perfections imprègnent votre être. Et pourtant, le fait d'occuper désormais un corps d'adulte ne vous emplit d'aucun sentiment de décalage. Vous avez conscience d'avoir grandi et laissé l'adolescence derrière vous.

Même si tout le temps qui s'est écoulé pendant votre amnésie vous semble désormais bien flou, il vous a laissé la paix intérieure à laquelle vous aspiriez désespérément lorsque vous êtes allée trouver Ayaan'saah pour la première fois. Vous vous rappelez de la mort de Yanao, de la corruption d'Etheris, de la destruction de Rangisil et de tous les autres évènements qui vous ont meurtri si profondément. La peine dont sont chargés ces souvenirs n'a pas disparu mais vous êtes désormais capable de la supporter et de continuer à vivre. Cette acceptation est peut-être le premier pas sur le chemin qui vous conduira à la Neuvième Perfection, la seule que vous n'avez pas su maîtriser lorsque vous étiez adolescente.

Vos pensées se tournent brièvement vers ce qui vous attend une fois que vous serez sur le continent. Vous ne sous-estimez pas la difficulté et les périls de la tâche que vous avez devant vous. Pourtant, vous avez confiance en votre capacité à y faire face, d'autant qu'Ayaan'saah vous a restitué vos possessions les plus puissantes. Vous les avez toutes rangées dans votre sac pour le moment, à l'exception des deux d'entre elles qui sont trop grandes pour y tenir : la souple et robuste Cuirasse Ophidienne, qui n'est bien entendu plus à votre taille mais devrait très bien convenir à Maella, et surtout Rêve-de-Lumière, la lance argentée qui a jailli du plus profond de votre être lorsque vous avez atteint la Septième Perfection. Effleurer son manche lisse du bout des doigts suffit à vous emplir d'une assurance tranquille et indestructible.

Votre catamaran file sur la mer noire ondulée par le vent. Demain, il sera temps de sauver le monde encore une fois mais, d'ici là, votre pensée et vos yeux vagabondent parmi les étoiles.