

Le

Dernier

Archiviste

*Ô Mort, vieux capitaine, il est temps ! levons l'ancre !
Ce pays nous ennuie, ô Mort ! Appareillons !
Si le ciel et la mer sont noirs comme de l'encre,
Nos cœurs que tu connais sont remplis de rayons !*

*Verse-nous ton poison pour qu'il nous reconforte !
Nous voulons, tant ce feu nous brûle le cerveau,
Plonger au fond du gouffre, Enfer ou Ciel, qu'importe ?
Au fond de l'Inconnu pour trouver du nouveau !*

Extrait du poème *Le Voyage*, de Charles Baudelaire

*

Le Dernier Archiviste est une aventure interactive au cœur de la ville imaginaire de Citalia. Vous y incarnez un Scripte nommé Lucas, amené à affronter de grands dangers. Le déroulement et l'issue de l'histoire dépendront des choix que vous effectuerez et des mystères que vous parviendrez ou non à élucider. Ce livre ne se lit donc pas de manière linéaire mais en cliquant sur le numéro correspondant à l'option choisie à la fin de chaque chapitre.

Si l'aventure de Lucas peut s'interrompre précocement, quatre dénouements plus satisfaisants l'attendent, selon son parcours et sa sagacité (et vos choix) ! Il n'est pas nécessaire de percer tous les mystères pour atteindre les premières fins, mais la plus difficile d'entre elle vous demandera sans doute plusieurs tentatives, de la réflexion, et de la ténacité. Relèverez-vous le défi ?

Vous n'avez besoin que d'un crayon et d'une gomme, ainsi que ~~d'un grimoire~~ d'une ou plusieurs (probablement) feuilles de papier.

Sur ces feuilles, vous pourrez :

- Tenir le compte de vos points de **rêve** et de vos points de **cauchemar**, lorsque le moment sera venu,
- Inscrire les **mots-codes** qui vous permettront de mémoriser vos choix,
- Écrire certains mots supplémentaires, en noir, lorsque le texte vous le proposera, voire rédiger un court passage ou dessiner, vous êtes libre !

Bonne lecture, bon amusement et bonne chance !

Ceci est l'histoire du dernier Archiviste de la cité des hauts et de l'ultime exploration du Vortex.



Introduction

« Maîtresse Pandora ? »

Vous entrez dans la grande salle de la coupole avec une révérence que les longues années n'ont pu entamer. Avant de traverser l'immense bibliothèque, vous marquez un temps d'arrêt, essayant de distinguer les traits du visage de la Maîtresse des Scriptes, debout derrière son large bureau. La lumière rasante du soleil déclinant vous éblouit quelques instants, conférant à sa silhouette une taille surhumaine.

« Bienvenue, Lucas. Approche, ne fais pas de manières. »

La voix est forte, les mots sont clairs, mais c'est la bouche d'une très vieille femme qui les a prononcés. Vos pas claquent lourdement sur le dallage de la salle circulaire, cernée par les hautes étagères aux échelles mobiles. Le soir transforme

peu à peu le damier rouge et vert du sol en un échiquier monochrome où vous avancez avec la lenteur d'un pion, écrasé par le regard sévère des livres des grandes bibliothèques. Les milliers de rayons qui occupent presque toute la circonférence de la pièce semblent prêts à déborder, à déverser leurs épais manuscrits pour vous enterrer sous le poids de tout ce que vous ignorez encore.

« Comment vous sentez-vous ? »

« Ma fin est proche... Ne sois pas triste, Lucas. Je vais mourir, bien sûr, mais ne portons-nous pas tous ce même fardeau ? Ma vie aura été belle, peuplée de mots et de merveilles. »

Sa figure s'illumine d'un bref sourire, faisant ressortir les lignes élégantes des innombrables rides qui ornent son visage. Elle vous regarde avec une tendresse bienveillante :

« Tu me diras qu'un livre ne pèse rien, face à la mort ? »

Vous restez silencieux, habitué à ignorer les questions rhétoriques qui ponctuent les longs monologues de la Maîtresse des Scriptes.

« Balivernes ! Un livre, Lucas, c'est comme un rêve. Le temps des mots, la mort n'existe pas. Les pages la maintiennent à distance, au-delà des frontières de ce monde. La mort n'a plus la parole. La musique d'une autre voix emplit tout l'espace et répond, pour un temps, à toutes les questions. Quant aux chefs-d'œuvre... »

Elle lève les yeux vers le dôme transparent et vers le ciel du soir, comme si ses souvenirs débordaient de trop de trésors pour qu'elle puisse tous les retenir.

« Le problème qu'ils posent devient la chose la plus importante au monde. Plus importante que la disparition inéluctable de notre existence dérisoire. Et pourtant, c'est précisément le contenu de ces livres qui révèle à quel point notre minuscule étincelle de vie peut avoir de la valeur. Voilà le précieux paradoxe auquel chaque texte nous ramène. J'ai lu de beaux livres, Lucas, et j'ai été heureuse. C'est aussi simple que cela. »

« Tout n'est pas toujours si simple ! » répondez-vous, incapable de vous contenir.
« Comment pouvez-vous rester sereine alors que le Conseil vient de vous exclure de la régence de Citalia ? »

« Ce n'est pas moi qui suis visée, Lucas, tu le sais bien. Ce sont les livres. D'ailleurs, les autres Maîtres d'Académie ont également été évincés. Le but du

Conseil est la destruction du seul pouvoir qu'il redoute encore. Un pouvoir qui n'a rien de séculaire. Le pouvoir de la connaissance et de la transmission. »

Elle s'approche et prend votre main dans la sienne, l'enserrant dans l'étau d'une poigne vigoureuse. Votre regard se pose sur ses doigts osseux à la peau parcheminée.

« Mais ils se trompent en s'en prenant à moi. C'est grâce à toi, Lucas, mon unique et fidèle apprenti, que la lignée des Archivistes perdurera dans la grande cité. »

« Pourquoi m'avez-vous fait mander ? » demandez-vous, intimidé par le ton solennel de Pandora.

« Ne sois pas si impatient. » répond-elle avec un sourire attendri.

Elle se lève péniblement et fait quelque pas vers l'immense arc vitré qui occupe le mur derrière son bureau. Vous la suivez du regard. De la haute salle de l'Académie, le spectacle des somptueuses tours élancées, milliers de pointes hérissées vers le ciel, est époustouflant. Citalia, la cité des hauts, n'a jamais autant mérité son nom.

« N'est-ce pas magnifique ? On dirait que notre ville cherche toujours à s'élever plus loin, comme pour mieux oublier qu'elle n'a été, longtemps, qu'un tout petit hameau lové au bord d'un lac. Et pourtant, tout cela est en train de s'effondrer. Oh ! Pas encore les tours, Lucas. Mais les cœurs... Les cœurs s'effritent sous l'action de l'oubli, comme érodés par le vent. Les cœurs se fissurent quand la paresse y revient inlassablement à la manière d'une eau glacée. Les cœurs se brisent, par manque de... »

Elle hésite.

« De livres ? » hasardez-vous.

Elle secoue la tête :

« Pas exactement. Pas seulement. Les livres ne sont pas aussi importants que ce qu'ils contiennent, transmettent... que ce qui les a inspirés. Cela même est peut-être en train de disparaître. J'espère qu'un jour tu comprendras... »

La voix de la Maîtresse des Scriptes chevrote, chargée d'une émotion et d'une gravité inhabituelles. Tout son corps se met à trembler violemment. Alarmé, vous vous précipitez pour soutenir la vieille femme et l'aider à s'installer dans le confortable fauteuil de son bureau, face aux hautes fenêtres. La lumière du soir

donne à son visage parcheminé une teinte carmin, celle des pages craquelées d'un trop vénérable ouvrage.

« Assieds-toi à mes côtés, Lucas. Ecoute-moi. Tout n'est peut-être pas perdu. L'heure est venue de te confier une tâche essentielle pour l'avenir de l'Académie. »

Vous acquiescez, le cœur battant d'excitation.

« Tu as déjà rencontré le Haut Traducteur Harrington, je crois ? C'est un vieil ami, un remarquable chercheur, un homme intègre. Il t'expliquera tout en détail, mais voilà ce que je peux déjà te dire : une expédition menée par un ancien officier de la garde, le capitaine Garbat, doit partir à l'aube. Tu en seras le Scripte officiel. »

Vous avez du mal à comprendre le sens de ses paroles. Le Scripte d'une expédition ? Il est vrai qu'un temps, les chroniqueurs, héritiers des Archivistes, ont accompagné les convois dans leurs aventures, documentant leurs découvertes, témoignant de leurs exploits. Mais à présent les Scriptes sont surtout de minutieux lettrés, des gardiens du savoir. Et puis, que reste-t-il à explorer ?

« Je ne comprends pas le rapport avec l'avenir de l'Académie... Quel intérêt aurions-nous à accompagner une expédition ? »

Pandora ne semble pas entendre votre question. Elle reprend, l'air sombre : « Le temps nous est compté. Tu dois partir ce soir. »

« Ce soir ? Pour où ? »

Après un très long silence, la vieille femme répond :

« Il s'agit d'une expédition dans le Vortex. »

Vous restez un moment la bouche ouverte, interloqué. Lorsque vous retrouvez l'usage de la parole, vous ne parvenez pas à cacher votre déception.

« Le Vortex ? Mais c'est un trou ! Interdit... condamné depuis des décennies... réputé mortel... En quoi... »

La vieille femme vous coupe sèchement :

« Tais-toi, Lucas. Tu ne sais rien du Vortex. »

Elle s'adoucit et passe une main ridée sur ses yeux, essuyant en tremblant la naissance d'une larme :

« Personne, Lucas, ne sait plus rien du Vortex. Les Archivistes, nos prédécesseurs, ont disparu bien avant que le Conseil ne décide d'étrangler la cité et d'achever aujourd'hui la lente destruction des ordres du savoir. Ils connaissaient des secrets sur le Vortex que nous avons perdus, en grande partie... C'est un endroit bien plus vaste, mystérieux et complexe que tu ne peux l'imaginer. Et dangereux, oui, en cela tu as raison. Il faudra pourtant que tu y cherches les réponses aux questions que nous nous posons. *Et que tu reviennes avec ta grande interrogation.* »

Après un silence, elle reprend :

« Harrington te donnera... les détails et les informations nécessaires. Nous manquons vraiment de temps, hélas. Je suis désolée. Prépare tes affaires. Ne prends que le strict minimum. Tu dois partir sans délai. »

« Maintenant ? Mais... et les lectures du soir ? Et les leçons aux novices ? » protestez-vous, incapable de croire ce que vous entendez.

« Je les ai déjà congédiés. Approche, Lucas. »

Elle se lève, difficilement, et vous prend dans ses bras, vous enserrant tendrement. Son affection vous saisit d'une émotion suffocante, rendant la perspective du départ et la tâche qui vous attend d'autant plus difficiles et absurdes.

« Va... Il est temps. » gémit-elle d'une voix faible, sans cesser de vous enlacer. Vous restez là un moment blotti contre elle, luttant de toutes vos forces contre les vagues de tristesse qui menacent de vous submerger. Enfin, la vieille femme relâche son étreinte et se détourne, vous laissant les bras ballants.

« Va ! »

Lorsque vous jetez un coup d'œil par-dessus votre épaule, juste avant de quitter la salle de la coupole, la Maîtresse des Scriptes observe fixement le paysage de la cité à travers l'immense arc vitré, comme si c'était la dernière fois qu'elle pouvait le contempler. Des larmes brillent sur ses joues, faisant couler l'encre bleue du maquillage de ses yeux, sans qu'aucune ne parvienne à apaiser la détresse de ses mains agrippées en tremblant au dossier du fauteuil.

Rendez-vous au 1.



Une heure plus tard, vous quittez l'Académie par la porte des jardins, chargé d'un sac-à-dos en toile où vous avez entassé quelques outils, carnets et provisions. Vous marchez d'un pas lourd sur le sol de pierre irrégulier, incapable de déterminer si vous frissonnez en raison du froid mordant de cette nuit hiémale ou de la peur de l'inconnu. L'obscurité vous accompagne, recouvrant d'un manteau de nuages les rues tortueuses de la cité. Loin, au-dessus des toits, les flambeaux allumés au sommet des tours vacillent dans le vent furieux des hauteurs. Vous vous arrêtez sur une placette pour contempler les silhouettes vertigineuses des fragiles constructions de pierre, emblématiques de Citalia. Jamais elles ne vous ont paru aussi vaines et dérisoires que ce soir où vous vous préparez à plonger dans les profondeurs.

Lorsque vous atteignez la demeure du Haut Traducteur, vous vous figez brusquement. Une femme d'âge mur, brune et élancée, vêtue d'un pourpoint noir couvert de sang et de lacérations, se tient adossée au mur. Une main nue sur la garde de l'épée encore dans son fourreau, elle jongle nonchalamment avec une dague effilée de son autre main gantée.

« Tu es Lucas ? » demande-t-elle en crachant par terre. Vous acquiescez machinalement. « Viens ! On doit rejoindre les autres. On est déjà en retard... et la ville n'est pas sûre. »

« Où est Harrington ? » répondez-vous, décontenancé autant par l'allure masculine et vaguement menaçante de l'inconnue que par sa familiarité.

« Le Haut Traducteur est mort. » réplique-t-elle froidement. Vous faites un pas en arrière, paniqué. « Oh ! Pas de ma main, je te rassure. C'est vraiment toi, le Scribe de l'expédition ? On dirait un agneau qu'on mène à l'abattoir. »

Vous vous ressaisissez, piqué au vif :

« Pourquoi est-ce que je devrais vous suivre ? Je n'ai aucune raison de vous faire confiance. Vous pourriez être un assassin à la solde du Conseil. »

Elle vous répond avec un sourire où traîne une trace de cruauté :

« Tu n'as pas tort, et tu n'es pas tombé loin. Mon nom est Volanxia. Je suis ce que les tiens appellent avec mépris une voleuse. Je pourrais te dire que je connais Pandora depuis longtemps et que je l'ai aidée à monter cette expédition. Mais c'est encore plus simple que ça : tu n'as guère le choix. Si tu veux entrer dans le

Vortex, tu dois me suivre. » Elle ajoute en montrant le ciel derrière vous : « Et il est trop tard pour faire marche arrière. Regarde ! »

Vous vous retournez. Des flammes s'élèvent au loin, au milieu des tours, surmontées d'un panache de fumée noire plus sombre encore que le ciel nocturne ennuagé. Là-bas, sur la colline de l'Académie, la grande coupole brûle d'un feu qui n'a rien de métaphorique.

« Qu'est-ce que c'est ? »

« A ton avis ? Ils ont incendié les bâtiments pour s'assurer que rien ne subsiste. Ils ont dû entrer au coucher du soleil. Juste après ton départ, je suppose. »

« Le Conseil ? »

« Bien sûr. Pandora – paix sur son cœur – savait parfaitement ce qui l'attendait. Elle a avancé le départ de notre expédition pour cette raison, pour que tu puisses y participer. A regrets... Elle aurait souhaité que tu aies davantage de temps pour te préparer. Elle t'aurait expliqué comment utiliser ceci. »

La voleuse sort de son sac-à-dos un paquet rectangulaire, emmitoufflé dans un épais velours violet, et vous le tend de ses mains gantées de noir.

« Le Haut Traducteur le gardait pour toi. »

Sous le tissu, vous découvrez un livre imposant à la couverture d'ébène dont la reliure scintille d'une multitude d'étoiles de nacre.

« Un Grimoire d'Archiviste... »

Vous n'en croyez pas vos yeux. Les Grimoires sont les trésors perdus de l'ancien monde. Que le traducteur ait pu exhumer un tel ouvrage constitue en soi un événement exceptionnel, historique. Et voilà que vous le tenez entre vos mains !

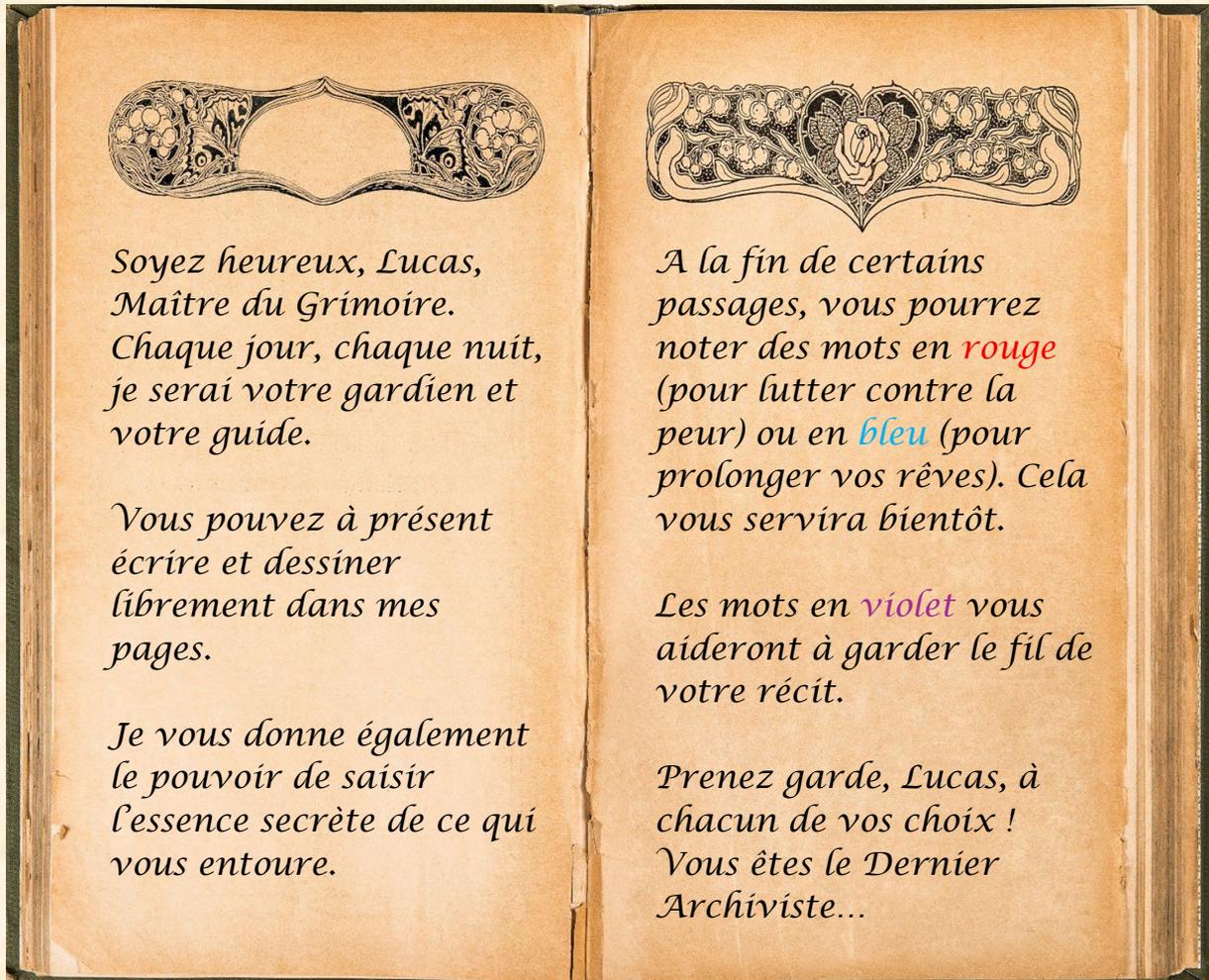
« Tu sais t'en servir ? » demande Volanxia.

Vous secouez vigoureusement la tête en signe de dénégation.

« Personne ne sait comment fonctionne un Grimoire ! Aucun de ces livres magiques n'est censé avoir survécu à la destruction de l'ancienne Académie des Archivistes et du grand autodafé. Cela fait plusieurs siècles à présent. C'est incroyable... »

Vous posez votre main sur la couverture. Aussitôt, le livre s'ouvre, de lui-même, à la première page. Des mots s'inscrivent, l'un après l'autre, à l'encre noire, rouge,

bleue, violette. Sous vos yeux, un miracle s'accomplit. Vous lisez, fasciné, les paroles du Grimoire :



*Soyez heureux, Lucas,
Maître du Grimoire.
Chaque jour, chaque nuit,
je serai votre gardien et
votre guide.*

*Vous pouvez à présent
écrire et dessiner
librement dans mes
pages.*

*Je vous donne également
le pouvoir de saisir
l'essence secrète de ce qui
vous entoure.*

*A la fin de certains
passages, vous pourrez
noter des mots en rouge
(pour lutter contre la
peur) ou en bleu (pour
prolonger vos rêves). Cela
vous servira bientôt.*

*Les mots en violet vous
aideront à garder le fil de
votre récit.*

*Prenez garde, Lucas, à
chacun de vos choix !
Vous êtes le Dernier
Archiviste...*

Les mots continuent de s'écrire, décrivant peu à peu vos pensées, les événements récents... Vous relevez la tête, émerveillé. Volanxia vous dévisage, l'ombre d'une crainte superstitieuse dans les yeux.

« Je pense que c'est ce qu'espérait Pandora. Que tu puisses utiliser ce livre. Qu'il t'assiste dans le Vortex. Elle savait qu'Harrington avait trouvé quelque chose de précieux, un grand espoir pour notre expédition et pour nous tous. Jamais je n'aurais imaginé que tu puisses le maîtriser. »

« Je ne suis pas certain de maîtriser grand-chose... » dites-vous prudemment.
« Alors, le Conseil, ils sont à ma poursuite à présent ? Ils savent pour le Vortex ? Harrington, ce sont eux aussi ? »

Un éclair passe dans les yeux de la voleuse : « Tu comprends vite. Mais tes questions sont plus difficiles que tu ne le crois. J'ignore s'ils te cherchent ou même s'ils sont au courant pour l'expédition. En tout cas, il ne fait pas bon traîner dans

les rues, cette nuit. Il s'agit d'une purge. Ce n'est ni la première, ni la dernière. Beaucoup vont périr avant demain, ou finir dans les geôles de Citalia. Mais pas toi. Pas nous. Viens ! »

Vous vous retournez une dernière fois pour contempler la coupole de l'Académie en proie aux flammes puis vous suivez Volanxia dans les ruelles. Évitant les patrouilles venues exécuter leurs rafles dans le secteur des artisans, vous vous faufilez vers les murailles du centre de Citalia. L'odeur âcre des cendres et de la fumée vous accompagne et vous précède partout, vous obligeant parfois à faire demi-tour pour éviter les incendies qui se propagent, ravageant des quartiers entiers.

« C'est encore pire que ce que je redoutais. » grogne Volanxia qui s'est arrêtée pour vous attendre alors que vous essayez désespérément de reprendre votre souffle. Des cris retentissent au loin. Des hommes et des femmes piégés par les flammes ou torturés par les gardes.

« La ville souffre... Citalia se meurt. » dites-vous en haletant.

Volanxia hoche la tête, puis elle se remet à courir, vous entraînant toujours plus loin vers le centre. Après des heures, enfin, vous atteignez l'anneau circulaire des remparts, au cœur de la cité. Vous longez le mur d'enceinte, observant lugubrement la haute muraille aux parois lézardées. Voilà un an que vous ne l'aviez contemplée d'aussi près, sans jamais imaginer la franchir un jour. Volanxia accélère la cadence. Les bruits de pas de votre course effrénée font s'envoler les oiseaux qui avaient bâtis leur nid dans les fissures des remparts. Indifférents à cette agitation, les mascarons de grands personnages figés dans leur sieste éternelle vous suivent tranquillement du regard, leurs couleurs cuivrées reflétant les lueurs rougeâtres des feux qui embrasent le ciel. Brusquement, la voleuse s'immobilise. Un homme trapu et musculeux sort de l'ombre d'un porche face à la muraille.

« Volanxia ! J'aurais dû m'en douter. Un malheur n'arrive jamais seul. » coasse-t-il avec un petit rire sec. Sa barbe brunâtre tachée de gris ne cache pas les nombreuses cicatrices qui scandent son visage.

« Contente de te voir aussi, Garbat. Tu n'as pas changé ! »

L'homme se met à rire de nouveau :

« Et toi, tu mens toujours aussi mal. Embêtant, pour une détrousseuse des bas quartiers. »

« A moitié. Tes insultes sont toujours aussi prévisibles ! » Volanxia s'efface pour vous faire avancer. « Voici Lucas, le Scripte. Lucas, tu as l'immense honneur de rencontrer le capitaine Garbat, ancien officier de la garde, bandit sanguinaire à ses heures, et guide de notre expédition. Ta meilleure chance de survie à l'intérieur du Vortex. » achève-t-elle, sur un ton soudain plus sérieux.

L'homme vous scrute d'un air dubitatif :

« Le Scripte, hein ? »

Il se retourne vers Volanxia : « Vous avez failli être en retard ! Venez, je vais vous présenter brièvement le reste du groupe. Vous aurez largement le temps de faire connaissance en chemin. »

Vous le suivez pour rejoindre un homme et deux femmes, blottis sous un porche.

Le capitaine désigne le grand escogriffe chauve vêtu de la tunique grise des pèlerins, au visage tatoué des spirales noires du Vortex, et clame d'un air théâtral : « Voici Tranis, servant de la foi ». Montrant la plus âgée des deux femmes, une trentenaire élégante aux cheveux roux, habillée d'une robe carmin sous un chemisier en dentelle blanche, il roucoule, parodiant une révérence : « Et voici la noble demoiselle Olgina, à présent répudiée ». Avant qu'il puisse la nommer, une jeune fille brune d'une vingtaine d'années, affublée de haillons dépareillés et bigarrés, s'avance pour lancer d'un ton joyeux : « Moi, je m'appelle Lysia ! »

« Notre orpheline idéaliste et obstinée. » ajoute Garbat, levant les yeux au ciel avec une pointe d'exaspération avant de se tourner vers Volanxia. « On doit y aller, maintenant. »

« Et Olandis ? Il n'est pas arrivé ? » demande la voleuse.

« Non. Et toi tu étais censée venir avec Harrington ! Que pouvons-nous y faire ? Où est ce vieux hibou, d'ailleurs ? »

« Harrington ne viendra pas. Mais le Numériste, nous devons l'attendre. »

Garbat secoue la tête : « Impossible ! Les gardes que j'ai soudoyés ne sont en service que jusqu'au lever du soleil. Il ne nous reste que peu de temps pour rejoindre la porte. »

« Il faut attendre. Ce n'est pas négociable. » insiste Volanxia.

Le capitaine étouffe un juron. Puis il se tourne vers vous et vous tend un long poignard.

« Mettons à profit le temps précieux que nous fait perdre notre détrousseuse. Scripte, tu n'es pas armé ? Alors, prends cette dague ! »

Olgina intervient, d'une voix légèrement voilée : « Capitaine, cette lame devait me revenir. »

Garbat hausse les épaules. « Nul privilège, ni aucune galanterie ne sont de mise ici. Aussi empoté qu'il en ait l'air, ce Scripte me semble le mieux taillé pour l'utiliser. C'est un homme, et pas un nobliau. »

Vous n'avez jamais appris à combattre mais une arme pourrait tout de même vous être utile ; d'autant qu'il vous paraît difficile de contredire l'impressionnant capitaine. Cela dit, vous mettre à dos dès les premiers instants un membre de l'expédition, une noble qui plus est, ne constitue peut-être pas la plus judicieuse des décisions à prendre.

Acceptez-vous la dague, au 17 ?

Préférez-vous la céder à Olgina, au 20 ?



2

Lorsque vous vous réveillez, la main de Lysia est plaquée sur votre bouche. La jeune femme se tient juste au-dessus de vous, les yeux exorbités. Vous mettez un moment à vous souvenir d'où vous vous trouvez.

Des formes vaguement obscènes ont envahi l'espace du gouffre et de la plateforme. D'immenses appendices hérissés d'épines, recouverts de mains et de visages difformes remontent des profondeurs, semblables aux tentacules d'un gigantesque monstre marin. Les mains fouaillent l'air autour de vous. L'une d'elle passe juste au-dessus des cheveux de la jeune fille qui se plaque au sol, terrorisée. Vous osez à peine respirer. Que se passe-t-il ? Quel est ce monstre abominable ?

Si vous rampez sur la lame-passerelle pour rejoindre l'abri du surplomb, laissant la jeune fille sur la plateforme, allez au 28.

Si vous restez avec Lysia, essayant de ne pas bouger, rendez-vous au 11.



3

« C'est complexe. Vous comprenez à quoi cela peut servir ? » demandez-vous à Olandis après avoir observé attentivement ses dessins des symboles circulaires ou spiralés de l'anneau extérieur de la façade de la porte de Bronze.

« Je pense que ce système permet d'ouvrir la porte et d'accéder aux songes d'eau. »

« Les songes d'eau ? »

« La légende dit que les trésors de l'ancienne Citalia ont été préservés par les mages et qu'ils les ont enfermés dans des bulles d'eau avant de transformer le lac en pierre et de figer le Vortex. Il est plus probable que ce soit l'œuvre des Façonneurs, postérieure à la solidification... » poursuit Olandis.

« Mais personne n'a jamais ouvert ces portes, n'est-ce pas ? »

Vous restez muet un moment. Et si Pandora savait ? Si elle vous avait envoyé là non pas pour simplement accompagner l'expédition mais pour ouvrir les portes des songes d'eau ? Dans quel but ?

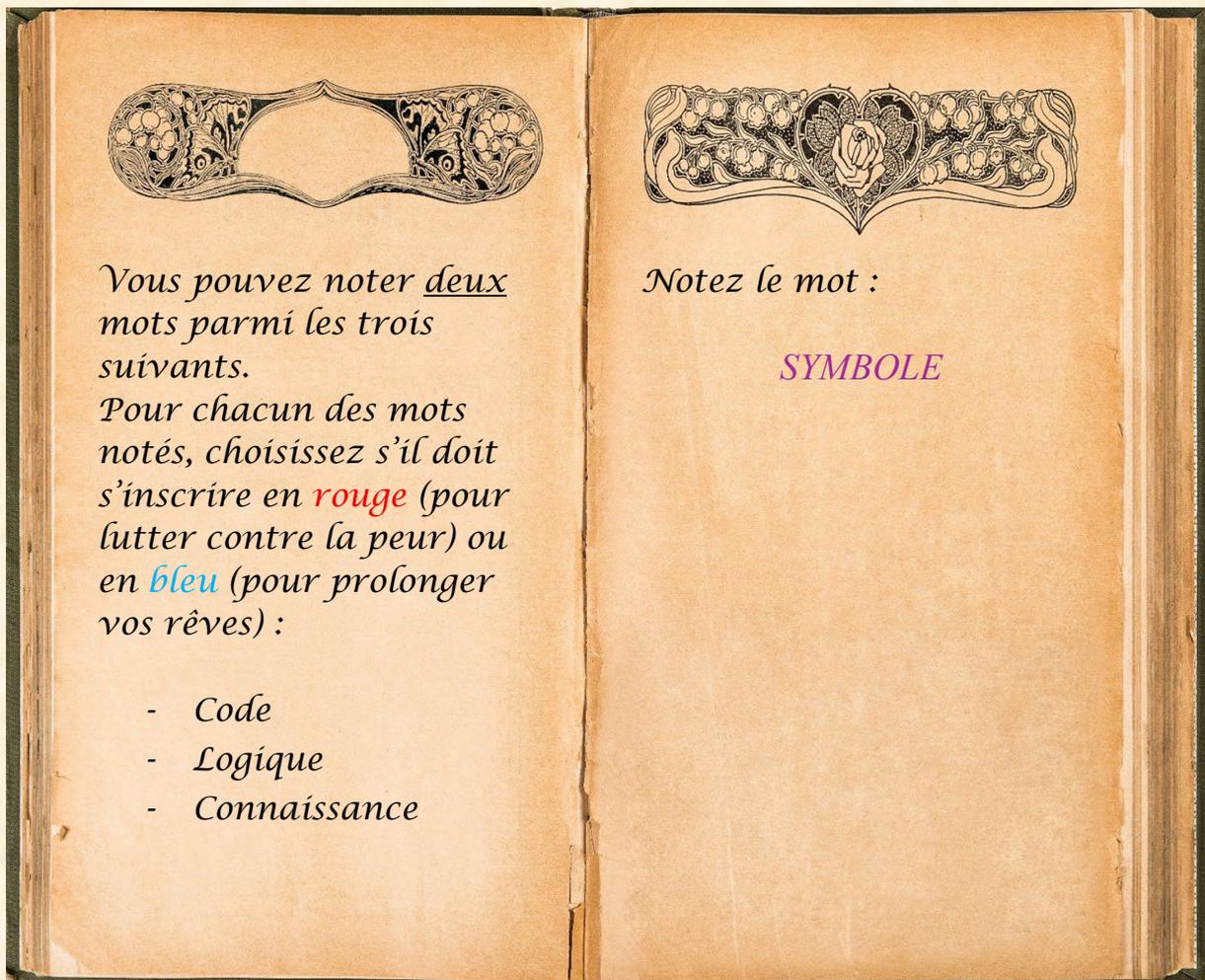
« Êtes-vous certain qu'elles n'abritent pas autre chose ? » demandez-vous encore.

« Je l'ignore... Mon ordre s'intéresse aux symboles, pas réellement à ce qui se cache derrière les portes. Au cœur de l'ancienne Citalia, l'assemblée réunissait tous les savoirs. Aujourd'hui plus que jamais, sous le contrôle du Conseil, la connaissance est fragmentée. Cela explique l'échec de nombreuses tentatives... »

Garbat passe alors devant vous, l'air renfrogné :

« Préparez-vous à camper ici. Je pense qu'il va neiger. Je ne veux prendre aucun risque. »

Vous vous exécutez, et vous vous endormez sans même manger quoi que ce soit, tant la fatigue vous accable.



Allez au 14.



4

Vous atteignez l'antichambre du Vortex. Le haut bâtiment, avec ses caryatides, vous paraît encore plus effrayant que lorsque vous l'aviez découvert.

Huit gardes se tiennent devant l'entrée. Ils s'adressent à une forme voutée qui s'approche en titubant.

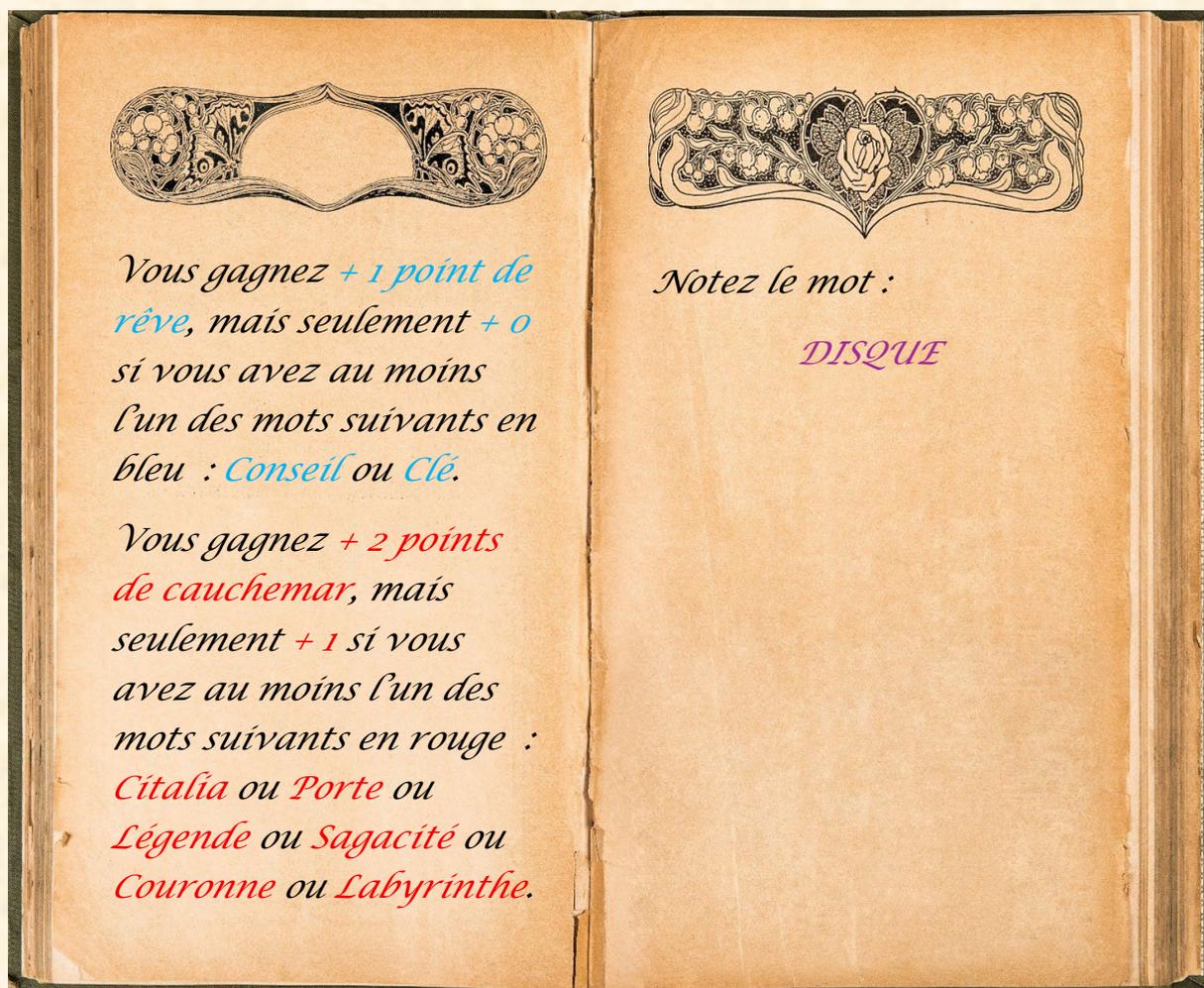
« Halte ! Nous avons été avertis qu'un pèlerin chercherait à pénétrer dans le Vortex. Le Conseil a demandé son arrestation immédiate et... »

Le lieutenant de la garde s'étrangle de terreur. La créature qui se tient devant lui n'a pas grand-chose d'humain. Le squelette colossal dont les os portent encore quelques lambeaux de peau se jette sur les huit sentinelles, les renversant avec une terrible violence. Les gardes tentent de s'opposer à cette furie, mais en vain. Bientôt, leurs corps sans vie gisent au sol, baignant dans une mare de sang. La créature les contemple un moment avant de s'éloigner, disparaissant dans l'ombre des ruelles.

Les heures s'écoulent. Un jeune homme moustachu, mince et maladroit, arrive sur les lieux. Il s'approche en tremblant. Vous reconnaissez Olandis ! Il se penche sur la dépouille du lieutenant de la garde, les mains tremblantes. Il tente de prendre la clé aux élégants volutes, attachée à son cou, mais ne parvient pas à s'en saisir. Après plusieurs tentatives, le Numériste parvient enfin à l'arracher. Il glisse l'objet dans sa sacoche puis s'éloigne pour aller vomir quelques ruelles plus loin. Garbat arrive presque aussitôt, en longeant les remparts, suivi de votre groupe.

Le dévoreur de rêves sort sort en grondant de l'antichambre, ouvrant grand son horrible bouche dans votre direction :

« Tu vas mourir, Lucaaaaas... »



Est-ce que votre total de **points de cauchemar** atteint ou dépasse 10 ? Dans ce cas, rendez-vous au **21**.

Sinon, est-ce que votre total de **points de rêve** atteint ou dépasse 10 ? Dans ce cas, allez au **10**.

Dans les autres cas, quel est votre choix ?

Si votre Grimoire porte le mot **VIE**, vous rendre chez le Haut Traducteur, au **9** ?

Si votre Grimoire porte les mots **PASSAGE** et **CLÉ** emprunter l'ancien tunnel, au **13** ? +1/+0

Aller chercher refuge dans l'Académie des Scriptes, au **39** ? +4/+2

Gagner les ruines de l'ancienne Citalia, au **26** ? +2/+1

Mettre fin à votre cauchemar, au **10** ?

Tandis que Volanzia mène Olandis et Lysia sur le chemin principal, vous vous engagez sur l'escalier taillé à l'intérieur de la paroi.

« Prenez garde ! Les marches sont irrégulières. » lance Garbat qui marche en tête, brandissant une torche.

Tranis se déplace avec aisance tandis que vous manquez à plusieurs reprises de dévisser. L'exiguïté des lieux rend votre périple beaucoup plus oppressant qu'à l'intérieur du gouffre principal. Enfin, après une descente périlleuse, vous atteignez un pont de quelques mètres de long qui relie les deux versants de la brèche. De l'autre côté, la chapelle se dresse comme une église de cauchemar, son portail décoré de longs tentacules épineux. Votre estomac se serre quand vous y reconnaissez une évidente référence au monstre du Vortex. Alors que Garbat s'arrête au niveau du pont, éclairant la façade à la lumière vacillante de sa torche, le pèlerin entreprend de traverser sans hésiter. Une fois de l'autre côté, il pénètre dans la chapelle. Quelques instants plus tard, il en ressort entièrement nu.

« Venez, Lucas ! » crie-t-il d'une voix stridente.

Garbat s'interpose et vous fait signe d'attendre.

« Tranis, pourquoi vous êtes-vous dévêtu ? Que venez-vous réellement faire ici ? »

« Ne vous mêlez pas de cela, capitaine. Il est temps d'accomplir ce qui doit être fait. Voilà des siècles qu'un Archiviste n'a pas atteint la deuxième chapelle. J'invoque l'héritage des Métaphysiciens, les maîtres du tourbillon, et convoque le sacrifice du Sang de Nihil. Arghh... »

Soudain, le pèlerin se tord de douleur. Il tombe en arrière devant la chapelle, son corps tendu à l'extrême, les pieds et les mains collés au sol, le bassin tendu vers le ciel. Garbat recule d'un pas, dégainant son épée.

« Tranis ? »

Là où se tenait le pèlerin se dresse à présent un être décharné, un effroyable squelette couvert de lambeaux de peau sanguinolents. Le monstre se rue sur Garbat.

Si vous vous interposez entre le squelette et le capitaine, allez au [27](#).

Si vous en profitez plutôt pour traverser le pont, rendez-vous au [49](#).



6

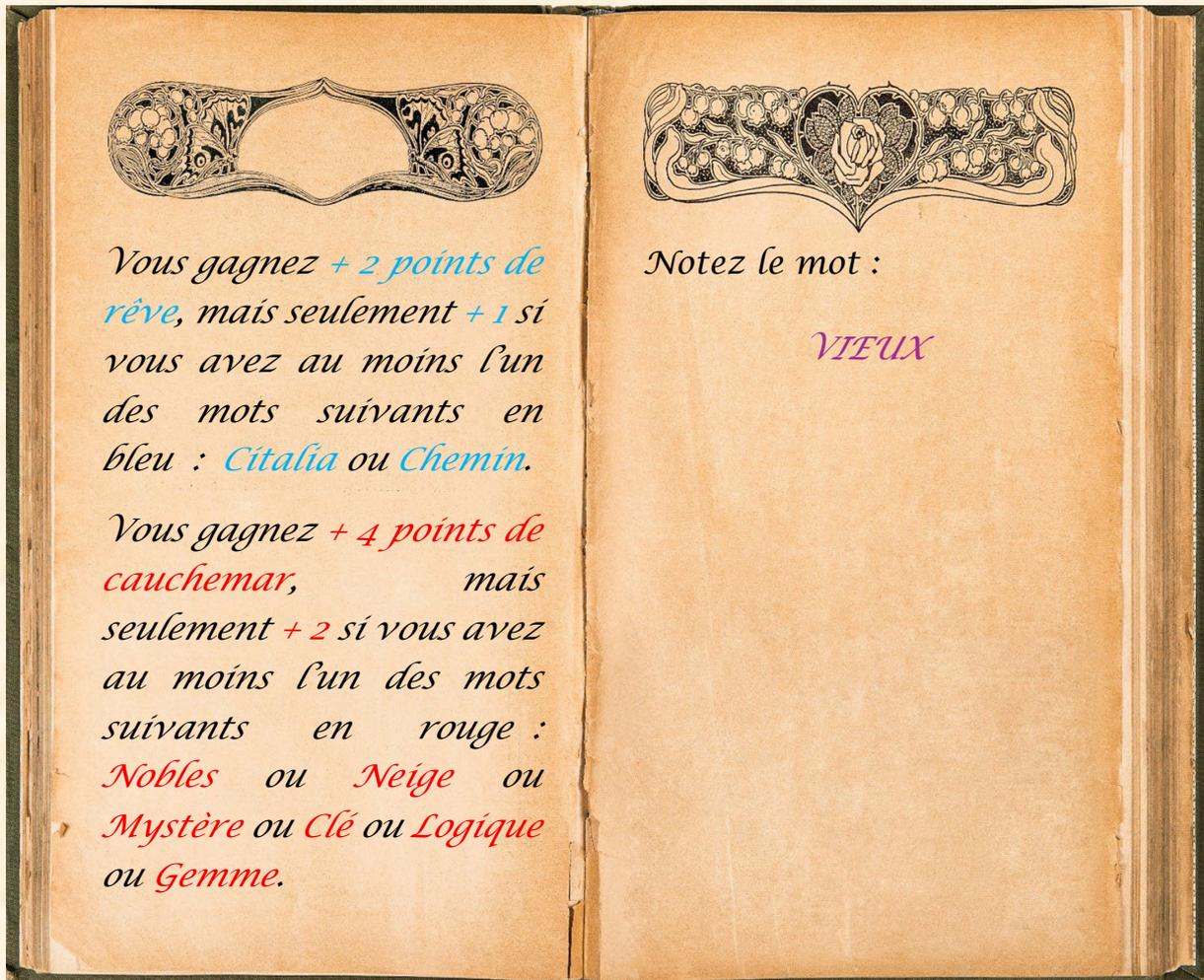
Vous courez à travers la ville, cherchant désespérément une échappatoire. Le dévoreur de rêves vous poursuit dans le labyrinthe des ruelles, bondissant de toit en toit, vous retrouvant toujours avec une facilité déconcertante. Chaque fois que vous atteignez une maison, croyant pouvoir appeler à l'aide, les habitants derrière leur fenêtre s'évanouissent ou se déforment, se métamorphosant en de mutiques silhouettes inhumaines.

Au détour d'une ruelle tordue, vous débouchez sur la grande place du mémorial. L'une des statues bascule en se fracassant sur le sol pavé. Une vieille baguette de métal roule jusqu'à vous avec un tintement qui sonne bizarrement dans le silence écrasant de la ville. Citalia chercherait-elle à vous aider ?

Au moment où vous ramassez l'objet, une autre statue vacille et tombe sur vous. La pierre de son visage disparaît, révélant un masque de chair qui se décompose bientôt sous vos yeux. La main qui enserre votre cou n'est autre qu'un appendice du dévoreur de rêves qui aspire un peu de votre vie. Vous vous arrachez désespérément à l'étreinte létale et faites demi-tour, recrachant le sang coulant dans votre gorge comme un poison.

Vous envisagez de fuir chez Harrington ou devant l'antichambre du Vortex, mais vous n'êtes pas sûr de trouver le chemin, perdu dans le dédale de votre cauchemar. Si seulement quelqu'un pouvait vous guider ! Alors que vous cherchez un lieu familier, vous tombez sur l'entrée de la crypte, le tunnel qui relie les hauts quartiers de Citalia aux profondeurs de la ville en passant par le cimetière. Un ancien sortilège le rend impraticable mais peut-être qu'il pourrait représenter une issue à votre fuite désespérée ?

Sinon, où pourriez-vous aller ?



Est-ce que votre total de points de cauchemar atteint ou dépasse 10 ? Dans ce cas, rendez-vous au 21.

Sinon, est-ce que votre total de points de rêve atteint ou dépasse 10 ? Dans ce cas, allez au 10.

Dans les autres cas, quel est votre choix ?

Si votre Grimoire porte le mot VIE, vous rendre chez le Haut Traducteur, au 9 ?

Si votre Grimoire porte le mot OBJET, aller dans l'antichambre du Vortex, au 4 ?

Si votre Grimoire porte les mots PASSAGE et CLÉ emprunter l'ancien tunnel, au 13 ? +1/+0

Aller chercher refuge dans l'Académie des Scriptes, au 39 ? +4/+2

Gagner les ruines de l'ancienne Citalia, au 26 ? +2/+1

Mettre fin à votre cauchemar, au 10 ?

Après un dernier coup d'œil vers le refuge rassurant du surplomb, vous rejoignez Lysia à croupetons sur la fine lame de pierre. Même si le pont semblait dangereusement étroit vu depuis une certaine hauteur, vous avez la place d'avancer sans risquer de tomber. Peu à peu, vous vous redressez, vous habituant à marcher ainsi au-dessus d'un abîme. Vous êtes surpris d'y voir aussi clair. Comme si elle lisait dans vos pensées, Lysia s'arrête et vous montre le ciel. « Ce sont les étoiles qui nous éclairent si bien. » dit-elle avec un grand sourire. « Elles sont particulièrement magnifiques, cette nuit. »

« Chut... » lui dites-vous, alarmé, vous remémorant les paroles de Garbat.

Elle vous répond par un sourire et reprend sa progression. Vous la suivez jusqu'au centre du Vortex. Votre première réaction est la déception : la plateforme n'est qu'un disque de pierre d'une dizaine de mètres de diamètre, entièrement nu. Lysia, elle, ne semble pas déçue. Elle s'assied en son centre et se met à contempler les alentours. Vous l'imitiez, fasciné par l'insouciance de la jeune femme. D'où vous êtes, les bords de pierre de la plateforme disparaissent dans les ténèbres. La lame passerelle, elle-même, sous cet angle, demeure invisible. Vous avez l'impression de flotter au milieu de nulle part, ou plutôt de voler dans un ciel criblé d'étoiles.

« C'est beau, hein ? » murmure Lysia.

Vous hochez la tête doucement, saisi par la magie de l'endroit.

« Ils ont peur. C'est dommage. » soupire-t-elle en jetant un regard vers le groupe, perdu dans le lointain. Puis, elle s'allonge sur le dos. Vous vous étendez à votre tour, croisant les bras derrière la tête. La jeune femme se met à chuchoter :

« Tu sais, j'ai toujours rêvé de pouvoir regarder le ciel ainsi. Depuis la cité, on a l'impression que les bâtiments, les tours, les coupoles viennent cacher une partie de la nuit. Mais ici, il n'y en a pas. Uniquement le firmament et le ballet des étoiles. C'est la première fois que je me sens autant libre. Libre de rêver. Libre de nager dans l'espace. »

« Comme il y a une infinité d'étoiles dans toutes les directions, on en voit toujours autant, même si on n'aperçoit qu'une minuscule portion du ciel. » lui faites-vous remarquer, regrettant immédiatement le ton docte hérité de vos journées avec les novices.

« C'est vrai ? » demande-t-elle, songeuse.

Vous réfléchissez un moment à sa perception du monde, puis à la vôtre. Les habitants des rues n'ont pas eu, pour la plupart, accès aux travaux que les Archivistes ont pu rassembler au fil des siècles. Peu à peu, un tri s'est effectué entre le savoir jugé utile par le Conseil et les autres champs de la connaissance. Pourtant, d'une certaine manière, la curiosité de la jeune femme est intacte et son ouverture d'esprit encore plus vive que la vôtre. Vous avez l'impression de toucher à un aspect important de ce que disait Pandora, qui touche aussi à la différence subtile entre les livres, ce qu'ils contiennent, et ce qu'ils apportent.

De précieux paradoxes...

Une exclamation à peine étouffée de Lysia vous arrache à vos réflexions : « C'est fabuleux d'imaginer une infinité de lumières dans le ciel. Bien sûr, l'obscurité est partout mais... ce sont des boules de feu, n'est-ce pas ? Elles sont vivantes, alors ? Comme des millions de rêves à l'intérieur d'un rêve. De quoi tu rêves, toi, Lucas ? »

Vous restez silencieux un moment : « Je ne sais pas. Cela dépend des jours, je crois. »

« Tu n'as pas un rêve spécial, bien à toi ? »

« Peut-être pas encore... » dites-vous, hésitant. « Et toi ? »

« J'aimerais avoir le pouvoir de changer la ville. Transformer Citalia, tu vois ? J'élargirai les rues, et je ferai venir de l'eau. Il doit y en avoir dans le sol, non, vu que c'était un lac avant ? Et puis, je ferai pousser des arbres. Je m'arrangerai pour que les gens soient heureux. Tout simplement. »

« Tout simplement ? »

« Tout simplement ! » répète-t-elle avec un rire cristallin.

Alors qu'elle joue à dessiner des formes dans le ciel, vous apercevez un tatouage de fleur à son poignet.

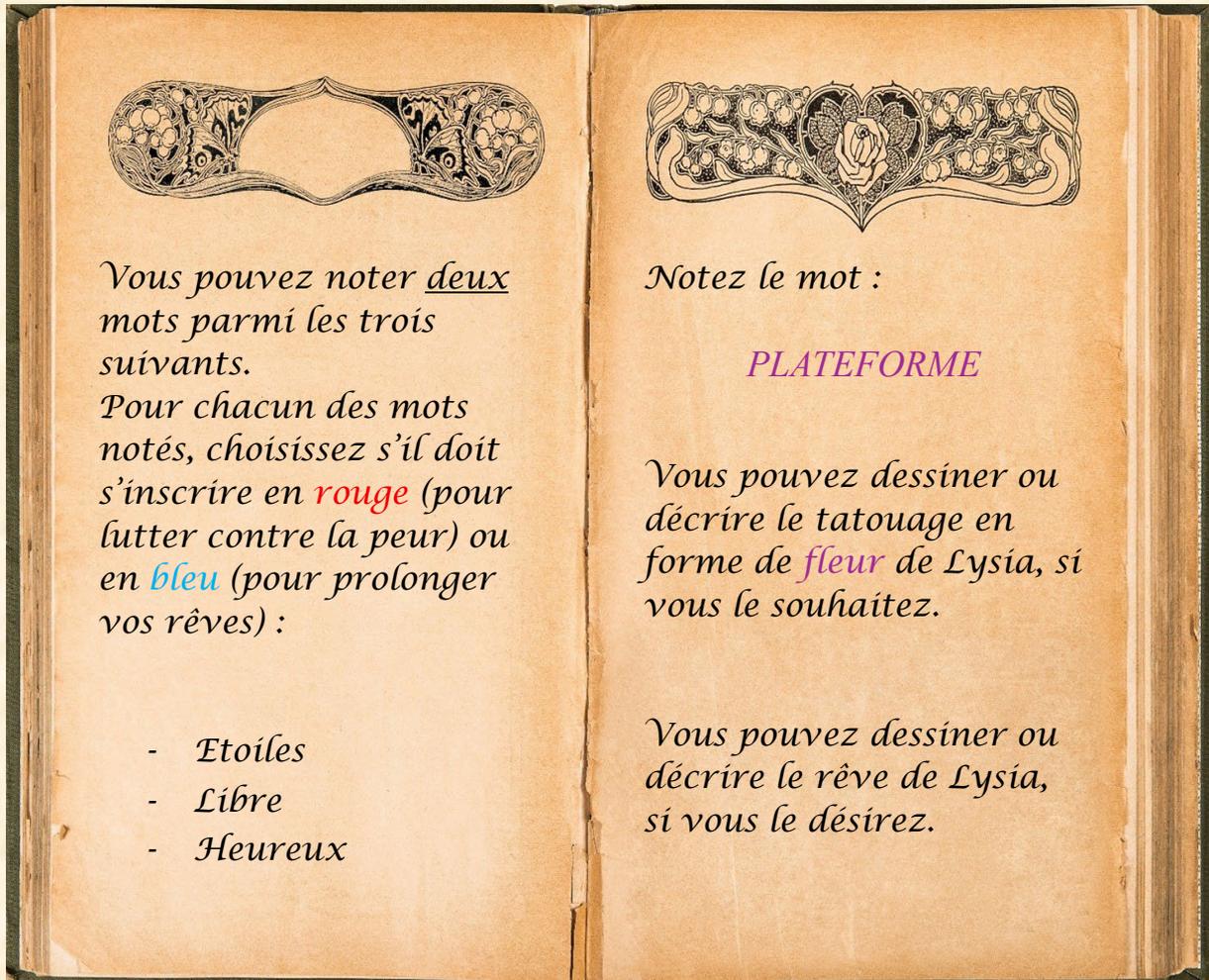
« Qu'est-ce que c'est ? » demandez-vous, intrigué.

Soudain grave, Lysia passe lentement un doigt sur les pétales d'encre.

« C'est le signe des Mages. Je crois... Parlons d'autre chose, s'il te plaît. »

Vous discutez encore un peu avant que vos yeux ne se ferment doucement. Le sol est dur mais votre corps le touche à peine tant il vous paraît léger, flottant quelque

part entre les profondeurs du Vortex, les rêves de Lysia et l'infinie beauté du ciel étoilé.



Rendez-vous au 14.

8

« Je n'ai pas tout compris non plus. » admettez-vous en haussant les épaules.

« Chaque cercle coloré doit correspondre à une valeur, mais laquelle ? » réfléchit tout haut Olandis en reculant.

Un grondement retentit au loin, comme si quelque chose bougeait, faisait trembler la paroi. Olandis et Volanxia ne comprennent pas, mais vous, si. Vous vous jetez au sol alors que des tentacules surgissent derrière vous. Le Numériste est le premier à succomber. Incapable de réagir devant une telle abomination, il demeure pétrifié quand les piquants de deux appendices se disputent son corps, avant de le couper en deux dans un atroce craquement.

Volanxia pousse Lysia en arrière et fait face au monstre, lançant une dague dérisoire dans les airs avant de dégainer son épée. Une épine s'abat alors sur elle et vient l'empaler, s'enfonçant dans sa bouche, la tuant sur le coup avant de l'emporter dans les profondeurs. Terrifié, vous demeurez allongé tandis que les appendices lèchent les contours de la porte d'Or, remontent le long de la paroi, sondent le sol de pierre. De longues minutes s'écoulent avant que le monstre, une nouvelle fois, ne reflue, vous laissant hébété.

Lysia rampe jusqu'à vous, grimaçant :

« N'y a-t-il donc rien à faire pour lutter contre cette horreur ? »

Vous secouez la tête, désespéré.

Reprenant la descente en compagnie de la jeune femme, vous atteignez bientôt l'intersection où Garbat vous attend, seul. Le capitaine vous explique que Tranis est devenu fou et qu'il a préféré rester dans la deuxième chapelle, au cœur de la Passe des pèlerins. Vous sentez qu'il ne vous dit pas toute la vérité.

Vous partagez les provisions avant de vous allonger sur votre pailasse, chacun se demandant ce qui l'attend le lendemain. Quant à vous, alors que commence la quatrième nuit, vous ne savez pas encore si vous ouvrirez les yeux au petit matin.

Rendez-vous au 14.



9

Vous vous glissez dans la maison du Haut Traducteur. Si Olgina s'y est rendue dans la réalité, peut-être pourrait-elle vous aider dans votre cauchemar ? D'autant qu'elle vous a confié partager la vision de l'horrible créature. Vous avez la surprise de trouver le traducteur Harrington derrière la porte de son domicile.

« Lucas, ravi de vous voir ! »

« Haut Traducteur Harrington ! Je suis poursuivi par une créature cauchemardesque. Pouvez-vous m'aider ? »

Au lieu de répondre, il vous montre un schéma légendé par ses soins. Vous l'observez sans vraiment comprendre.

« Bien sûr ! Regardez ce livre que je viens de traduire. Il liste les symboles cryptiques employés par les Façonneurs et leurs différentes utilisations. D'ailleurs, je voulais vous mettre en garde contre... »

Il s'interrompt soudain, choqué : « Une créature cauchemardesque ? C'est-à-dire ? »

Vous alliez lui décrire l'horrible monstre lorsque l'homme se met à baver et à trembler convulsivement.

« Harrington ? » demandez-vous, inquiet.

Il saisit votre col et s'effondre sur vous, la mousse débordant de ses lèvres :

« I a i ve »

« Je ne comprends pas. »

« IL ARRIVE. »

Aussitôt, la porte vole en éclats. Une créature squelettique se tient debout derrière vous. Ce n'est pas le dévoreur de rêves mais un monstre d'une tout autre nature. Vous ignorant, il s'avance vers le Haut Traducteur qui tombe à genoux pour le supplier de l'épargner. Le squelette enfonce dans la gorge d'Harrington l'un de ses doigts osseux, puis il bondit par la fenêtre, juste avant qu'Olgina ne pénètre dans la pièce à travers les planches démontées de la porte. La jeune noble contemple le corps sans vie du Haut Traducteur, interloquée.

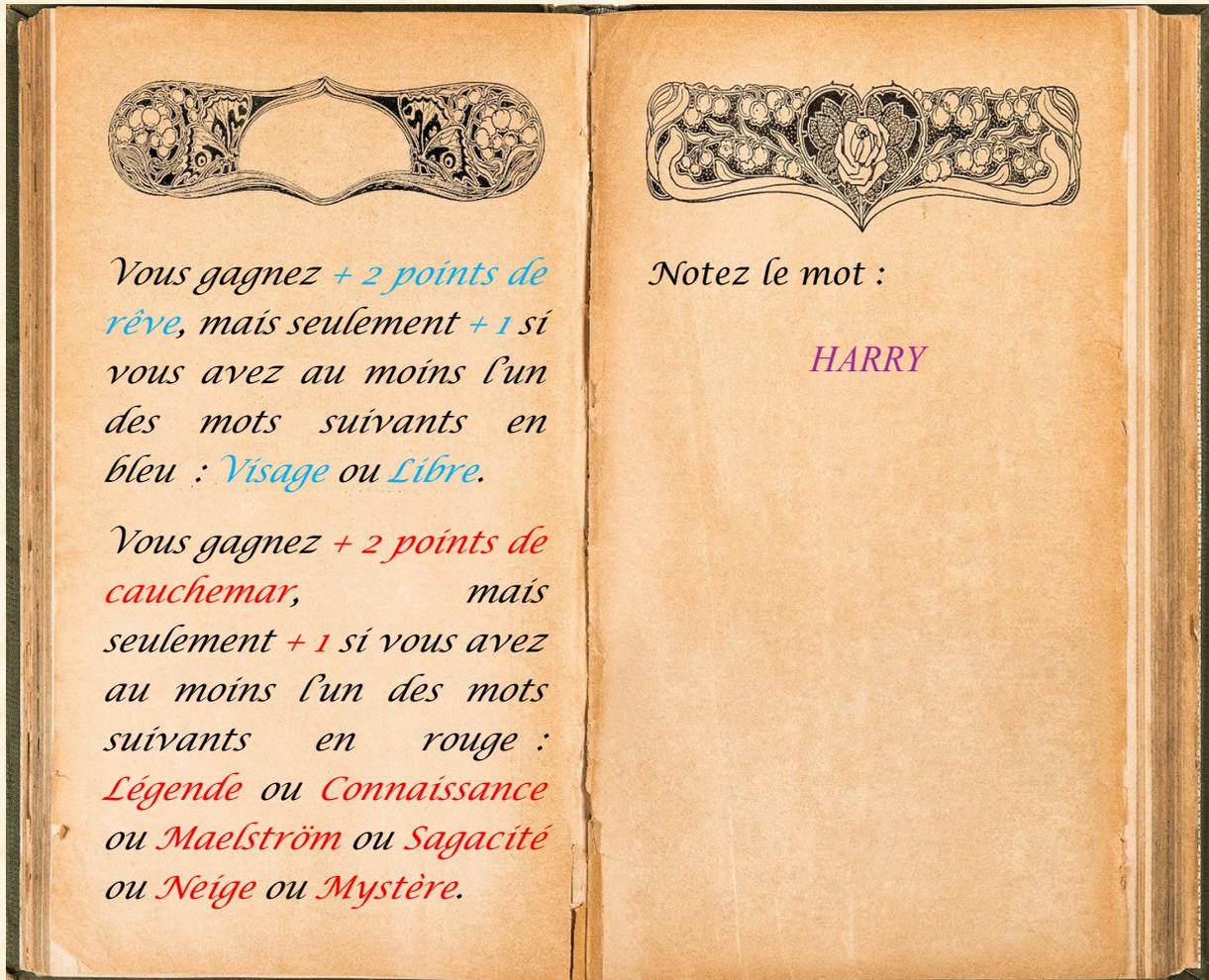
Alors, le dévoreur de rêves entre à son tour, ses appendices serpentant jusqu'à vous en sifflant à travers chacune des ouvertures de la maison. Olgina dégaina un poignard et lutte contre votre ennemi, maniant sa lame avec une habileté déconcertante. Au bout d'un moment, malgré sa virtuosité, la jeune femme est contrainte de battre en retraite.

« Ce monstre est trop fort. Et puis, ce n'est pas mon combat. » dit-elle, tout près de s'enfuir.

« Restez, je vous en prie ! » criez-vous désespérément.

N'y a-t-il rien que vous puissiez faire pour terrasser ce monstre ?

Rien que vous puissiez dire pour convaincre Olgina de l'importance de cet affrontement ?



Est-ce que votre total de **points de cauchemar** atteint ou dépasse 10 ? Dans ce cas, rendez-vous au **21**.

Sinon, est-ce que votre total de **points de rêve** atteint ou dépasse 10 ? Dans ce cas, allez au **10**.

Dans les autres cas, vous avez le choix.

Si votre Grimoire porte les mots **AIDER** et **CLAIR**, convaincre Olgina de combattre la créature, au **37**.

Sinon, il faut fuir. Mais où ?

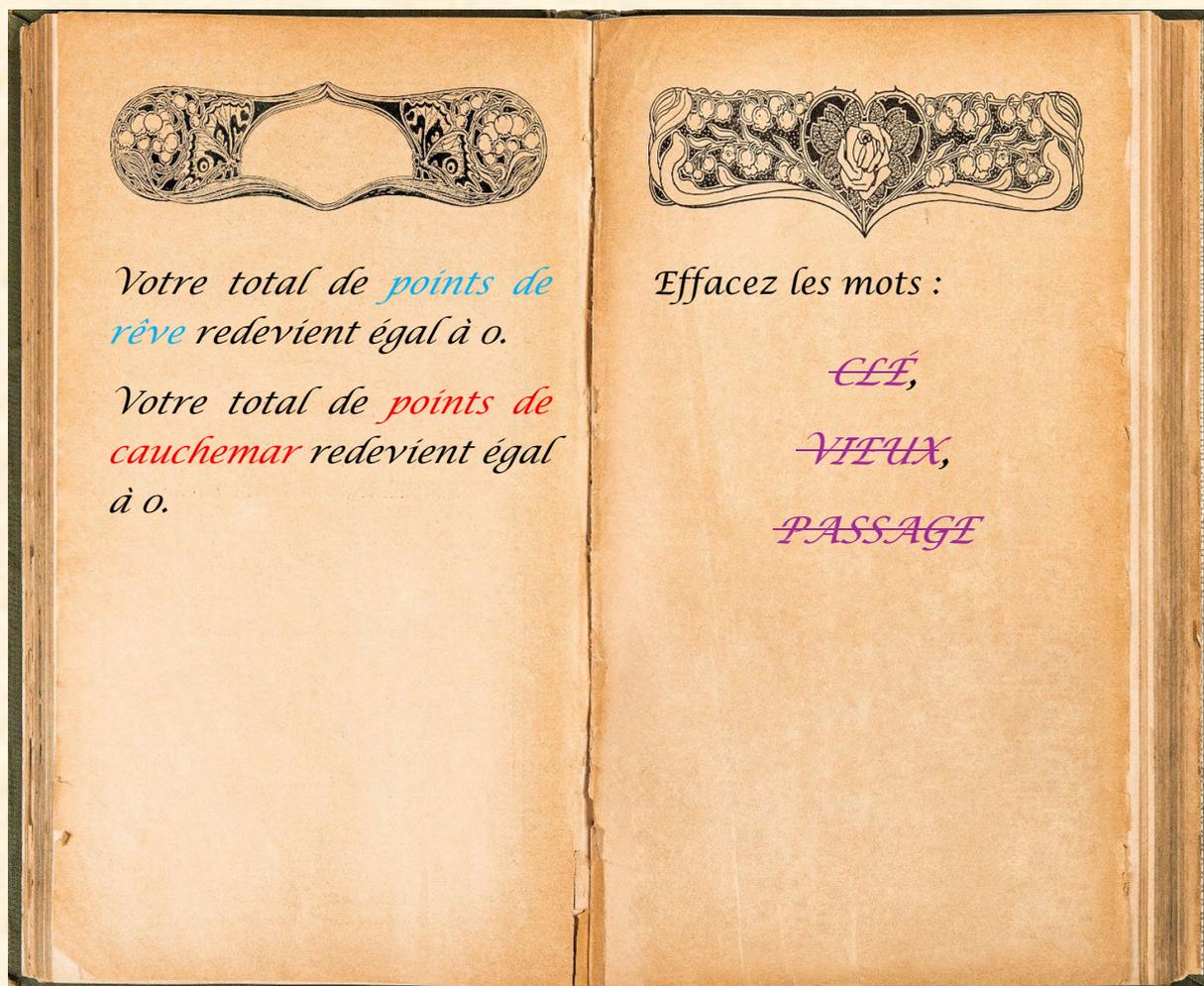
Aller chercher refuge dans l'Académie des Scriptes, au **39** ? +4/+2

Gagner les ruines de l'ancienne Citalia, au **26** ? +2/+1

Mettre fin à votre cauchemar, au **10** ?

Vous vous sentez épuisé à force de fuir la menace inexorable de votre interminable cauchemar. Alors que le monstre s'apprête à vous attraper, vous vous enfuyez... en essayant désespérément de vous réveiller.

« Non, Lucaaaaaas, tu ne m'échapperas pas ! » rugit le dévoreur de rêves.



*Si votre Grimoire porte le mot **QUATRE**, allez au 21.*

*Sinon, si votre Grimoire porte le mot **VIE** ou **SUICIDE**, allez au 45.*

*Sinon, si votre Grimoire porte le mot **DESES**, **OBJET** ou **SYMBOLE**, allez au 23.*

*Sinon, si votre Grimoire porte le mot **PLATEFORME**, allez au 2.*

Si votre Grimoire ne porte aucun de ces mots, rendez-vous au 32.

Vous restez longtemps, immobile, ou plutôt tremblant, attendant que s'achève ce moment obscène et terrifiant. La proximité de Lysia, peut-être, vous épargne la folie. Enfin, après un long moment où le ciel n'est plus qu'une forêt grouillante de tentacules aux mouvements saccadés, le monstre redescend. Du moins, ses appendices, peu à peu, se rétractent et plongent lentement dans les profondeurs.

Longtemps après, vous êtes encore allongés, Lysia et vous, figés dans la même stupeur glacée. Enfin, la jeune femme réagit. Elle rampe jusqu'au bord de la plateforme et sonde le gouffre du regard. Vous la rejoignez, pour ne pas rester seul. Le Vortex n'est qu'un sinistre trou, vide et ténébreux. Vous scrutez longuement ses profondeurs pour vous assurer que l'immense créature a vraiment disparu.

« Qu'est-ce que c'était que ça ? » demandez-vous d'une voix encore tremblante.

« Je suis désolée... je pense que c'est moi qui l'ai attiré. » dit Lysia.

« Comment cela ? »

« Je dois t'avouer un secret, Lucas. Je suis peut-être une descendante des mages de l'ancienne cité. »

Vous restez un moment interdit.

« C'est impossible, la lignée s'est interrompue voilà des siècles ! »

Elle secoue la tête et vous explique son histoire, dissipant peu à peu les relents de terreur qui vous nouaient la gorge à tous les deux.

« Apparemment, ma mère était une magicienne. J'ignore d'où elle tenait son pouvoir, si d'autres ont survécu ou non. Mais l'homme qui m'a élevée, un tavernier... une brute sans cœur, m'a dit un jour où il était encore plus ivre qu'à l'accoutumée qu'il avait vu ma mère arrêter la chute d'une pierre, un jour, pour me protéger. C'est ce jour-là qu'il m'a avoué, avec la délectation de la cruauté, l'avoir dénoncée à la garde la veille de son exécution. Mon père adoptif espérait que le don de ma mère s'exprime un jour en moi. Il pensait que mon pouvoir lui aurait permis de gagner beaucoup d'or, d'une manière ou d'une autre. Mais ce ne fut pas le cas, car ce soir-là, je l'ai tué. »

Elle laisse un instant ce mot en suspens.

« Enfin, je me suis défendue... Et il s'est écroulé... J'ai transformé son cœur en pierre... Je crois... Depuis ce jour, j'ai appris à me débrouiller seule et à vivre dans la rue. Mais plus jamais le moindre pouvoir ne s'est exprimé chez moi. »

Elle essuie rageusement ses yeux : « Ne parle pas de cela aux autres ! J'ai entendu dire que les Mages de pierre étaient les ennemis du Vortex, alors peut-être que ce monstre me cherchait ? »

« Lysia, c'est pour cela que tu as voulu descendre dans le Vortex ? »

Elle acquiesce d'un long hochement de tête :

« Oui. J'espérais que cela me révélerait mon pouvoir d'une manière ou d'une autre, que ça me permettrait de mieux comprendre mes origines. C'était idiot, je m'en rends compte à présent. Tout ce que j'ai vu jusqu'ici c'est le vide et... ce monstre horrible... »

« Non, tu as contemplé un ciel étoilé. »

Peu après, vous rejoignez le reste du groupe, prudemment. Les premières lueurs de l'aube envahissent le ciel au-dessus du Vortex, dissipant les souvenirs de la nuit. Après un clin d'œil complice en direction de Lysia, vous vous allongez sur votre paillasse pour faire semblant d'avoir dormi sur place. Au moins, vous avez échappé au courroux de Garbat !

Rendez-vous au 32.



« Stop ! » hurlez-vous, alors que Volanxia va tourner la clé.

« Qu'y a-t-il ? » demande la voleuse, agacée, interrompant son geste.

« Il y a un autre mécanisme à activer. Regardez. Ce sont les mêmes symboles que ceux que nous avons vu gravés près de la porte de Cuivre ! »

Vous montrez les cercles concentriques en relief au centre de la porte.

« C'est incroyable... » dit Olandis. « Il s'agit effectivement peut-être d'un autre code, voué à se substituer à celui de l'anneau. Les documents que j'ai compilés n'en parlent pas, malheureusement. »

Si vous pensez avoir compris le code et que vous souhaitez ouvrir la porte, notez où vous vous trouvez, puis rendez-vous au numéro correspondant au symbole :



Si le début du texte ne correspond pas, allez au 31.

Si vous ne savez pas ou que vous préférez ne pas prendre de risque, rendez-vous au 8.





13

Vous utilisez le sortilège que vous avez découvert dans le livre de l'Académie et les paroles sacrées des Métaphysiciens pour entrer dans le tunnel de la crypte.

Les morts, ensevelis ici, appartiennent-ils encore à la cité ou bien ont-ils basculé dans un autre espace ? Celui du Vortex ? Celui de la terre ? Celui du lac et de l'eau ?

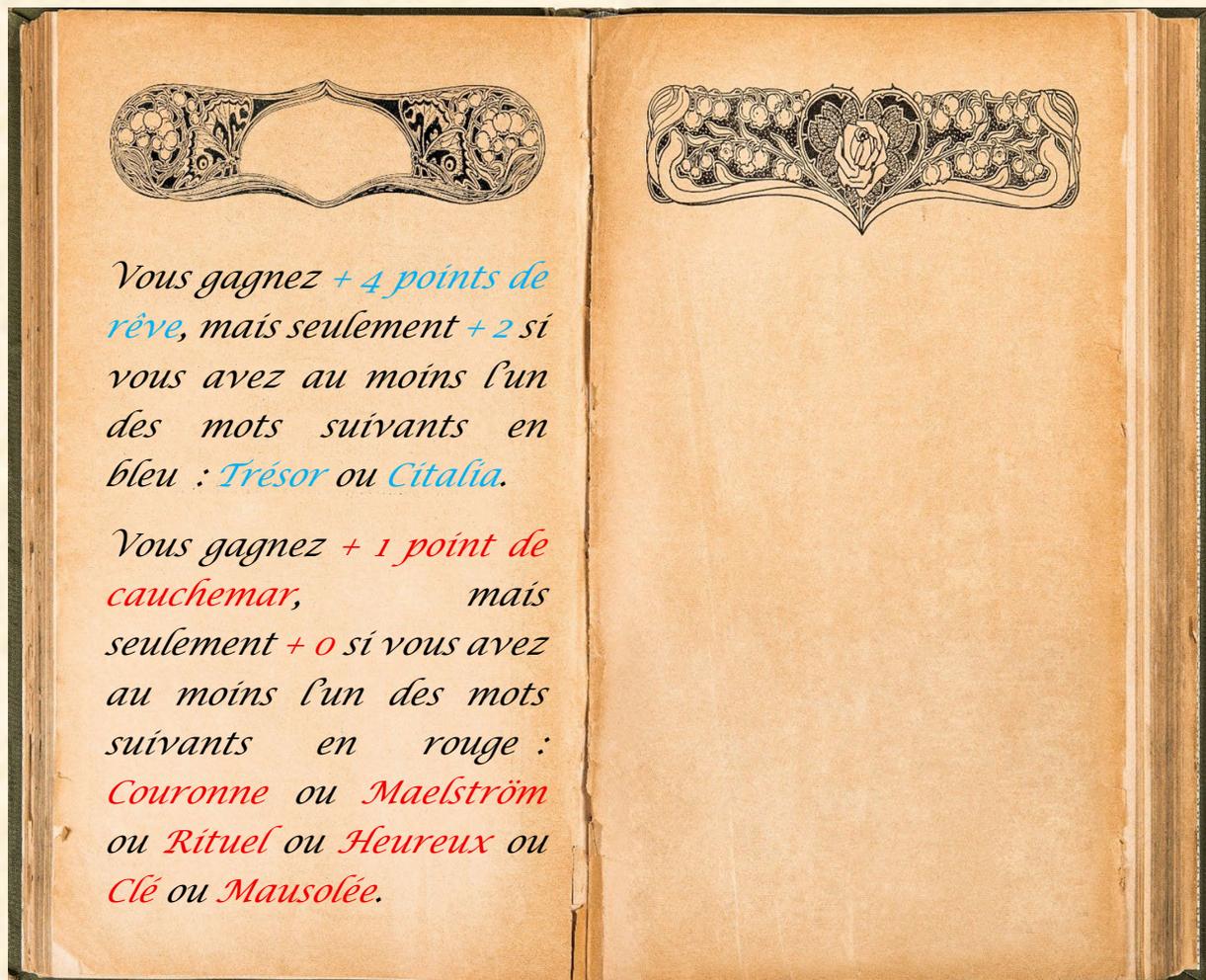
Alors que vous marchez lentement à travers les tunnels éclairés seulement par des torches, les flammes s'éteignent une à une, soufflée par un vent chargé d'horribles effluves de pourriture.

« Tu ne m'échapperas pas, Lucaaaaas... » susurre le dévoreur de rêves.

Soudain, Volanxia apparaît dans le tunnel. La voleuse semble chercher quelque chose. Une pierre bleutée brille au pendentif qu'elle porte à son cou, diffusant une douce lumière qui repousse les ténèbres.

« Lucas, je cherche le dévoreur des morts dans les cryptes des Façonneurs. »

« Attention, voici le dévoreur des rêves ! » répondez-vous alors que le monstre avance de plus en plus vite vers vous, ses mains et ses pieds déformés accrochés au mur du tunnel. La voleuse dégaine son épée et commence à combattre mais vous voyez bien qu'elle recule en quête d'une issue. Si seulement vous pouviez la convaincre que la créature qu'elle cherche et celle qui vous poursuit dans votre cauchemar ne sont que les deux faces d'une même réalité !



*Vous gagnez + 4 points de rêve, mais seulement + 2 si vous avez au moins l'un des mots suivants en bleu : **Trésor** ou **Citalia**.*

*Vous gagnez + 1 point de cauchemar, mais seulement + 0 si vous avez au moins l'un des mots suivants en rouge : **Couronne** ou **Maelström** ou **Rituel** ou **Heureux** ou **Clé** ou **Mausolée**.*

Est-ce que votre total de **points de cauchemar** atteint ou dépasse 10 ? Dans ce cas, rendez-vous au 21.

Sinon, est-ce que votre total de **points de rêve** atteint ou dépasse 10 ? Dans ce cas, allez au 10.

Dans les autres cas, quel est votre choix ?

Si votre Grimoire porte le mot **PÈLERIN**, convaincre Volanxia de combattre la créature, au 37.

Si votre Grimoire porte le mot **VIE**, vous rendre chez le Haut Traducteur, au 9 ?

Si votre Grimoire porte le mot **OBJET**, aller dans l'antichambre du Vortex, au 4 ?

Aller chercher refuge dans l'Académie des Scriptes, au 39 ? +4/+2

Gagner les ruines de l'ancienne Citalia, au 26 ? +2/+1

Mettre fin à votre cauchemar, au 10 ?

Vous vous endormez, mais votre sommeil n'a rien de reposant. Vous rêvez de la nuit de votre départ, marchant dans la bibliothèque de la grande salle de la coupole de l'Académie des Scriptes. Pandora se tient debout à son bureau, voûtée, les mains serrées sur son fauteuil, comme lorsque vous l'avez laissée. Abandonnée.

« Entre, Lucaas. »

Quelque chose a changé. Vous ne sentez plus aucune chaleur ni aucune bienveillance dans sa voix. Vous approchez sous le regard des étagères. Les livres frémissent, comme des insectes prêts à s'envoler, à fondre sur vous. Lorsque Pandora se retourne, vous étouffez un hoquet. Sa bouche est trop grande, ses yeux trop ronds, ses pupilles trop noires. Vous y voyez tournoyer d'obscur spirales qui mènent inéluctablement à la mort. Lorsqu'elle écarte les lèvres pour parler, le trou s'agrandit, vomissant une nuée de dents effilées comme des aiguilles.

« Lucaaaaas, je vais te dévorer. »

Étendant son bras par-dessus le bureau sur une distance impossible, la vieille femme a posé sa main sur vous. Une main visqueuse, molle et glacée. Son corps, sa figure se déforment, devenant celui d'une fillette effroyablement hideuse.

« Tu ne peux paaaas m'échapper. Même si tu parviens à fuir, je te dévooorera. Au matin du quatrième jour, tu m'appartiendras ! »

Le visage de la fillette n'est plus qu'un trou béant à la noirceur abyssale. « COURS ! » hurle-t-elle faisant trembler le sol et exploser l'arc vitré en mille morceaux. Vous prenez vos jambes à votre cou, des larmes de terreur dans les yeux.

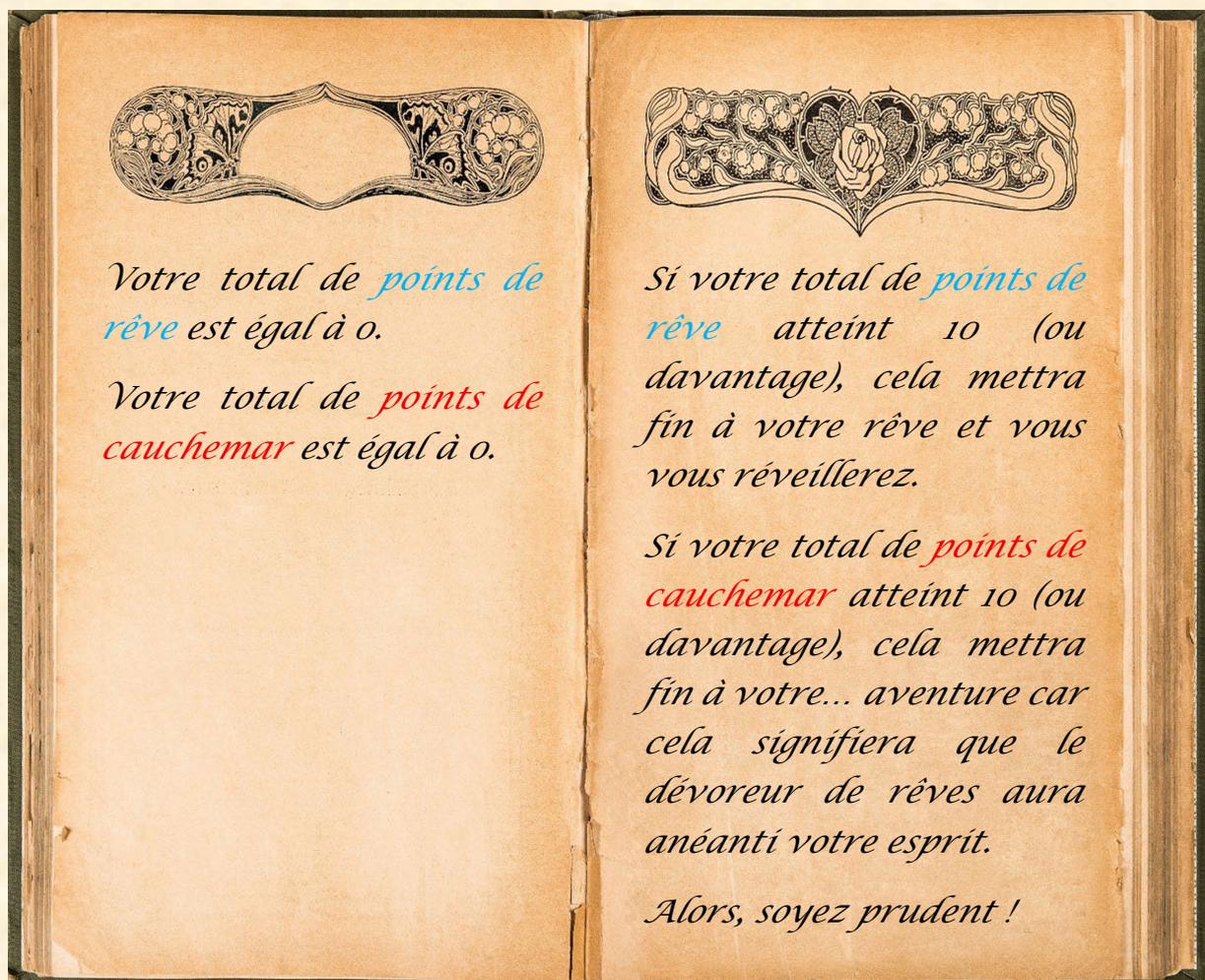
Où aller ? Rejoindre la ville en fuyant par la porte du jardin, comme vous l'aviez fait le soir, déjà si lointain, où vous êtes parti pour le Vortex ? Y chercher de l'aide ? Ou bien, vous éloigner pour rejoindre les ruines de l'ancienne Citalia ? Là-bas, dans les lieux qui ont préexisté à la naissance du Vortex, vos chances seraient sans doute meilleures face à ce monstre de cauchemar. Vous pourriez aussi vous cacher, tout près, ici, dans l'Académie des Scriptes et peut-être y trouver des indications pour affronter ce qui vous poursuit.

Quel que soit votre choix, vous devrez à présent tenir compte des **points de cauchemar** qui mesurent la progression de l'emprise de la créature sur votre esprit et des **points de rêve**, qui mesurent votre capacité à vous déplacer dans le monde

onirique de Citalia. Lorsque l'une de ces quantités atteindra la valeur de 10, votre cauchemar prendra fin, d'une manière ou d'une autre.

Si vous atteignez ou dépassez 10 **points de cauchemar**, la créature vous dévorera, emportant avec elle votre raison et les derniers espoirs de poursuivre votre aventure. Pour vous aider, certains numéros sont munis de leur impact maximum et minimum en **points de cauchemar**. Par exemple : **+4/+2**.

Si vous atteignez ou dépassez 10 **points de rêve**, vous vous éveillerez, sauf si c'est le matin du quatrième jour. Notez que vous avez à tout moment (du moins lorsque ce sera indiqué dans le texte) la possibilité de mettre fin à votre rêve avant même d'avoir atteint cette valeur de 10.



Quel est votre choix ?

*Fuir dans la ville, au **6** ? **+4/+2***

*Se cacher dans l'Académie, au **39** ? **+4/+2***

*Gagner les ruines de l'ancienne Citalia, au **26** ? **+2/+1***

Soudain, les mots de Garbat vous reviennent en mémoire. Le rituel... Le Sang du Nihil...

Vous retournez voir Tranis qui se redresse sur sa paillasse, surpris.

« Je crois que je sais quelque chose sur le secret dont vous parliez : les guides d'expédition connaissent des légendes sur les liens entre le Vortex et l'ordre des Archivistes. Est-ce que le secret de la deuxième chapelle remonterait au temps du culte des Métaphysiciens ? »

Tranis secoue la tête en signe de dénégation :

« Non, je ne pense pas. Les pèlerins forment un ordre moderne, tout à fait distinct de leur secte, même si, bien sûr, ils partagent une inspiration, une philosophie et une origine commune. Les Métaphysiciens ont totalement disparu quelques années après l'intervention des Mages de pierre qui étaient leurs ennemis. Même si je ne défends pas leurs théories sur la nature de la réalité, je crois que leur héritage est très mal compris aujourd'hui. Leur vision de... »

Il s'interrompt, médusé, fixant quelque chose derrière vous. Vous vous retournez pour reculer aussitôt, allant vous coller à la paroi, comme si le surplomb pouvait vous protéger de l'abomination qui remonte du vortex. Des dizaines de bras et de visages, agglomérés le long d'appendices géants, tout hérissés d'épines, glissent le long des parois, partout où vous posez les yeux, fourmillement de cris inexprimés et de gestes saccadés. Les tentacules forment bientôt un rideau mouvant devant le seuil de la cavité où vous vous abritez, grouillant dans les airs et se tordant en silence. Vous n'osez plus respirer.

Était-ce cela que Garbat appelait la *vérité dans les ténèbres* ? Vous n'auriez jamais imaginé qu'une créature de cette taille puisse exister. Les bouches des visages se tordent sans qu'aucun son ne franchisse leurs lèvres. Les mains s'agitent sans jamais se toucher. Les secondes s'égrènent, interminablement, sans que vos autres compagnons ne se réveillent. Et puis, enfin, les appendices se rétractent, redescendent, la créature reflue, les pseudopodes plongeant doucement dans les profondeurs, comme une marée au lointain. Tranis reste muet un long moment, le visage couvert de sueur. Puis il se met à réciter un poème à voix basse, sur un air lancinant :

Le Dévoreur des morts sommeille au fond des limbes

Chaque nuit, sans un bruit, ses mains tâtent dans l'ombre

Où sont les ennemis qui hantent ses décombres ?

La couronne brisée du désespoir le nimbe

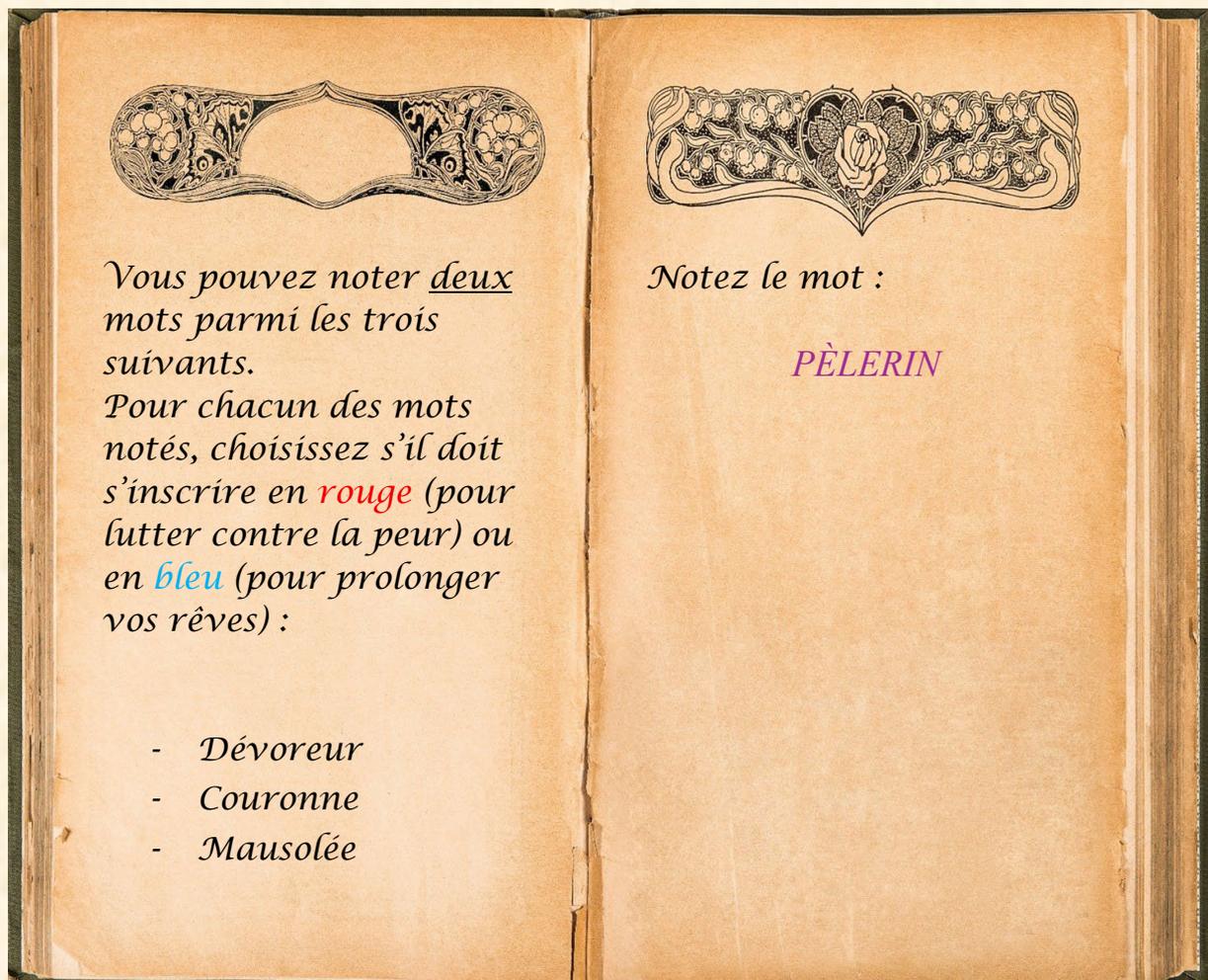
Ses maîtres ont péri, seul reste son royaume

Tout au fond, sous le monde, en un lieu désolé

Les cris des corps vivants le vénèrent et l'embaument

Le Dévoreur des morts et son grand mausolée

En écoutant les paroles, votre défiance grandit encore : l'ordre des pèlerins aurait-il un lien non seulement avec les anciennes sectes mais aussi avec ce monstre démentiel ? Tremblant, sans un mot, vous retournez silencieusement à votre paille. Vous la tirez le plus loin possible du gouffre, persuadé que cette précaution ne vous épargnera pas une nuit blanche. Étonnamment, à peine vous êtes-vous allongé que vous basculez dans le sommeil.



Rendez-vous au 14.

Tandis que Garbat guide Tranis sur les marches de l'escalier dans la face postérieure de la paroi, vous continuez votre chemin sur la rampe de pierre, à l'intérieur du Vortex.

Comme l'avait annoncé le capitaine, de nombreux éboulis rendent votre progression difficile. Il vous faut parfois péniblement escalader les débris qui ont endommagé l'Helix Maxima.

Volanxia avance rapidement, exhortant Olandis à se presser. Elle n'oublie pas de vous adresser quelques conseils de prudence, à Lysia et à vous, mais vous sentez qu'elle s'impatiente. Lorsque vous atteignez enfin la porte d'Or, dans un renforcement similaire à celui des trois précédentes, la voleuse s'exclame avec exaltation : « Nous allons entrer ici ! »

Essoufflé par les efforts, vous demandez :

« Comment ? »

Olandis s'approche alors, essuyant la sueur qui coule sur son front.

« Mon ordre a déchiffré les inscriptions des anneaux. »

Il sort une tige de métal aux formes torsadées.

« Et j'ai la clé ! »

Légèrement en arrière, vous observez vos deux compagnons activer le mécanisme d'ouverture de la porte, l'esprit traversé par une vague inquiétude.

*Si votre Grimoire porte au moins l'un des mots : **INDICE** ou **DISQUE**, allez au 12.*

Sinon, rendez-vous au 31.

« Merci, capitaine. » dites-vous, essayant d'ignorer le regard courroucé d'Olgina.

« Viens, mon garçon ! Je vais te montrer comment t'en servir. »

Après vous avoir expliqué comment tenir la dague, démonstration à l'appui, Garbat vous entraîne un peu à l'écart. Vous comprenez aussitôt qu'il n'espère pas réellement vous former au combat, mais plutôt discuter avec vous.

« Tu es bien un Scripte, n'est-ce pas ? Un descendant des Archivistes ? »

Vous hochez la tête silencieusement, incapable de déterminer si le capitaine connaît ou non l'existence de votre Grimoire.

« Alors, je dois t'avertir. Des histoires assez effrayantes circulent à votre sujet. »

« Comment cela ? »

« On dit que les Archivistes ne voyagent pas seulement avec leur corps mais également avec leur esprit, leurs livres, leur imagination et... dans leurs cauchemars. Le Vortex est un endroit maudit plein de secrets enfouis. Il abrite des êtres étranges et malfaisants qui hantent jusqu'aux rêves de ceux qui aspirent à l'explorer. »

« Comment savez-vous cela ? » demandez-vous, étonné.

Garbat hausse les épaules : « Certaines connaissances se transmettent par les livres, d'autre de bouche à oreille, de guide d'expédition en guide d'expédition. On enseignait encore à tous les participants, du moins du temps de mes premières fois, voilà plus de trente ans, que le Vortex avait un lien avec certains cultes anciens, comme celui des Métaphysiciens, et que les Archivistes étaient particulièrement exposés aux pouvoirs des ténèbres en raison de leur nature même de rêveurs et d'explorateurs. La légende d'un rituel ancien, le Sang du Nihil, associant les Archivistes aux adorateurs du Vortex, témoigne du lien ambigu entre les ordres actuels et les sectes disparues. On dit même que l'avenir de Citalia dépendrait de l'issue de ce rituel. »

Voyant que vous avez pâli, il vous donne une tape réconfortante sur l'épaule : « Ne t'en fais pas, mon garçon, la légende concerne les Archivistes. Pas les membres de ton ordre. Et puis, tout ceci n'est qu'un conte, un dessin dans le sable, déformé par le souffle du temps. »

Vous hochez la tête, pas rassuré du tout. Le capitaine reprend, la barbe tordue par un affreux rictus :

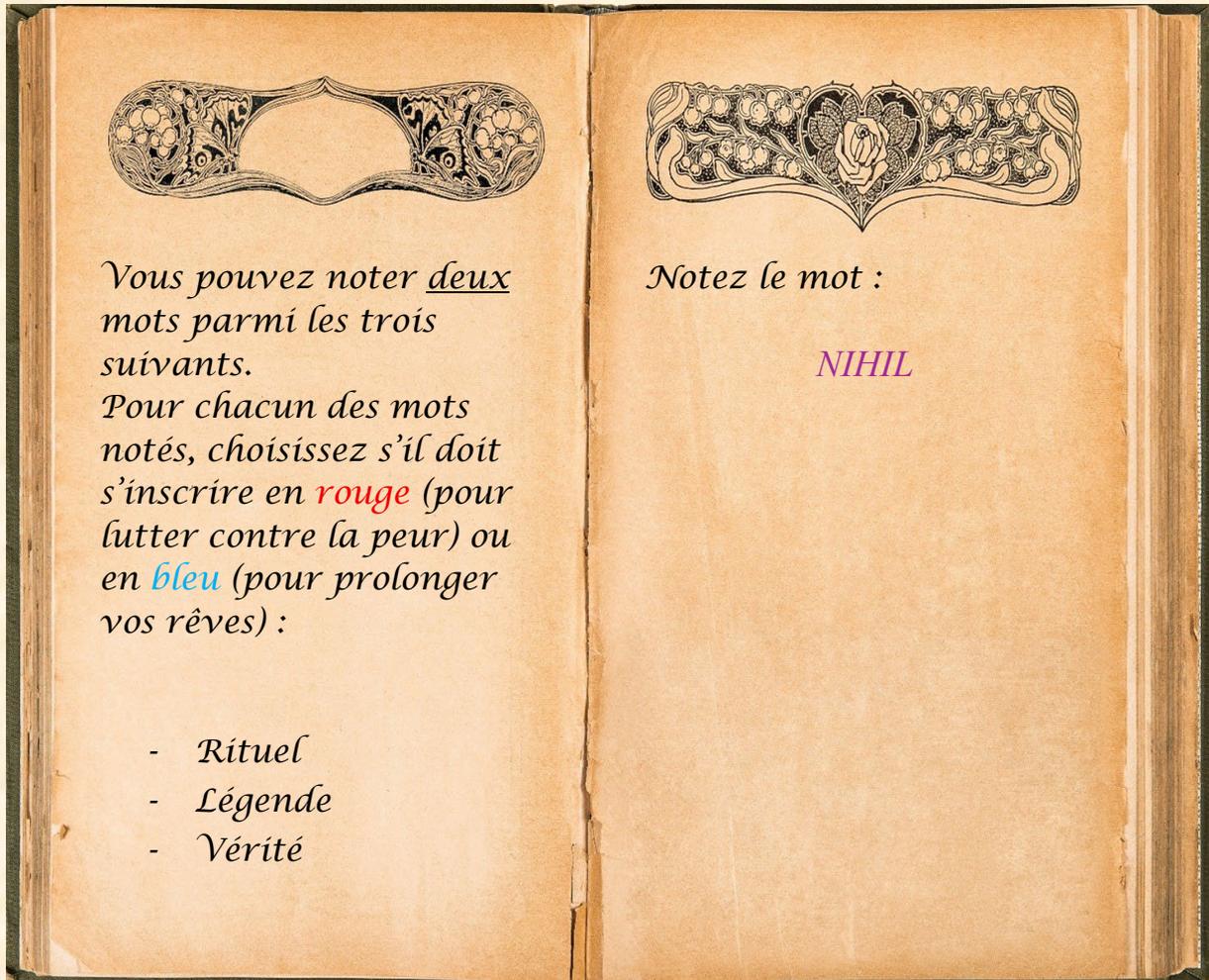
« De toute manière, là-bas, la réalité est bien plus effrayante que les rêves, surtout la nuit. »

En vous regardant droit dans les yeux, il ajoute :

« Si tu te mets à cauchemarder, ou si tu te rends compte que tu ne peux pas supporter la vérité de ce que tu découvres dans les ténèbres, ne mets pas en péril toute l'expédition. Compris ? »

Il acquiesce pour lui-même et vous rend la dague, refermant vos doigts sur la poignée de l'arme, avant de s'éloigner pour rejoindre les autres.

Que voulait-il dire exactement ?



Rendez-vous au 30.



« Je pense que je peux les ouvrir ! Tiens bon ! » hurlez-vous à Lysia.

Un tentacule du monstre se rapproche dangereusement de la jeune femme, la pointe d'une épine frôlant son cou. Essuyant la sueur qui coule de votre front, vous tentez de maintenir votre concentration sur les mécanismes de la porte. Vous les activez l'un après l'autre. Une fois les roues tournées, vous retenez votre souffle, redoutant d'avoir commis une erreur.

Votre Grimoire indique les solutions : 1 3 6 et 1 0 1 1 4 (*il vous recommande au passage de ne pas tricher...*)

Si vous n'avez aucune bonne réponse, allez au 31.

Si vous avez une seule bonne réponse, rendez-vous au 33.

Si vous avez les deux bonnes réponses, allez au 42.

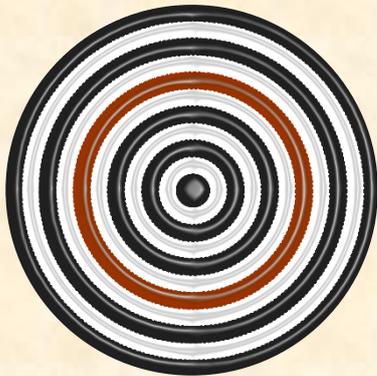




19

Vous avez réussi à ouvrir la porte de la tour !

Vous pénétrez dans une immense pièce circulaire aux murs rouge de porphyre, où sont alignées des dizaines de portails menant à des passages secrets sous le sol de la cité. Il vous semble reconnaître les symboles sur l'un des panneaux, mais vous n'en êtes pas sûr. Peut-être en aviez-vous déjà vu certains dans les ouvrages du Haut Traducteur... ? Sur un mur, une inscription est gravée, faisant écho à d'autres dans votre mémoire :

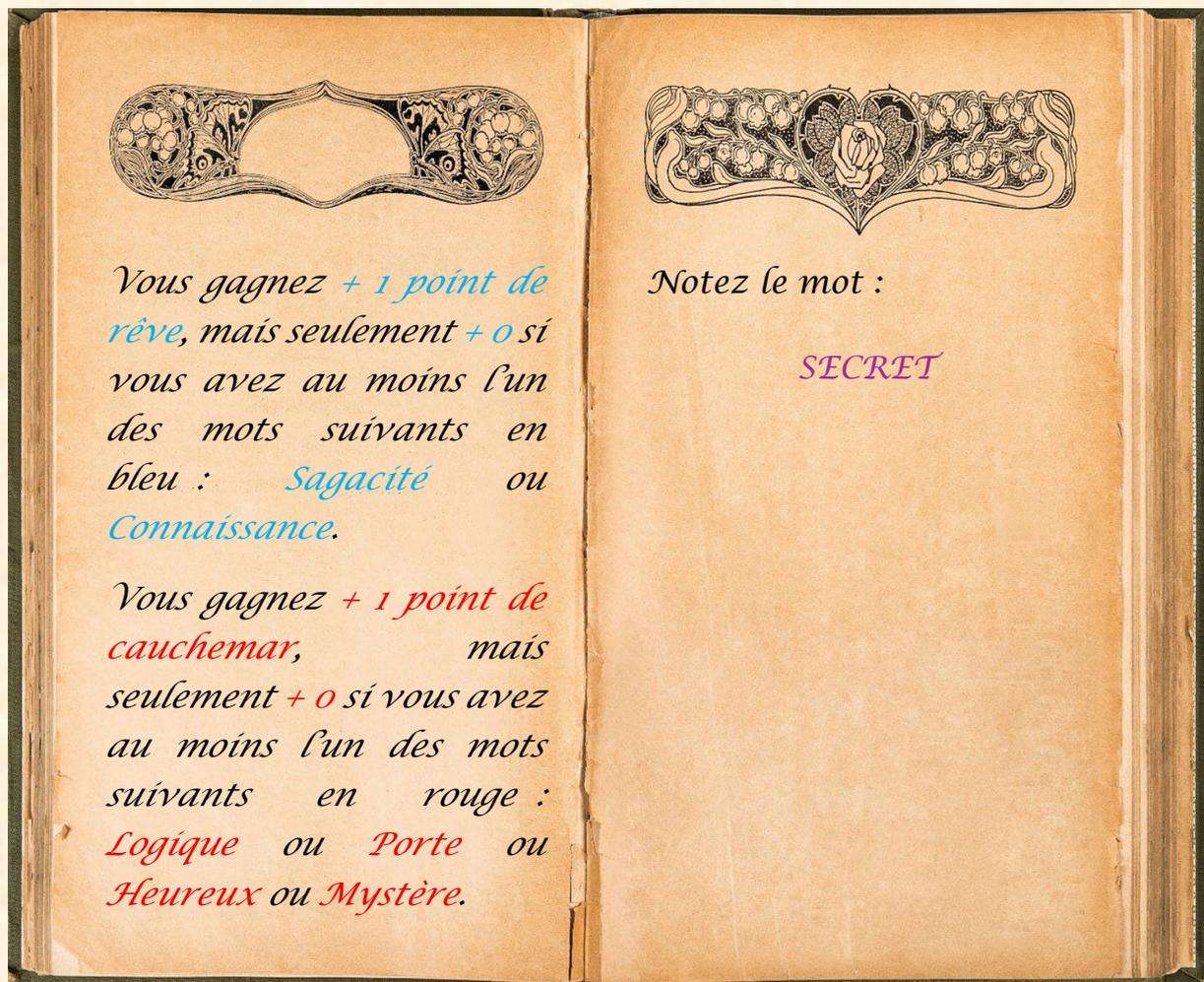


*Dessin du 8^{ème} chapitre de l'Archiviste
Vivian Petronius, arpenteur du Vortex.*

Fasciné par les lieux vous étudiez attentivement le fonctionnement de certains des rouages. Cet endroit secret devait être réservé aux membres de l'ordre des Façonneurs, tant il regorge d'informations précieuses !

Où aller à présent ? Êtes-vous vraiment en sécurité ici ? Au moment où vous vous posez cette question, le dévoreur de rêves entre par le haut le toit de la tour, se laissant tomber sur vous à une vitesse vertigineuse.

Cette créature ne vous laissera-t-elle donc jamais en paix ?



Est-ce que votre total de *points de cauchemar* atteint ou dépasse 10 ? Dans ce cas, rendez-vous au 21.

Sinon, est-ce que votre total de *points de rêve* atteint ou dépasse 10 ? Dans ce cas, allez au 10.

Si votre Grimoire porte le mot *HARRY*, passer l'une des portes, au 36 ?

Si votre Grimoire porte les mots *CLÉ* et *VIEUX*, entrer dans l'Académie des Mages au 34 ? +1/+0

Si votre Grimoire porte le mot *DESES*, pénétrer dans le Temple des Métaphysiciens, au 43 ? +1/+0

Retourner dans la ville, au 6 ? +4/+2

Aller chercher refuge dans l'Académie des Scriptes, au 39 ? +4/+2

Mettre fin à votre cauchemar, au 10 ?

Vous acceptez la dague pour la tendre à Olgina, en la tenant par la lame. Garbat soupire, visiblement agacé par votre geste, tandis que la jeune noble s'incline gracieusement pour saisir le manche de l'arme et la glisser à la ceinture de sa robe.

« Faites gaffe de ne pas vous blesser, au moins, *milady*... » grogne le capitaine avant de s'éloigner.

La jeune femme vous fait signe de vous approcher.

« Le chef de notre expédition ne m'apprécie guère. Je crois qu'il a un passif avec les gens de ma caste, ou de mon sexe... ou des deux. »

« Vous êtes vraiment une noble ? » demandez-vous, intimidé.

Votre question la fait sourire :

« Oui. J'ai eu la mauvaise idée de m'opposer ouvertement au Conseil. Cela m'a valu pas mal d'ennuis. »

« Vous vous êtes opposée au Conseil ? »

Elle hausse les épaules :

« Je croyais que mon statut me protégerait. Et je suis de nature à ne craindre personne. Mais je ne m'étais pas rendu compte que le Conseil pouvait s'en prendre à ma famille. »

« Que leur ont-ils fait ? »

« Ils les ont destitués de tous leurs privilèges. Puis ils m'ont répudiée. Je n'existe plus en tant que citoyenne : je dépends de la solidarité des gens des bas quartiers. Et vous savez combien les nobles sont aimés par le peuple des rues. »

Elle reporte son regard sur Garbat, avant de reprendre :

« Ce que je comprends. C'est d'ailleurs pour cette raison que je me suis élevée contre la volonté de destruction et d'omnipotence du Conseil de Citalia. En vain... A ce propos, il faut que je vous mette en garde. »

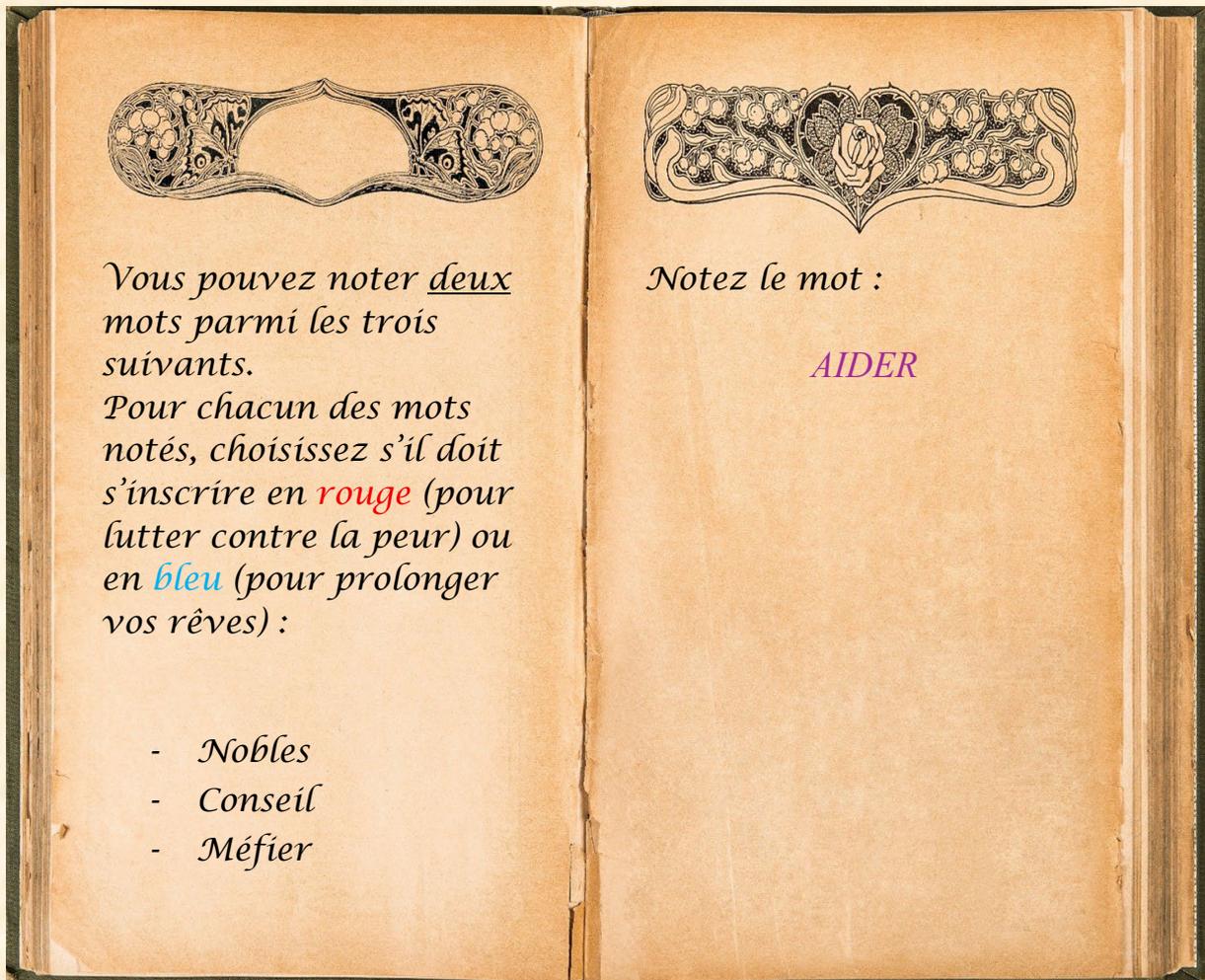
Elle continue plus bas :

« Le Conseil a évoqué le destin des Scriptes et la destruction de votre Académie lors de sa dernière assemblée. Il semblait au courant de votre projet d'expédition à l'intérieur du Vortex même si la plupart de ses membres ne croyaient pas cela possible. Un représentant de l'ordre des pèlerins est venu quémander de l'aide.

Certains des servants de la foi redoutaient les conséquences d'un tel voyage. De terribles dissensions déchirent leur ordre mais j'ignore quel peut être le lien avec vous. Vous êtes vraiment un Scripte, n'est-ce pas ? Ou bien un mage ? »

Un mage ? Olgina fait-elle référence aux anciens Mages de pierre, ceux qui avaient solidifié le tourbillon destructeur, des siècles plus tôt ? Vous secouez la tête en signe de dénégation.

« J'ignore quelles sont vos motivations, mais une chose est sûre. Vous devez vous méfier de tout le monde. Y compris du pèlerin. Ah ! Et merci pour la dague ! » achève-t-elle avec un sourire charmant.



Rendez-vous au 30.



« Lucaaaaas. »

Vous ne supportez plus cette voix, elle va vous faire perdre la raison !

« Je t'avais prévenu. Je vais te dévorer, comme j'ai absorbé l'énergie de dizaines d'Archivistes morts ici depuis des siècles. »

« Qui es-tu ? » parvenez-vous à ahaner, alors que vous sentez vos forces vous quitter et la folie s'insinuer dans votre esprit.

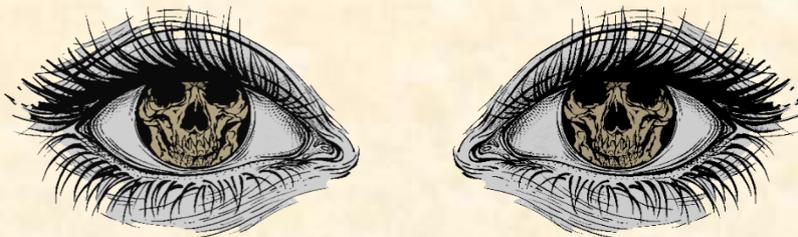
« Je suis l'enfant du Vortex, le dévoreur de rêves. Lorsque les hommes ont essayé de circonvenir le tourbillon, ils ont oublié que certaines choses dans ce monde ne pouvaient pas être contrôlées, ne pouvaient pas être oubliées, ni affrontées. Tes prédécesseurs ont cru pouvoir explorer le Vortex en utilisant leur imagination, leur créativité pour dominer leurs peurs et se libérer. Les pauvres fous... ils n'ont su que me rendre plus fort. »

Le monstre grandit jusqu'à atteindre la taille des tours de la cité. Plus hautes, toujours plus hautes.

« Et maintenant, je vais te dévorer, toi, le dernier Archiviste. »

Sa bouche hérissée de dents est aussi grande que le firmament même.

Alors, vous basculez dans la folie.





Vous observez la porte, cherchant à comprendre son fonctionnement. Soudain, une évidence vous frappe : le cercle central n'est pas seulement une ornementation. Un mécanisme permettant de rentrer une combinaison y est relié directement. Le trou ressemble beaucoup à celui que vous avez observé dans l'antichambre du disque-clé. Vous en faites la remarque à la voleuse, qui hoche la tête.

« Oui, c'est bien une serrure. Malheureusement, la clé de l'entrée ne suffit pas à ouvrir les portes. Il faut également actionner un mécanisme et pour cela décrypter les symboles sur l'anneau. Enfin, je crois. »

L'attitude ambiguë de Volanxia vous intrigue, comme si elle savait quelque chose sans vouloir le révéler. En observant sa manière de regarder la porte, l'évidence vous frappe :

« Vous pensez pouvoir entrer... vous avez gardé la clé du Vortex ! Je suppose que vous l'avez prise aux gardes quand vous avez examiné les corps. »

La voleuse fronce les sourcils avant de répondre :

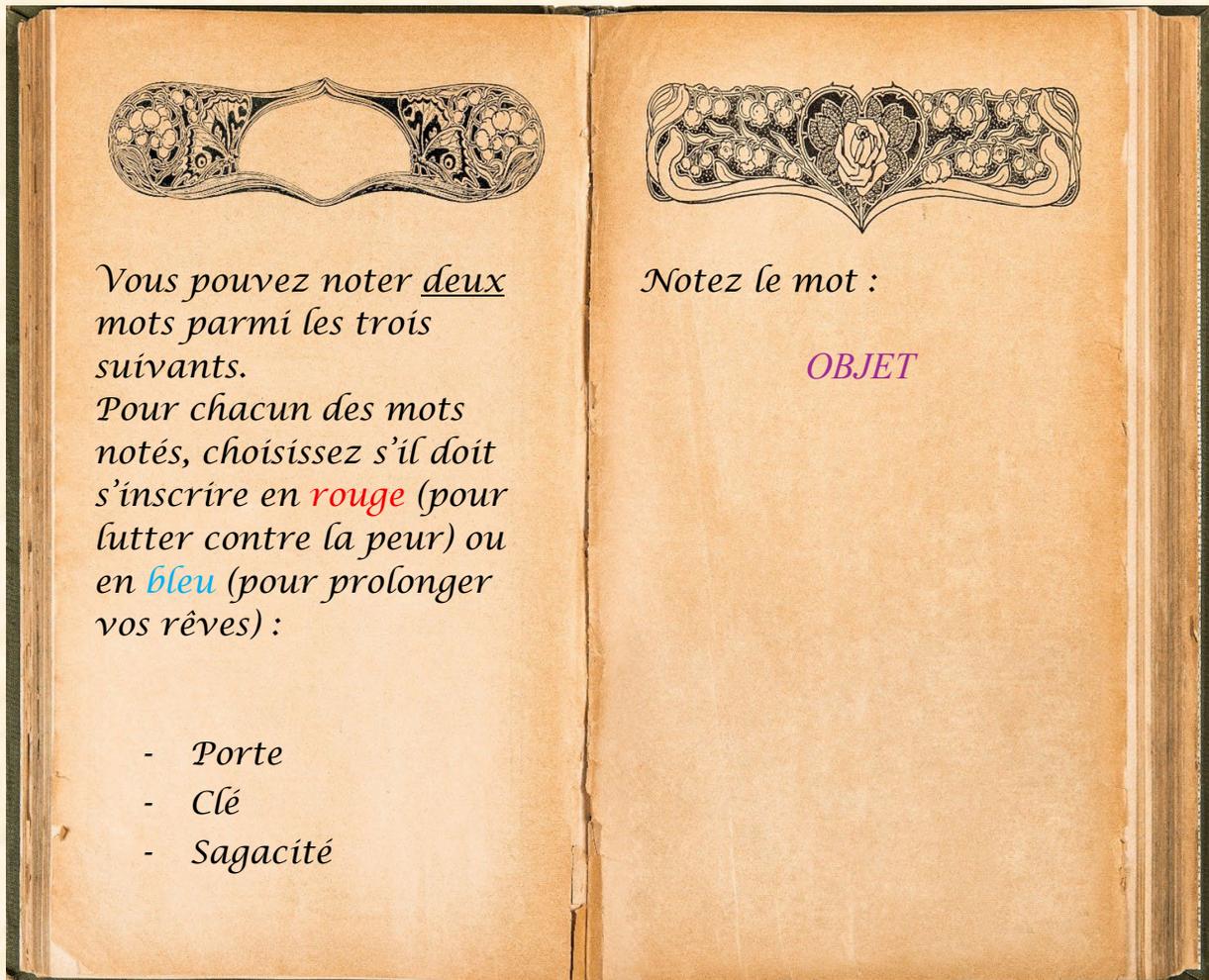
« Décidément, ta sagacité m'impressionne ! Toutefois, je n'ai pas la clé. Je n'ai pas eu à la dérober : quelqu'un l'avait déjà prise. »

« Mais qui ? » demandez-vous, persuadé qu'elle connaît la réponse.

Elle hausse les épaules avec un sourire énigmatique avant d'aller à la rencontre de Garbat qui remonte, l'air renfrogné. Après avoir échangé quelques mots avec lui, elle vous lance :

« Prépare-toi à t'installer ici. Le capitaine redoute qu'il neige ce soir. Il veut qu'on ne bouge plus jusqu'à demain. »

Vous vous exécutez d'autant plus volontiers que la fatigue vous accable, au point que vous vous endormez sans prendre de repas.



Allez au 14.

Malgré les inquiétudes du capitaine, c'est un soleil éclatant qui vous accueille au réveil. Pourtant, le froid s'insinue toujours sous vos vêtements, une humidité qui colle à votre peau et transforme vos habits en linceul.

La journée passe lentement, à marcher et à tenter de lutter contre la déprime qui menace de vous accabler. Les hurlements d'un vent tourbillonnant accompagnent à présent votre descente, transformant les courtes pauses en d'amers supplices, luttant pour ne pas perdre votre équipement au gré d'une bourrasque, d'une rafale.

Lorsque le soir arrive, il vous cueille sur la rampe, sous une avalanche de flocons qui envahit le ciel et se répand infatigablement dans tout l'espace du gouffre. Vous passez un moment à observer la neige tomber, émerveillé par ce spectacle hypnotisant. Le capitaine décide à contre-cœur d'établir votre campement de fortune à même l'escalier de pierre, disposant les paillasses le plus loin possible de l'abîme. Malgré le froid, vous vous endormez presque aussitôt, d'un sommeil sans rêves.

Vous vous réveillez au milieu de la nuit. Si la neige a cessé de tomber, un épais manteau recouvre la rampe d'une blancheur éclatante et immaculée, dessinant une hélice qui brille à la lumière des étoiles en s'enfonçant dans les profondeurs. Fasciné, vous mettez un moment à remarquer qu'Olgina a disparu. Des traces de pas, le long de la paroi, s'éloignent du campement. Le capitaine vous a mis en garde contre les dangers de la nuit, et la neige ne facilite pas les déplacements, mais la curiosité l'emporte et vous décidez de suivre les empreintes.

Vous descendez pendant de longues minutes jusqu'à un endroit où la rampe s'étrécit, la paroi s'étant en partie éboulée. La jeune noble se tient là, face au vide, observant le ciel nocturne et les ténèbres abyssales. Elle tient dans sa main droite un poignard recourbé, nettement plus ouvragé que la dague de Garbat. En essayant de vous rapprocher, vous faites rouler un caillou sous vos pieds. Olgina sursaute, se retourne et vous dévisage avec stupéfaction. C'est alors que vous le voyez. Le monstre abominable qui remonte des profondeurs en déployant ses appendices sur toute la largeur du gouffre, sur des centaines et des centaines de mètres, dans le vide. Les tentacules hérissés d'épines et de visages aux yeux ouverts, aux bouches hurlantes et silencieuses, aux mains agitées de soubresauts, viennent frôler le bord de l'abîme avec une odieuse sensualité. Olgina se fige avant de ranger son poignard. Son attitude n'exprime pas la peur mais l'envie, le désir. Vous comprenez qu'elle envisage de sauter dans le Vortex.

Collé contre la paroi, terrorisé par le mouvement saccadé des immenses appendices, vous luttez contre la panique, essayant de réfléchir à ce que vous devriez faire.

Si vous vous approchez pour empêcher Olgina de sauter, allez au 46.

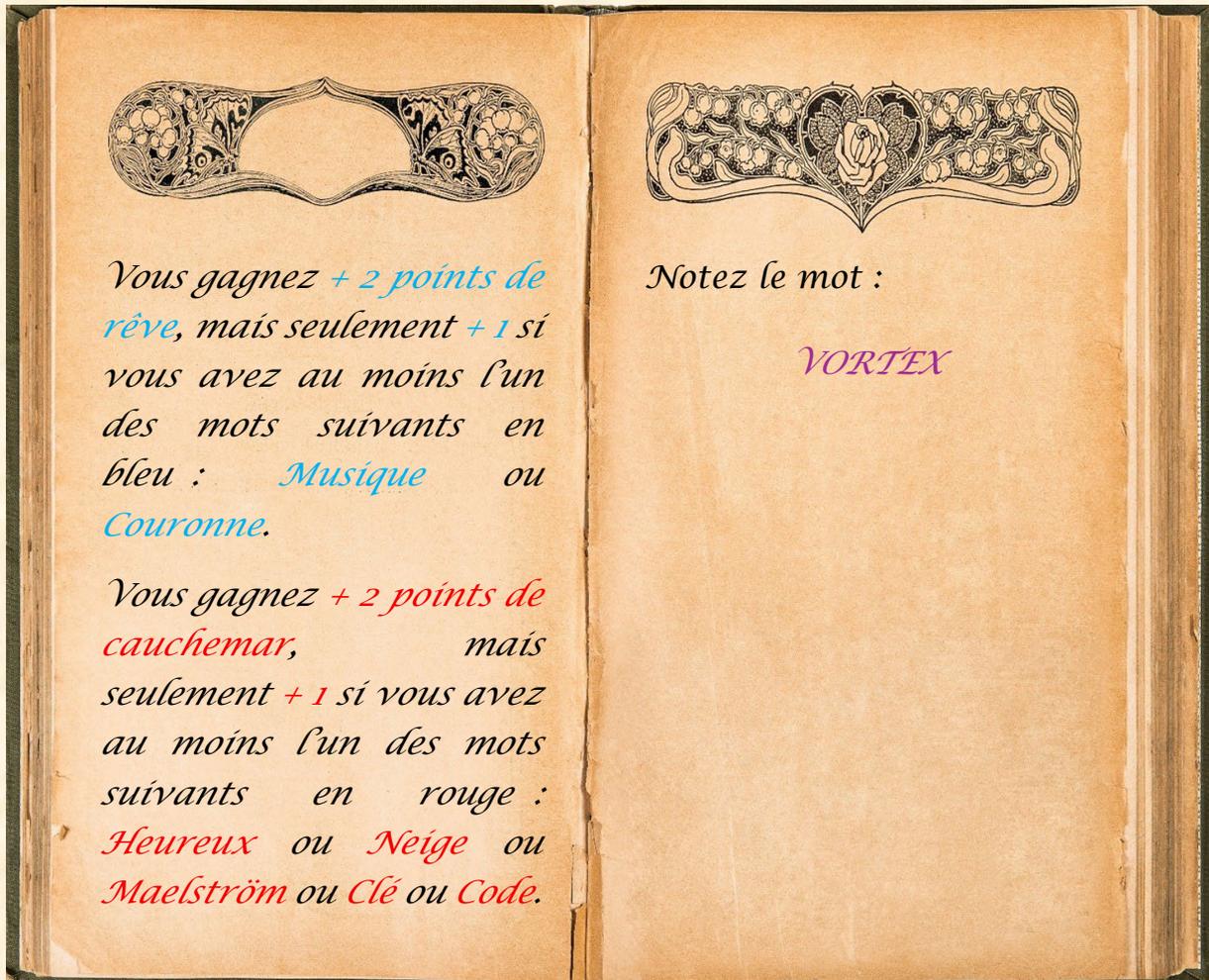
Si vous n'intervenez pas, rendez-vous au 35.



Vous parcourez les lignes de l'ouvrage qui évoque les mélodies des morts, repensant à ce que vous avez entendu lors de la chute d'Olgina. Vous apprenez qu'il existe effectivement un air ancestral, connu des membres de la secte des Métaphysiciens. Vous essayez tant bien que mal de le mémoriser.

Au moment où vous refermez le livre pour en chercher un autre, la créature fait voler la porte en éclats, projetant des échardes de bois dans toutes les directions.

Elle s'appuie sur l'un des piliers qui encadrent l'entrée et ouvre grand sa bouche immonde, crachant un feu glacé qui vous consume les chairs et l'esprit. Vous devez fuir, quitter l'académie au plus vite.



Est-ce que votre total de *points de cauchemar* atteint ou dépasse 10 ? Dans ce cas, rendez-vous au 21.

Sinon, est-ce que votre total de *points de rêve* atteint ou dépasse 10 ? Dans ce cas, allez au 10.

Dans les autres cas, vous devez partir. Mais où ?

Fuir dans la ville, au 6 ? +4/+2

Gagner les ruines de l'ancienne Citalia, au 26 ? +2/+1

Mettre fin à votre cauchemar, au 10 ?



25

A votre grand soulagement, la porte s'ouvre lorsque vous actionnez le mécanisme, dévoilant un nouvel escalier en colimaçon, encore plus étroit, qui descend sous la plateforme. Alors que vous l'empruntez pour atteindre un disque minuscule équidistant des grands piliers d'ébène qui plongent tout au fond du Vortex, c'est toute la citadelle noire qui se transforme. Le sol-miroir explose au-dessus de vous dans une pluie d'éclats de verre et de roc qui scintille un moment dans les airs à la manière d'un feu d'artifice.

Vous vous blottissez sur la minuscule plateforme d'environ cinq mètres de diamètre, perdu dans l'espace du Vortex. Au-dessus de vous, il ne reste plus rien du plafond. Alors que vous n'avez plus nulle part où descendre, vous apercevez sur le sol deux disques circulaires légèrement protubérants. Ils sont ornés d'une même inscription : *Citalia*.

« Qu'est-ce qui se cache, là-dessous ? » demande Lysia.

« Les ultimes secrets du Vortex » répondez-vous.

Vous examinez les mécanismes, bien décidé à les comprendre. Des instructions sont inscrites sur le bord des deux disques, des phrases et des symboles cabalistiques.

« Pour ouvrir ce portail, la combinaison s'obtient en additionnant les valeurs des trois groupes de cercles. »

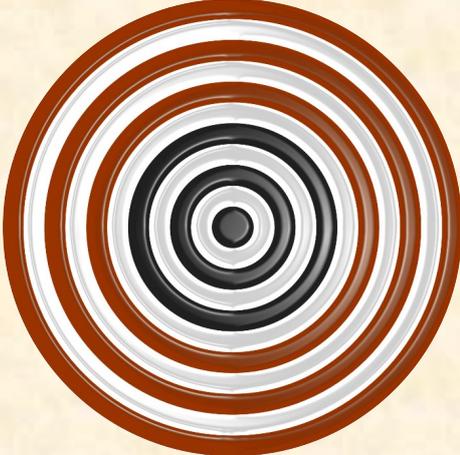
« Pour ouvrir ce portail, écrivez à la suite les trois nombres correspondant aux signes secrets des trois ordres : Archivistes, Façonneurs et Mages de pierre, de l'intérieur vers l'extérieur. »

Lysia vous regarde, interrogative : « Est-ce que tu vas réussir ? »

« Je ne sais pas. »

« Il faudrait qu'on essaie, MAINTENANT ! » hurle Garbat tandis que des tentacules s'élèvent dans les airs tout autour de vous.

Premier portail :



Second portail :



« Peut-être que je peux t'aider ? » s'enquiert Lysia, étrangement calme.

Vous n'avez pas le temps de répondre. Le capitaine est arraché au sol. Il dégaine son arme, une épée brisée, mais en vain. Vous voyez avec horreur le tentacule l'entraîner dans les profondeurs. Dans un dernier souffle, Garbat hurle des paroles insensées que vous ne comprenez pas : « Volez, vous, fous ! »

Lysia réagit aussitôt. Elle s'approche du bord de la plateforme et se met à crier pour attirer l'attention du monstre. La jeune femme va-t-elle mourir à son tour ? Tout cela pour que vous résolviez une énigme dont le but même vous est en partie inconnu... Les paroles de Pandora vous reviennent en mémoire. *Sauver l'Académie*. Mais comment ? Et pourquoi, finalement ?

En cet instant, ces mots n'ont plus aucun sens. Vous êtes pourtant si proche du but. Essaieriez-vous de résoudre l'une des énigmes, voire les deux ? Ou bien tenteriez-vous de préserver la vie de la jeune orpheline, abandonnant tout espoir de percer l'ultime mystère du Vortex ?

Si vous vous sacrifiez pour essayer de sauver Lysia, allez au 50.

Si vous tentez d'ouvrir au moins l'une des deux portes (voire les deux), observez bien les cercles, les roues et les instructions puis écrivez vos réponses et rendez-vous au 18.

26

Vous courez jusqu'aux portes de la ville, puis vous grimpez les pentes herbeuses qui mènent aux ruines de l'ancienne cité, embourbé dans le sol traître et inondé. Avant qu'elle ne soit submergée par l'apparition du tourbillon dans le lac en contrebas, Citalia s'étendait sur les hauteurs, humble, magnifique, lumineuse et sereine. A présent, les anciens bâtiments s'enfoncent dans un marécage où errent les souvenirs douloureux d'une nuit dépeuplée. De ténébreux secrets sont enfouis sous la terre que l'eau a imprégnée d'une couleur sanglante. Des monstres tendent vers vous leurs lourdes griffes. Sont-ils les spectres des noyés ? Ou les émanations malfaisantes du Vortex ? Ils tentent de vous arrêter, de vous entraîner dans les limbes où ils sont condamnés à errer.

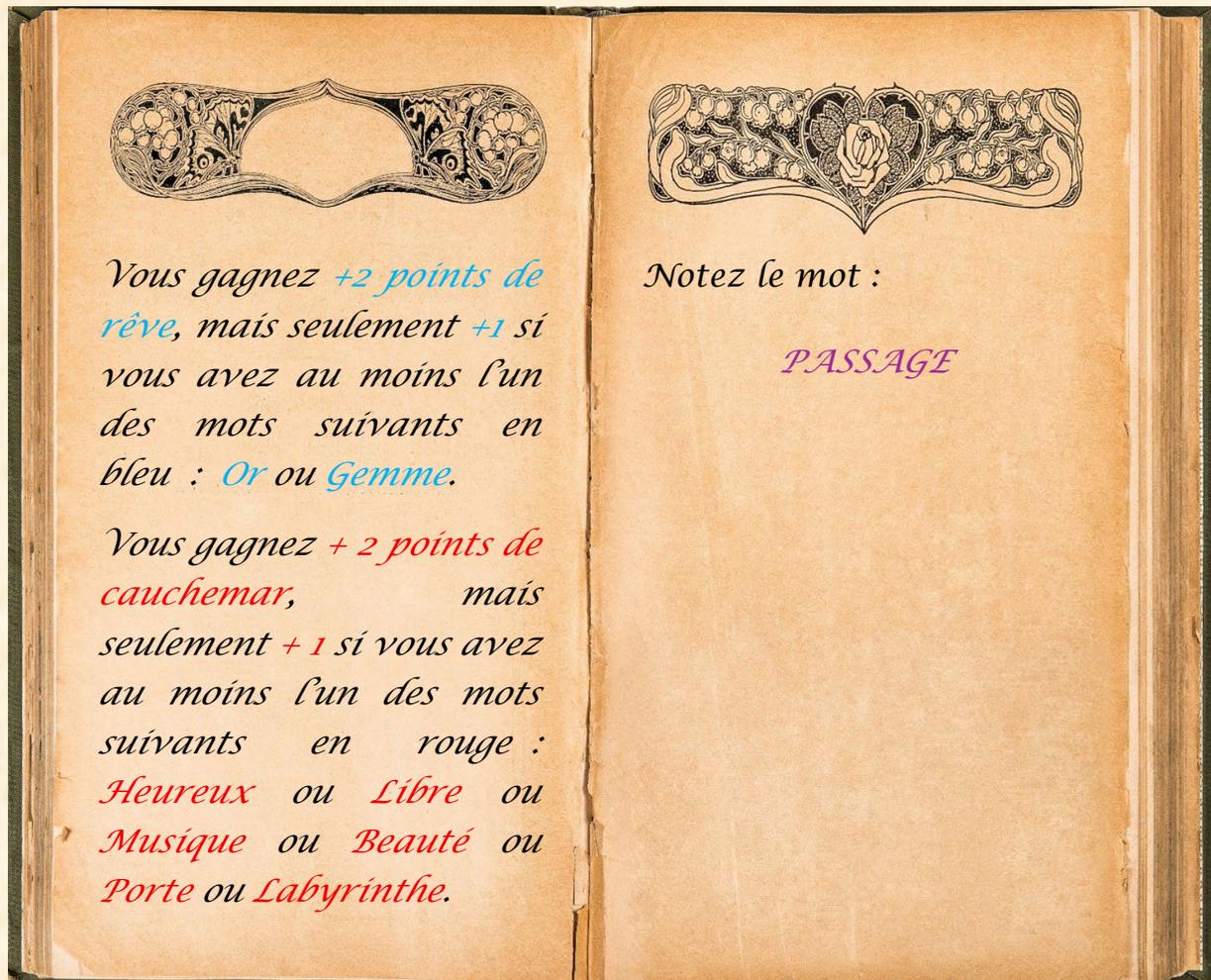
Vous atteignez l'entrée de l'ancienne Académie des Mages de pierre, aujourd'hui disparus. Leur portail ne s'ouvre qu'à ceux qui connaissent le sortilège qui le maintient fermé et qui possèdent la baguette d'un magicien. Plus loin, un

mystérieux bâtiment se dresse, la tour des Façonneurs, dont la porte à jamais scellée est ornée d'un unique symbole :



Comment y pénétrer ?

Entre les deux, le sinistre Temple des Métaphysiciens, en forme de spirale, occupe l'espace central. Un labyrinthe en rend l'accès impossible, sauf aux initiés. Au-dessus de la porte du dédale, les paroles sacrées de la secte sont inscrites en lettres d'os : « *Nul espoir.* »



Est-ce que votre total de *points de cauchemar* atteint ou dépasse 10 ? Dans ce cas, rendez-vous au 21.

Sinon, est-ce que votre total de *points de rêve* atteint ou dépasse 10 ? Dans ce cas, allez au 10.

Dans les autres cas, vous avez le choix.

Si votre Grimoire porte les mots *CLÉ* et *VIEUX*, entrer dans l'Académie des Mages au 34 ? +1/+0

Si votre Grimoire porte le mot *DESES*, pénétrer dans le Temple des Métaphysiciens, au 43 ? +1/+0

Si vous comprenez le symbole dessiné sur la porte, vous introduire dans la Tour des Façonneurs ? Dans ce cas, rendez-vous au numéro correspondant (et revenez ici en ajoutant *2 points de cauchemar* si vous vous êtes trompé). +1/+0

Retourner dans les rues de la ville de pierre, au 6 ? +4/+2

Aller chercher refuge dans l'Académie des Scriptes, au 39 ? +4/+2

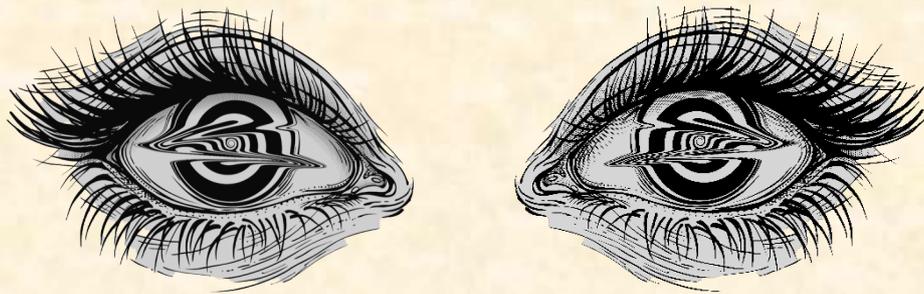
Mettre fin à votre cauchemar, au 10 ?



Vous vous jetez sur la créature squelettique en poussant un cri de rage. Possédez-vous une dague ? En cet instant, cette question dérisoire n'a plus de sens. Le monstre semble invulnérable aux jouets de fer ou d'acier. D'un bras, il vous attrape par le cou tandis que de l'autre il brise l'arme du capitaine.

Alors que vous sombrez dans les ténèbres, vous devinez la rumeur d'un terrible grondement. Il ne s'agit pas des râles du monstre mais des tourbillonnements d'un lac immense, furieux et sans pitié, qui brise enfin sa prison de pierre.

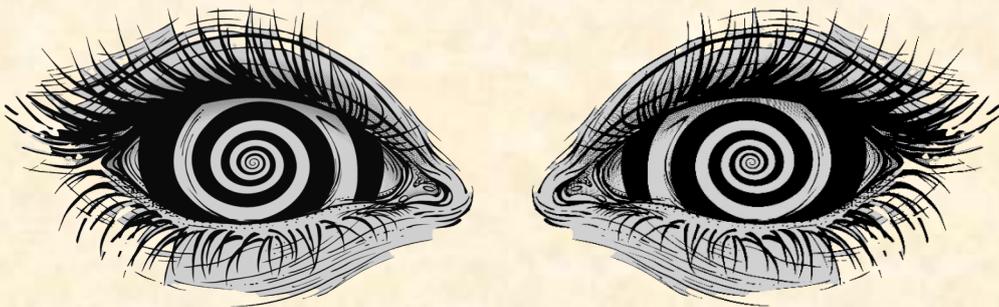
Vote mort précède de quelques minutes la dévastation de Citalia. Est-ce une consolation ou bien la preuve d'un échec encore plus terrible ? Telle est l'ultime question que vous emporterez dans votre tombe liquide, au fond du Maelström.



Malgré vos efforts pour garder votre calme, la présence terrifiante du monstre vous fait basculer dans la folie. Vous hurlez, si fort que votre hurlement atteint l'extrémité du gouffre, comme si vous vouliez absolument qu'il vous entende.

Nonchalamment, le monstre incline l'un de ses appendices dans votre direction, empalant votre corps sur une épine empoisonnée. Les mains saisissent vos membres désarticulés, les bouches au cri silencieux se collent à vos lèvres entrouvertes.

Le monstre vous dévore, emportant votre corps, votre grimoire et votre vie dans le trou sans fond de l'oubli.



Vous allez vous asseoir contre la paroi aux côtés de Tranis. Le pèlerin, dont les tatouages dissimulent une partie du visage, se penche vers vous pour chuchoter :

« Vous êtes un Archiviste, n'est-ce pas ? »

« Pas vraiment. Mon ordre est celui des Scriptes. Disons que nous sommes un peu leurs descendants. Ils ont été exterminés voilà plus d'un siècle, lors du grand autodafé. Mais vous le savez, non ? »

« Peu importe. J'ai besoin de votre aide. Que vous soyez avec nous est un signe. »

Il vous explique qu'il cherche à atteindre la chapelle la plus profonde du Vortex et qu'un secret y est enfoui.

« Un secret ? » demandez-vous, intrigué.

« Oui, une révélation à destination de notre ordre. Mais d'après la légende, il me faut l'aide d'un Archiviste. M'accompagnerez-vous ? » demande-t-il fiévreusement.

« Hé bien... » commencez-vous, avant de vous raviser. « Que savez-vous d'autre sur ce secret ? »

« Je vous en dirai plus le moment venu. »

Vous retournez vous allonger, réfléchissant aux paroles de Tranis. Lysia a disparu. S'est-elle vraiment engagée sur la lame-passerelle ? Au moment de vous endormir, vous vous dites que quelque chose cloche dans votre conversation avec le pèlerin. Mais quoi ? Souhaitez-vous vraiment retourner lui parler ?

*Si votre Grimoire porte le mot **NIHIL** et que vous voulez encore parler avec Tranis, allez au 15.*

Sinon, rendez-vous au 14.



Fragment retrouvé du grimoire de l'explorateur Vivian Petronius, arpenteur du Vortex : à propos de l'Helix Maxima

Depuis la Grande Transmutation du tourbillon d'eau, beaucoup voulurent explorer le Vortex et découvrir ce qui se cachait dans ses profondeurs. Il fallut l'action conjuguée des Magiciens de pierre et des bâtisseurs de la grande cité afin de transformer les parois friables et accidentées des tourbillons de pierre en un escalier magistral. Cette rampe en spirale, du nom d'Helix Maxima, descend si profond que plus personne aujourd'hui ne sait où elle s'arrête. Ni même si elle finit, malgré toute l'absurdité d'une telle interrogation...

Dans le ciel, les premières lueurs de l'aube déchirent le rideau des nuages, donnant une étrange couleur orangée à l'air froid saturé de cendres

« On ne peut plus attendre. » dit Garbat en secouant la tête.

Sans un regard pour Volanxia, il charge son énorme sac à dos sur ses épaules, quitte l'ombre du porche et se met à longer vivement la muraille. Vous lui emboîtez le pas, suivi par les membres du groupe. À contrecœur, la voleuse ferme la marche, jetant régulièrement des coups d'oeil nerveux en arrière. Quelques minutes plus tard, vous atteignez un imposant bâtiment qui coiffe les remparts de sa façade monumentale flanquée de deux tours longilignes.

« L'antichambre du disque-clé. » murmure Tranis avec émotion.

Garbat se fige brutalement. Dans la rue que la lumière de l'aube ne fait qu'effleurer, devant la porte du bâtiment au fronton soutenu par d'immenses caryatides, huit corps sont étendus, baignant dans une mare de sang.

« Ne bougez pas ! » vous intime Volanxia.

La voleuse dégaine son épée, avec la grâce d'un félin. Elle examine les corps inanimés puis entre prudemment dans l'antichambre. Quelques minutes plus tard, elle réapparaît et vous fait signe d'avancer. Vous passez sous le porche, essayant vainement d'ignorer la présence des huit cadavres. Une fois à l'intérieur, vous découvrez une salle étonnamment minuscule, dont le mur opposé est entièrement occupé par la porte d'Argent, un panneau circulaire décoré de spirales entremêlées. L'épais disque de métal a pivoté sur son axe pour laisser un espace étroit, de la taille d'un homme.

« Les gardes l'ont laissée ouverte, comme prévu. Qu'est-ce que tu en penses, Volanxia ? » demande Garbat.

« Ils ont été massacrés. J'ai rarement vu une telle boucherie. Ce qui m'intrigue, c'est qu'aucun d'entre eux n'avait la clé. »

« Tu penses que quelqu'un est entré ? »

« Non, je n'ai vu personne. De toute manière, qui serait assez fou pour s'introduire ici ? » Elle regarde nerveusement autour d'elle : « À part nous... Qu'est-ce que tu préconises ? »

« A-t-on vraiment le choix ? »

Sans attendre la réponse de la voleuse, Garbat fait signe au pèlerin d'entrer. Tranis se faufile sans hésiter à travers l'ouverture, suivi d'Olgina, puis de Lysia. Volanxia reste debout au centre de l'antichambre. Alors que vous hésitez vous-même à franchir le seuil du Vortex, Garbat s'emporte :

« Qu'est-ce que vous attendez ? Il faut refermer ce panneau sans perdre un instant »

« Il va arriver ! » réplique la jeune femme, les mâchoires serrées

Le capitaine est excédé : « On ne peut pas attendre que la relève se pointe. S'ils trouvent la porte entrouverte, ils la bloqueront avant de lancer leurs molosses à nos trousses. Notre seule chance, c'est de passer maintenant et de refermer hermétiquement derrière nous. Le temps qu'ils aillent chercher la clé, on sera déjà loin. Et jamais les gardes ne nous poursuivront eux-mêmes à l'intérieur. Ils savent trop bien ce que risquent ceux qui s'aventurent dans le Vortex... »

Vaincue, Volanxia passe à son tour par l'ouverture, la mine sombre. Vous la suivez tandis que le capitaine commence à fermer la lourde porte. Soudain, des pas retentissent à l'extérieur. Une course précipitée. Les gardes, déjà ? Garbat pousse un juron lorsqu'il voit une forme bondir dans l'antichambre.

« Attendez ! » crie une voix essoufflée.

Un jeune homme mince à la fine moustache et aux cheveux en bataille vient de poser la main dans la fine ouverture. Son visage est couvert de sueur, sa chemise tachée de sang.

« Laissez-moi... venir avec vous. Je suis... Olandis ! Le... Numériste. Je n'arrivais pas à vous trouver. » halète-t-il, les yeux exorbités.

Le capitaine hésite un instant avant de repousser la porte de quelques centimètres, permettant ainsi au freluquet de passer. Des cris retentissent au loin ! Vous aidez alors fiévreusement Garbat à faire basculer le disque, grimaçant sous l'effort jusqu'à ce que la porte se referme enfin, se verrouillant avec un bruit sourd. Vous reculez d'un pas, soulagé. Vous voilà à l'intérieur du Vortex !

Le capitaine saisit votre bras au moment où vous alliez basculer en arrière.

« Attention, mon garçon ! Crois-moi : tu ne veux pas finir ainsi. »

Vous vous retournez et le vertige vous saisit : vous avez failli plonger dans le vide. Derrière vous, le Vortex s'étend sur plusieurs kilomètres de diamètre. Sur les parois du gigantesque gouffre à ciel ouvert, une large rampe a été taillée par les ouvriers Façonneurs, des siècles plus tôt. Le vertige vous prend en suivant les lentes oscillations de l'interminable escalier le long de l'abîme. Plus vous le regardez, plus le trou noir semble vous attirer dans ses profondeurs. Vous vous plaquez alors contre la solide falaise, le temps de reprendre vos esprits.

Le groupe commence à descendre lentement l'étroite hélice de pierre qui fait le tour du Vortex. La rampe est juste assez large pour que deux hommes puissent y marcher côte à côte, avec la plus grande prudence. Au-dessus de vous, le ciel s'éclaircit peu à peu, impuissant à dissiper les ténèbres du gouffre. Sur votre droite, la pierre rugueuse vous paraît uniformément noire. Sur votre gauche... vous n'avez pas osé regarder sur la gauche depuis un long moment !

Votre groupe avance en file indienne. Garbat se retourne régulièrement, sondant les visages et jetant quelques coups d'œil nerveux vers l'endroit où l'on devine encore l'entrée.

*

Le capitaine vous accorde un bref arrêt en milieu de journée pour partager quelques provisions. Chacun est épuisé par la fatigue de la marche et abruti par la monotonie des lieux. En fin d'après-midi, vous distinguez une ligne lumineuse entre l'Helix Maxima et le centre du Vortex. Croyant d'abord à une illusion d'optique, vous comprenez bientôt qu'il s'agit d'une étroite construction, un frêle pont de pierre.

Lorsque vous atteignez la jonction avec la fine passerelle, Garbat annonce que vous allez camper ici pour la nuit, ce qui fait naître quelques exclamations soulagées. Une cavité d'une dizaine de mètres de diamètre, juste en face du pont,

forme un abri de fortune où vous installez les paillasses que vous a distribuées le capitaine.

« Voici la lame-passerelle. Elle mène à une plateforme circulaire située exactement au milieu du Vortex. » explique le capitaine en distribuant de la nourriture. « On y a entravé des prisonniers, exécuté des condamnés à mort, accompli des rituels... certains sont venus jusqu'ici pour se suicider. »

Il désigne l'abri en surplomb.

« Nous serons en sécurité pour la nuit, à condition de ne produire aucune lumière et de ne faire aucun bruit, quoi qu'il arrive ! » insiste Garbat en vous tendant les rations.

Une fois que tout le monde s'est restauré, le capitaine reprend la parole, debout au bord du gouffre, sous le ciel bleu qui s'obscurcit lentement.

« Bon, il serait bien que chacun d'entre nous explique ce qu'il vient faire dans le Vortex. C'est... C'était un peu une tradition, le premier soir. Alors, qui veut commencer ? »

Tranis se lève sans hésiter : « Je suis un fidèle de la foi, venu accomplir le pèlerinage du Vortex. Les deux chapelles bâties au long de la descente sont pour nous des lieux sacrés. Je serai comblé si je peux les contempler de mon vivant, ce qu'aucun membre de mon Ordre n'a pu accomplir depuis des décennies. »

« Pourquoi ne descendent-ils pas dans le Vortex ? » demande ingénument Lysia.

« Pour deux raisons. Tout d'abord le courant dominant de mon Ordre prétend que la foi se nourrit du doute et de l'inconnaissance. L'existence du Vortex lui suffit, il refuse son exploration. »

Il secoue la tête, s'emportant : « Je suis en désaccord avec ce dogme ! Nous avons la possibilité de toucher le mystère dans toute sa pureté. Pourquoi s'en détourner ? La vraie foi accepte la confrontation avec le réel et refuse toute forme d'obscurantisme. »

Il achève d'une voix sombre : « L'autre raison est plus triviale. Le Conseil a fait exécuter la plupart des pèlerins. Non seulement il nous a interdit l'accès au Vortex, mais il réprime sévèrement la moindre voix plaidant pour un retour aux traditions. Cette expédition est une bénédiction. »

La jeune femme rousse prend alors la parole : « Je m'appelle Olgina mais mon nom de naissance est Olgina-Roxana-Nu de la famille de la Rose Bleue. » Garbat

étouffe un juron. « Oui, capitaine, j'appartiens à l'une des plus influentes familles de la cité, héritière lointaine des ordres de l'ancienne Citalia, les Archivistes et les autres lettrés. Mon avenir était tout tracé... jusqu'à ce que je déplaise au Conseil et que je sois répudiée. Toutefois, si je descends dans le Vortex ce n'est pas pour fuir. C'est parce que j'espère trouver ici ce que mes pairs ont oublié. La noblesse, la beauté, le mystère. »

Lysia enchaîne aussitôt : « Comme vous l'avez entendu, je suis une orpheline. Je n'ai ni famille, ni amis. Pourquoi est-ce que j'explore le Vortex ? Par curiosité. Tout simplement. »

Garbat intervient : « Disons qu'à force d'insister auprès de toutes les guildes de Citalia depuis des mois pour entrer dans le Vortex, notre orpheline a attiré l'attention des réseaux de Pandora. Pour une raison qui m'échappe, la Maîtresse des Scriptes, généreux commanditaire de notre expédition, a jugé bon d'inclure une fille des rues à notre groupe. Manquerait plus qu'une détrousseuse ! »

Olandis s'avance timidement, grand escogriffe dégingandé.

« Je m'appelle Olandis et je suis un Numériste. Mon Académie a été, hier, victime de la purge du Conseil. J'appartiens donc en quelque sorte au passé. J'étudie depuis des années le lien qui unissait les Façonneurs et les mathématiques. Selon moi, les ouvriers bâtisseurs du Vortex avaient développé un grand savoir dans le domaine de la géométrie et de l'arithmétique, savoir qu'ils ont utilisé pour construire des portes inaccessibles au profane. »

« Des portes ? Tu veux dire le disque-clé ? » demande Olgina.

« Ce n'est pas la seule porte du Vortex. » répond Olandis.

Volanxia prend alors la parole : « Vous savez déjà que j'exerce la profession de voleuse. Mais ça ne résume pas qui je suis. Je suis une aventurière. Mon rôle est de garantir la sécurité de cette expédition, de m'assurer que personne ne commette d'erreur, et d'aller le plus loin possible. »

« C'est tout ? » demande Garbat, sceptique.

« ... et puis de vous aider à supporter le capitaine, bien sûr. »

L'homme éclate de rire de bon cœur avant de reprendre la parole.

« Je m'appelle Garbat et Volanxia a dit l'essentiel à mon sujet. Ce que j'ai pu faire ces dernières années n'a guère d'importance ici. J'ai mené plusieurs expéditions dans les profondeurs, il y a longtemps, lorsque le passage de certains pèlerins ou

hommes et femmes de science était encore vaguement toléré. Je serai donc votre guide, et je vous demande de suivre sans discuter mes recommandations... si vous voulez survivre ! Est-ce que vous avez des questions ? »

« Qu'est-ce qu'il y a, au fond ? » demande Lysia.

Garbat sourit avant de répondre :

« Je l'ignore. Je ne suis jamais descendu suffisamment loin pour le savoir. Peut-être que les légendes qui prétendent qu'une ville est enfouie tout au fond de ce trou sont vraies ou que cet escalier tourne indéfiniment jusqu'à ce vous faire perdre la tête. Qui sait ? »

« Pourquoi vous vous êtes arrêté ? »

Son visage se crispe dans la lumière mourante du ciel crépusculaire. Il ne répond pas tout de suite. Puis il reprend, lentement, lugubrement, d'une voix sombre :

« Vous avez l'habitude de la cité, de son confort, même si c'est parfois celui, rudimentaire, de ses rues. Vous connaissez ses dangers aussi, surtout depuis que le Conseil outrepassa son rôle. Mais les gardes, leurs molosses, les rafles, les incendies, les purges, les exécutions ne sont rien comparés à ce qui rôde plus bas. La plupart des voyageurs que j'ai escortés n'ont pas supporté la descente. Certains sont tombés, d'autres sont morts de faim ou d'épuisement. Beaucoup se sont jetés de leur propre chef, dans le gouffre. Quant aux autres... »

Il observe un long silence avant de fixer Olandis : « J'ignore si les bâtisseurs ont dissimulé des secrets comme le pensent les gens de votre ordre, mais ce qui est sûr c'est que quelque chose d'horrible vit dans l'ombre de ce trou. Et la nuit, ceux qui allument une torche ou font trop de bruit ne survivent pas assez longtemps pour voir le matin. »

Il se tourne vers vous :

« L'un de nous ne s'est pas encore présenté. Lucas ? Savez-vous pourquoi Pandora a monté cette expédition ? Vous étiez son apprenti, n'est-ce pas ? »

« Je... » Vous faites un pas avant de vous interrompre. Faut-il que vous révéliez votre objectif ? Le connaissez-vous seulement ? Pandora pensait que l'expédition pourrait changer le destin de l'Académie. Mais de quelle manière ? Vous vous rendez compte que vous ignorez tout des véritables intentions de votre Maîtresse. Vous décidez de ne pas évoquer le Grimoire : « Je suis un Scribe. Pandora m'a chargé d'accompagner cette expédition, à la manière des Archivistes, autrefois.

Malheureusement, j'ignore quels espoirs elle plaçait dans notre groupe. Peut-être le découvrirons-nous bientôt ? »

Tout le monde approuve, regagnant les paillasses que le capitaine a disposées pour adoucir le contact avec la pierre, le long des parois, le plus loin possible du gouffre. Vos compagnons s'endorment, épuisés. Vous alliez les imiter lorsque Tranis s'approche de vous, l'air mystérieux : « J'aimerais vous parler en privé, Scripte. C'est important. »

Le pèlerin s'éloigne un peu des autres pour gagner le fond de l'abri, le regard fixé sur vous. Vous hésitez à vous lever pour le rejoindre. Garbat a formellement déconseillé tout déplacement pendant la nuit. Et puis, vous vous méfiez un peu de Tranis... Soudain, vous sentez la main de Lysia se poser sur votre bras.

« Lucas, j'aimerais explorer la lame-passerelle. Mais je n'ai pas envie d'y aller seule. Cela te dirait de venir avec moi ? »

Elle désigne la lame de pierre et le Vortex.

« Je suis sûre qu'il y a quelque chose d'intéressant sur la plateforme. »

Si vous accompagnez Lysia sur la lame-passerelle, allez au 7.

Si vous déclinez pour aller parler avec Tranis, rendez-vous au 29.

Si vous restez prudemment à votre place pour y passer la nuit, allez au 14.

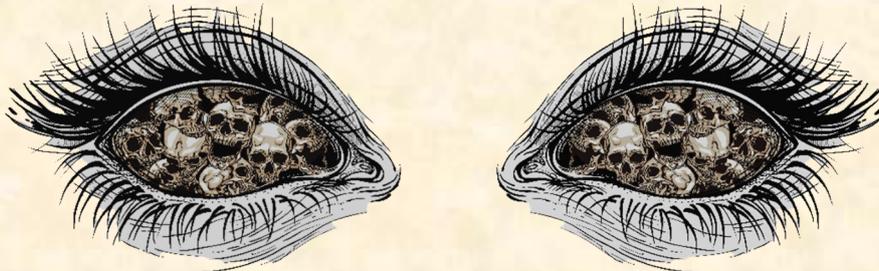


31

Vous entendez un déclic. Le soupir de soulagement que ce bruit fait naître en vous ne dure qu'une petite seconde... avant que le disque ne vomisse des bouillons d'un acide olivâtre à l'odeur âcre et pénétrante. Le liquide corrosif asperge votre figure, coule sur vos vêtements, macule vos mains nues. La surprise est telle que vous ne poussez aucun cri.

Le temps que votre cerveau réagisse ou que vous preniez conscience de ce qui vous arrive, le fluide mortel a déjà consommé la moitié inférieure de votre visage, ne vous laissant plus aucun moyen pour hurler votre douleur.

Votre crâne viendra se mêler à celui des autres morts, absorbés par le monstre du Vortex.



32

Vous vous levez alors que les premiers rayons du soleil atteignent votre abri. Ils ne parviennent pas à réchauffer votre visage ni l'air encore plus froid que la veille.

Vous vous remettez à marcher avec vos compagnons, les jambes douloureuses des efforts de la veille. A la fin de la matinée, vous découvrez un renforcement creusé dans la paroi. Une porte de métal cuivré y est encastrée. Le disque de métal est en partie détruit, comme si une chaleur immense l'avait fait fondre et couler sur le sol en un chaos de magma figé. D'imposants débris jonchent le sol autour.

« On ne risque rien ? » demande Olgina.

« Non, je ne pense pas. » répond Garbat, après un coup d'œil au plafond voûté à l'intérieur de la paroi du Vortex. « La Porte de Cuivre est dans cet état depuis des siècles, je crois. »

Olandis s'approche pour examiner les inscriptions au pied de l'anneau qui orne l'extérieur de la porte. Il se relève, déçu.

« Cette entrée est condamnée, je pense. » dit-il, alors que vous observez la paroi.

« Qu'est-ce qu'il y avait derrière cette porte ? » demande Lysia.

« Personne ne le sait vraiment. » répond évasivement le Numériste avant de s'éloigner.

Vous ne le suivez pas intrigué par plusieurs mots et symboles gravés dans le roc ou tracés à la craie. Ils attirent votre attention car ils font référence au travail de l'Archiviste Vivian Petronius, célèbre pour ses explorations du Vortex, notamment les feuillets retrouvés décrivant l'Helix maxima. Olandis ne les a pas remarqués et vous décidez de ne pas lui en parler pour le moment. *En tous cas, n'oubliez pas le numéro où vous vous trouvez si vous souhaitez à nouveau les consulter.*



Dessin du 1^{er} chapitre de l'Archiviste Vivian Petronius, arpenteur du Vortex.



Dessin du 3^{ème} chapitre de l'Archiviste Vivian Petronius, arpenteur du Vortex.



Dessin du 16^{ème} chapitre de l'Archiviste Vivian Petronius, arpenteur du Vortex.

Le groupe se remet bientôt en marche, lentement. Après quelques heures, vous atteignez la première chapelle du Vortex, une modeste salle taillée dans la pierre de la paroi, dont les murs sont couverts de mosaïques bleutées et de fresques ornées de coquillages. Une dizaine de mètres plus loin, une porte de Bronze occupe un nouveau renforcement au bord de la rampe.

« Voici la première chapelle du Vortex, où les pèlerins déposaient autrefois leur offrande. » murmure Tranis, comme pour lui-même.

« La proximité des deux constructions est étonnante. » fait remarque Olgina.

Olandis s'approche de la porte, fasciné par les symboles qui ornent l'anneau, intact cette fois. Il recule de quelques pas pour dessiner les spirales sculptées sur son bord.

Volanxia, quant à elle, vient toucher les rouages apparents du disque de métal, caresser le bronze de sa surface et inspecter son centre.

Tranis crache dans leur direction avec mépris et pénètre dans la chapelle, suivi par Lysia et par Olgina.

Le capitaine descend un peu plus bas, observant la rampe qui continue inlassablement à descendre en hélice. Il jette des regards inquiets vers le ciel maussade.

Si vous suivez à votre tour Tranis dans la chapelle, rendez-vous au 40.

Si vous allez parler de la porte avec Volanxia, allez au 22.

Si vous rejoignez Olandis pour observer ses recherches, rendez-vous au 3.



L'un des mécanismes fait entendre un claquement. Puis le deuxième génère un grondement sourd. Le premier portail s'ouvre alors, comme une trappe, libérant un éclat de lumière bleutée qui illumine un instant les ténèbres tout autour. Dans un abominable hurlement, le monstre se tord de douleur. Il reflue, plongeant dans les profondeurs du Vortex, loin sous la citadelle noire. Vous vous précipitez vers Lysia. Une blessure à son cou vous fait craindre le pire mais la jeune femme vous adresse un faible sourire : « Je vais bien. »

« Comment peux-tu être encore en vie avec cette piqûre ? »

« En ouvrant le portail, tu as éveillé quelque chose en moi, je crois. » dit-elle d'une toute petite voix. « Le pouvoir des Mages de pierre... »

« Je n'ai réussi à actionner que l'un des deux mécanismes. »

Vous montrez le dernier portail, resté fermé. Vous ne saurez jamais quels secrets se cachent sous la citadelle noire. Lysia hausse les épaules : « Tu as essayé. Ce n'est pas grave. L'essentiel est que nous ayons survécu. »

Elle se tourne vers les hauteurs avec un regard soudain plus dur. « Nous allons remonter, à présent. »

Les premières heures vous semblent interminables, vous marchez accablé par la perte de tous vos compagnons. Olgina, Olandis, Volanxia, Tranis, Garbat. Et puis... Pandora. Peu à peu, en pensant à la Maîtresse des Scriptes, vous prenez conscience de tout ce que vous avez accompli. Vous revenez en compagnie de la descendante des Mages de pierre, après avoir élucidé presque tous les mystères du Vortex.

Presque.

Cette insatisfaction vous tracasse un moment. Elle vous empêche de trouver le sommeil, la première nuit, la deuxième et puis la troisième. Elle vous hante jusqu'à ce que vous en parliez avec Lysia.

« Je ne suis pas allé jusqu'au bout de cette histoire. Je n'ai pas trouvé tous les secrets du Vortex. » lui dites-vous d'un air sombre, en marchant.

Elle s'arrête et vous regarde, les yeux écarquillés par la colère.

« Tu n'as donc rien compris ? La mort de tous les autres, cela ne t'a pas suffi ? Tranis et sa quête insensée, Volanxia et sa convoitise, Olandis qui ne jurait que

par ses nombres, Olgina qui ne savait pas qui elle était. Et Garbat, qui avait peut-être fini d'espérer... Ils sont morts pour que tu vives. Ils sont morts parce qu'ils ne voyaient pas le ciel. Ils avaient tous les yeux tournés vers le gouffre. Ils appartenaient déjà au Vortex. »

Elle prend votre main et la serre fermement, vous rappelant dans un éclair déchirant la poigne de la Maîtresse des Scriptes.

« Nous sommes vivants, Lucas. Nous allons remonter jusqu'à la surface et nous allons sortir du Vortex. La seule question qui compte, à présent, c'est ce que nous allons faire demain. »

Après avoir contemplé son visage juvénile et serein, vous demandez : « *Qu'est-ce que nous allons faire demain ?* »

Elle rit et reprend la montée en lançant, les yeux étincelants de joie :

« Je ne sais pas, mais je crois que cela va être extraordinaire ! »

*

Bravo, vous avez trouvé la

Fin n°3 (sur 4)

*





Grâce à la baguette et à la page que vous avez arrachée, vous parvenez à franchir le portail des Mages, espérant y trouver de l'aide ou de précieuses informations.

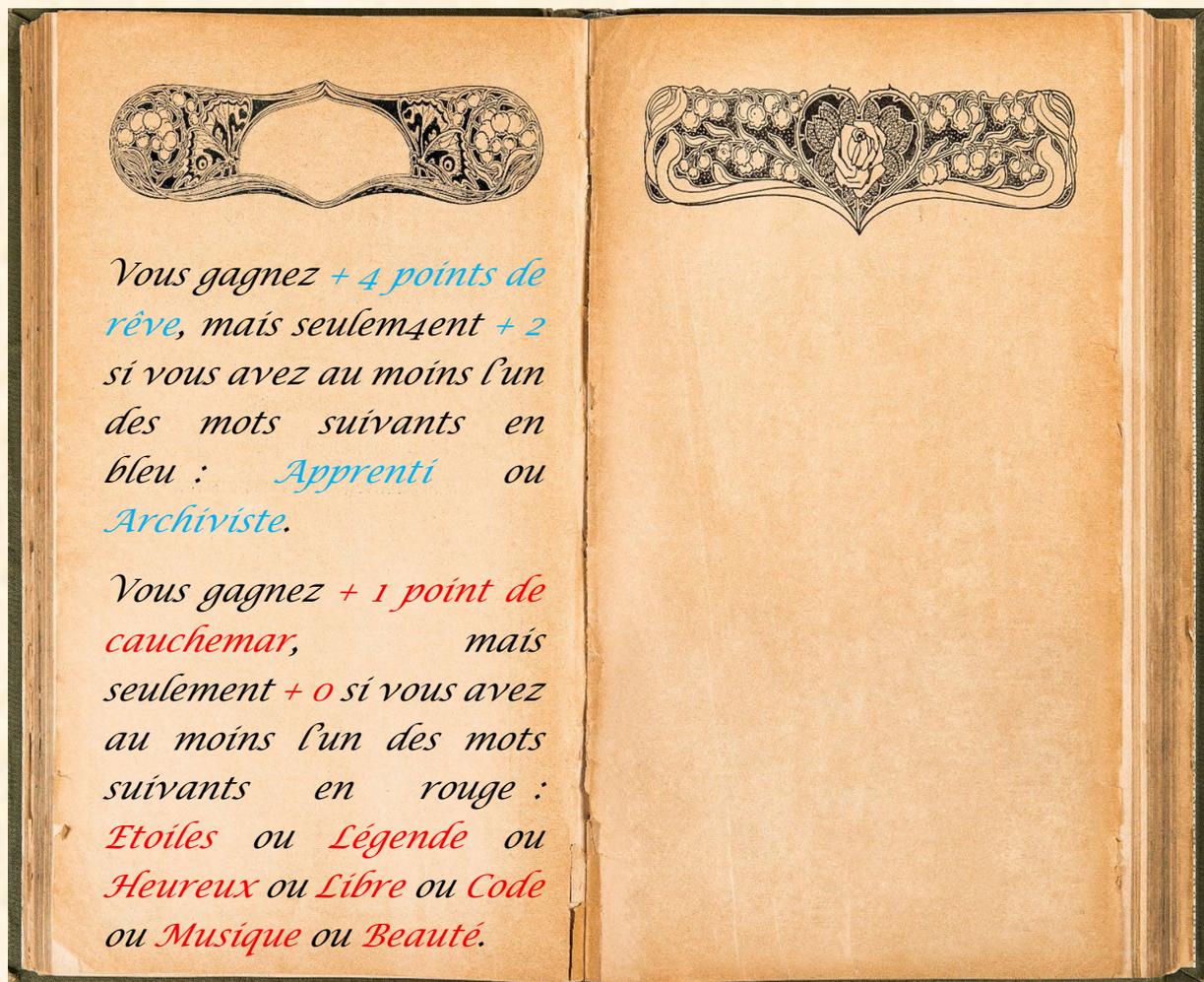
Hélas ! Les lieux sont déserts et le bâtiment tombe en ruines. Vous l'explorez, pourtant, jusqu'à tomber nez à nez avec Lysia, qui observe le ciel depuis l'observatoire au dôme demeure éternellement brisé.

« Lysia, j'ai besoin d'aide, je t'en prie ! »

Elle regarde sans comprendre le monstre émergeant d'un couloir inondé, les crochets de ses noirs pseudopodes fondent sur vous. Alors, d'un geste, elle rassemble les débris dans les airs et les agglomère en une puissante main de pierre qui vient saisir le dévoreur de rêves et commencer à l'écraser. Mais un doute s'insinue dans l'esprit de la jeune femme :

« Comment veux-tu que j'affronte une créature aussi horrible ? » se lamente-t-elle, tandis que la créature échappe peu à peu à son étreinte, dégoulinant en fluides visqueux.

Comment convaincre Lysia qu'elle a le pouvoir de vous aider ?



Est-ce que votre total de *points de cauchemar* atteint ou dépasse 10 ? Dans ce cas, rendez-vous au 21.

Sinon, est-ce que votre total de *points de rêve* atteint ou dépasse 10 ? Dans ce cas, allez au 10.

Dans les autres cas, vous avez le choix.

Si votre Grimoire porte le mot *PLATEFORME*, convaincre Lysia de combattre la créature, au 37.

Fuir dans les rues de la ville de pierre, au 6 ? +4/+2

Aller chercher refuge dans l'Académie des Scriptes, au 39 ? +4/+2

Mettre fin à votre cauchemar, au 10 ?



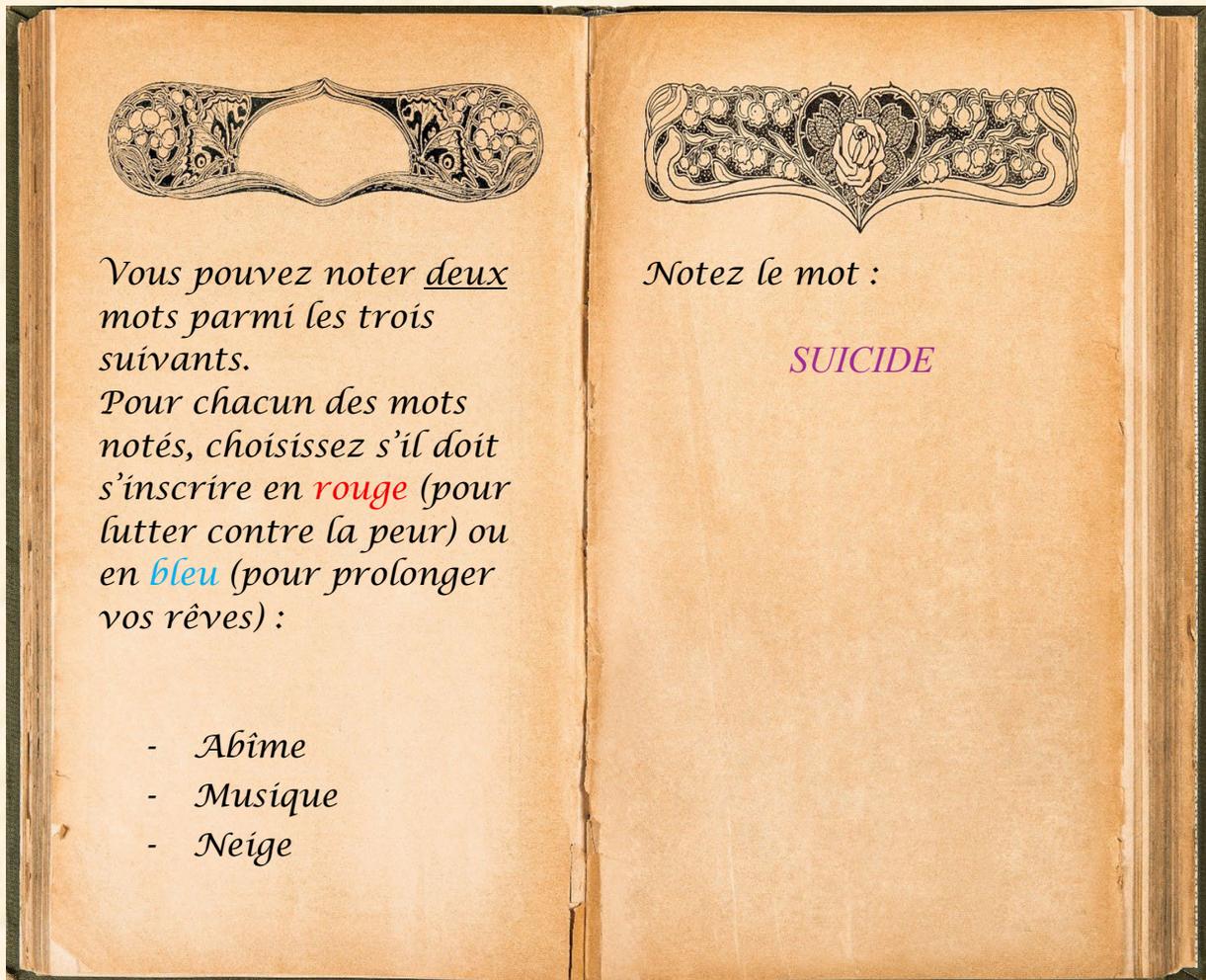
Vous demeurez immobile, pétrifié par la présence du monstre obscène. La jeune noble est-elle devenue folle ? Ou bien de véritables motifs la poussent-elle à mettre fin à ses jours ? À moins qu'elle ne cherche autre chose en sautant dans l'abîme... ?

Olgina fait un pas en avant. Le monstre est venu à sa hauteur. Au moment où les appendices s'emparent des membres de la jeune femme, la déchiquetant comme

une poupée désarticulée, un chant étrange monte de l'abîme, une musique sombre et hypnotique, un chœur grave aux accents barbares qui instille une terreur ancestrale.

Vous vous plaquez au sol, les mains sur les oreilles, redoutant de perdre la raison et de commettre l'irréparable. La neige brûle votre visage mais vous n'y prêtez aucune attention, le regard fixé sur les tentacules dont les bouches continuent de dévorer progressivement le corps de la jeune femme. Les yeux fermés, celle-ci gémit et sa plainte vient jouer contre la musique de l'abîme, comme une soliste qui capterait, un bref instant, toute la lumière du monde. Lentement, alors, peut-être rassasié, le monstre se met à redescendre. Les dizaines de mains sombres refluent l'une après l'autre dans le noir.

Hébété, vous finissez par vous relever et vous remontez jusqu'au campement, vous allongeant à votre place, persuadé de ne plus jamais pouvoir fermer les yeux.



Pourtant, vous vous endormez au 14.



36

Vous parvenez à accéder aux profondeurs qui s'étendent sous la ville de Citalia et sous les anciennes ruines.

Là, dans une immense église engloutie, se mêlent les symboles de la secte des Métaphysiciens et de l'ordre des pèlerins. Des spirales, des crânes, les marques de la mort et ceux du temps, inéluctable. Comme une offrande, un sacrifice, ou une horrible décoration, le sol lui-même est recouvert de statues de cadavres noyés, allongés, face contre terre.

Alors que le désespoir vous envahit, un petit garçon qui était étendu au milieu des sculptures macchabées se lève et marche, lentement.

Il titube en avançant vers vous et clame :

« Je refuse le désespoir, esclave de la mort ! »

Il s'approche encore :

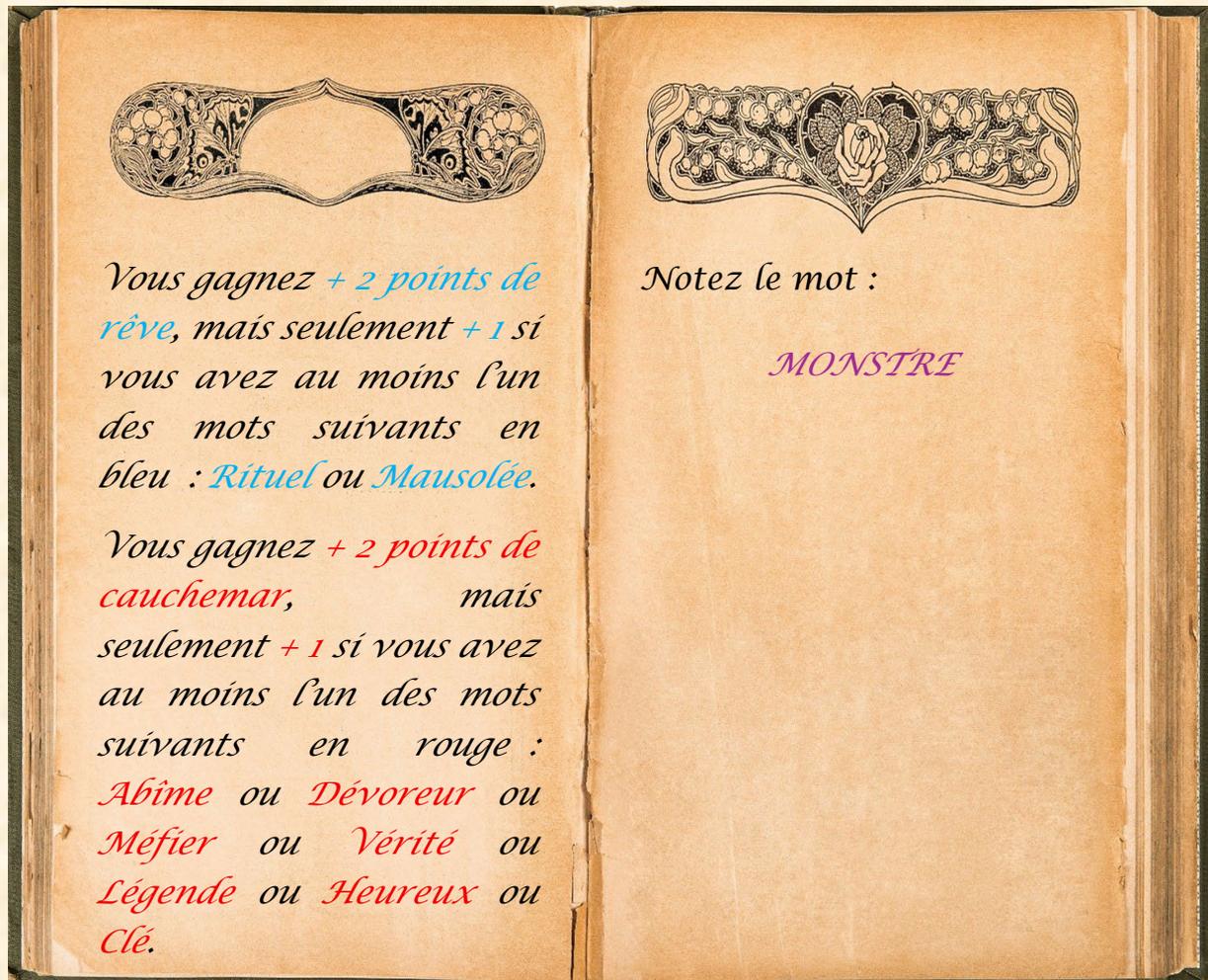
« Je refuse le désespoir, esclave de la mort ! »

Ses beaux yeux se ferment alors qu'il tombe au sol, juste devant vous, se transformant en une statue de pierre.

« Je refuse le désespoir, esclave de la mort ! »

Bouleversé, vous vous penchez sur lui. C'est alors que la spirale du mur de l'église se met à palpiter, à tourner. La paroi elle-même se déforme et se jette sur vous !

Le dévoreur de rêves vous a trouvé.



Est-ce que votre total de *points de cauchemar* atteint ou dépasse 10 ? Dans ce cas, rendez-vous au 21.

Sinon, est-ce que votre total de *points de rêve* atteint ou dépasse 10 ? Dans ce cas, allez au 10.

Dans les autres cas, vous devez fuir. Mais où ? Que décidez-vous ?

Retourner dans les rues de la ville de pierre, au 6 ? +4/+2

Aller chercher refuge dans l'Académie des Scriptes, au 39 ? +4/+2

Mettre fin à votre cauchemar, au 10 ?

« Il faut que nous affrontions cette créature, maintenant ! »

Vous parvenez à convaincre votre alliée de poursuivre le combat dans ce rêve qui n'en finit pas. Surpris, le dévoreur de rêves redouble d'efforts pour vous anéantir, mais en vain. Votre partenaire est trop forte pour lui, trop puissante dans vos souvenirs pour qu'il puisse la faire disparaître. Le monstre se met à hurler lorsqu'il comprend qu'il va devoir abandonner :

« Sois maudit, Lucaaaaaaas ! »

Alors que le dévoreur de rêves s'évanouit dans les limbes, vos cauchemars se terminent enfin.

Vous avez survécu à la quatrième nuit !

*

Vous vous réveillez, haletant, en sueur, mais indemne. Vous reprenez alors la route avec Garbat et Lysia. Les parois sont de plus en plus proches. Une centaine de mètres à peine séparent les extrémités du Vortex. L'escalier devient de plus en plus raide et étroit.

« Qu'est-ce que c'est ? » demande Lysia, désignant la construction qui apparaît sous vos pieds, occupant tout l'espace du gouffre.

De grands arcs-boutants relient les parois des falaises au bâtiment, comme les contreforts d'une étrange forteresse. A mesure que vous descendez en tournant autour de l'édifice, ses arches se perdent au-dessus de vous sous un ciel lointain. Les piliers plongent au fin fond de l'abîme ténébreux. Plus que jamais, vous avez l'impression de flotter entre deux mondes. Entre un passé radieux et un avenir désespéré. Entre l'univers des vivants et le royaume des morts.

« La citadelle noire. Je ne suis jamais descendu aussi bas... je ne pensais pas la contempler un jour. Un lieu de ténèbres et de mort, selon les légendes. » dit Garbat.

La rampe quitte la paroi pour se transformer en un pont de pierre blanche.

« Voilà donc l'extrémité de l'Helix Maxima ! Que fait-on ? » demande Lysia.

« Je crois que nous n'avons guère le choix. » murmure sombrement le Capitaine en s'engageant sur le pont.

Alors que vous approchez du centre du Vortex, le sol s'incline sous vos pieds, se muant en un escalier étroit qui descend en colimaçon jusqu'à une plateforme comme suspendue au-dessus du vide. Il s'enroule autour d'une petite tour de trois mètres de diamètre, soutenue par les arches fines qui la relie aux parois du Vortex.

« Le sol-miroir... » dit Garbat, fasciné.

Le sol de la plateforme est couvert de miroirs immenses légèrement incurvés qui dessinent une mosaïque délirante où toutes les proportions des lieux sont déformées.

« D'où vient la lumière ? » demande Lysia, en commençant à descendre.

« Du ciel, encore. » répondez-vous, après un coup d'œil vers le disque bleu, là-haut, tout là-haut. Alors que vous atteignez le milieu de l'escalier, la petite voix de Lysia brise le silence en éclats tranchants.

« Je crois que quelque chose est en train de remonter d'en bas. »

Un grondement lointain se fait entendre. Vous vous hâtez de dévaler les dernières marches, refusant d'admettre ce qui va arriver. En bas de l'escalier, une porte de pierre ferme l'accès à la fine tour autour de laquelle vous venez de tourner pour descendre. Une roue dentelée ornée de cercles et de spirale occupe presque toute la surface de la porte. Vous l'examinez avec attention.

« Encore un de ces mécanismes. » dites-vous, mal à l'aise devant la profusion de symboles, souvent incompréhensibles.

Lysia s'approche du bord.

« Quelque chose s'approche. »

« Ce n'est pas possible, il fait encore jour. » dit Garbat, levant des yeux plissés vers le plafond, ébloui par les reflets des miroirs inclinés. « Enfin, je crois. Je ne parviens plus à distinguer le ciel. »

Il se tourne vers vous : « Mon garçon, tu penses pouvoir ouvrir ça ?

*Si votre Grimoire porte le mot **SECRET**, rendez-vous au 25.*

Sinon, mais si vous pensez que votre Grimoire peut vous aider, allez au 44.

Si vous préférez renoncer et préserver la vie de vos compagnons, rendez-vous au 41.

« Mais oui, c'est ça, formidable ! » jubile Olandis, alors que le disque d'Or roule sur lui-même, révélant un tunnel qui s'enfonce dans la falaise.

Volanxia s'engage aussitôt dans le passage, une torche à la main. Elle se tourne vers vous :

« Pandora ne s'est pas trompée en te choisissant comme apprenti, voilà des années. »

Les yeux de la voleuse brillent de convoitise à la lumière de la torche :

« Les songes d'eau sont une légende, mais la réalité est connue de ceux qui, comme moi, perpétuent la tradition des Façonneurs. L'ancienne Citalia formait une cité-Etat prospère, qui avait su commercer avec les royaumes situés de l'autre côté des montagnes. Les souverains de la ville avaient alors converti une grande partie de leur fortune en gemmes taillées dans les mines alentours. Des émeraudes de la taille d'un œuf, des diamants à la pureté inégalée, des saphirs aussi bleus que le lac, des rubis sanglants... Voilà ce que les Façonneurs ont caché ici, des siècles plus tôt, attendant que les descendants des anciens sages unissent leurs forces pour percer le secret des disques scellés. Et le plus grand trésor se cache derrière la quatrième et ultime porte, la porte d'Or. »

Vous prenez son bras pour l'arrêter.

« Volanxia, même les Scriptes n'ont jamais entendu parler de ces secrets. Comment savez-vous cela ? »

La voleuse montre le saphir qu'elle porte au bout d'une chaîne, à son cou, avant de reprendre sa progression.

« C'est le signe des Façonneurs. J'ai trouvé ce pendentif au cours d'un de mes larcins, assez récemment. Il m'a ouvert des portes, littéralement, dans les profondeurs de la ville. Et... »

Elle s'interrompt, alors que le tunnel débouche sur une petite salle de forme cubique, creusée dans la pierre.

« Que... ? » hoquète-t-elle, s'avançant au milieu de la pièce, dans un océan de poussière.

Olandis comprend aussitôt : « Des livres... Le plus grand trésor, celui qui se cache derrière la porte d'Or, ce ne sont pas les émeraudes, les diamants ou autres

gemmes... c'est le savoir. Mais le savoir d'il y a plusieurs siècles, en un lieu aussi corrompible, n'existe plus. La connaissance ne perdure que si elle se transmet, s'échange, se critique et se renouvelle. Pas si elle demeure figée sur des parchemins à la merci du temps. Je trouve cette mésaventure assez instructive, ma foi. »

La voleuse lutte contre sa fureur, les poings serrées :

« Remontons jusqu'à la porte de Bronze. »

Olandis secoue la tête.

« Même si Lucas nous a aidé à percer le mystère des cercles concentriques, il reste les autres symboles. Il m'a fallu des mois pour comprendre les secrets des schémas que vous m'aviez transmis. Je ne sais pas combien de temps je mettrai à décrypter ceux de la porte de Bronze. Par ailleurs, notre clé a été détruite lors de l'ouverture de la porte d'Or. »

« Peu importe, gronde Volanxia. On retourne quand même là-haut. »

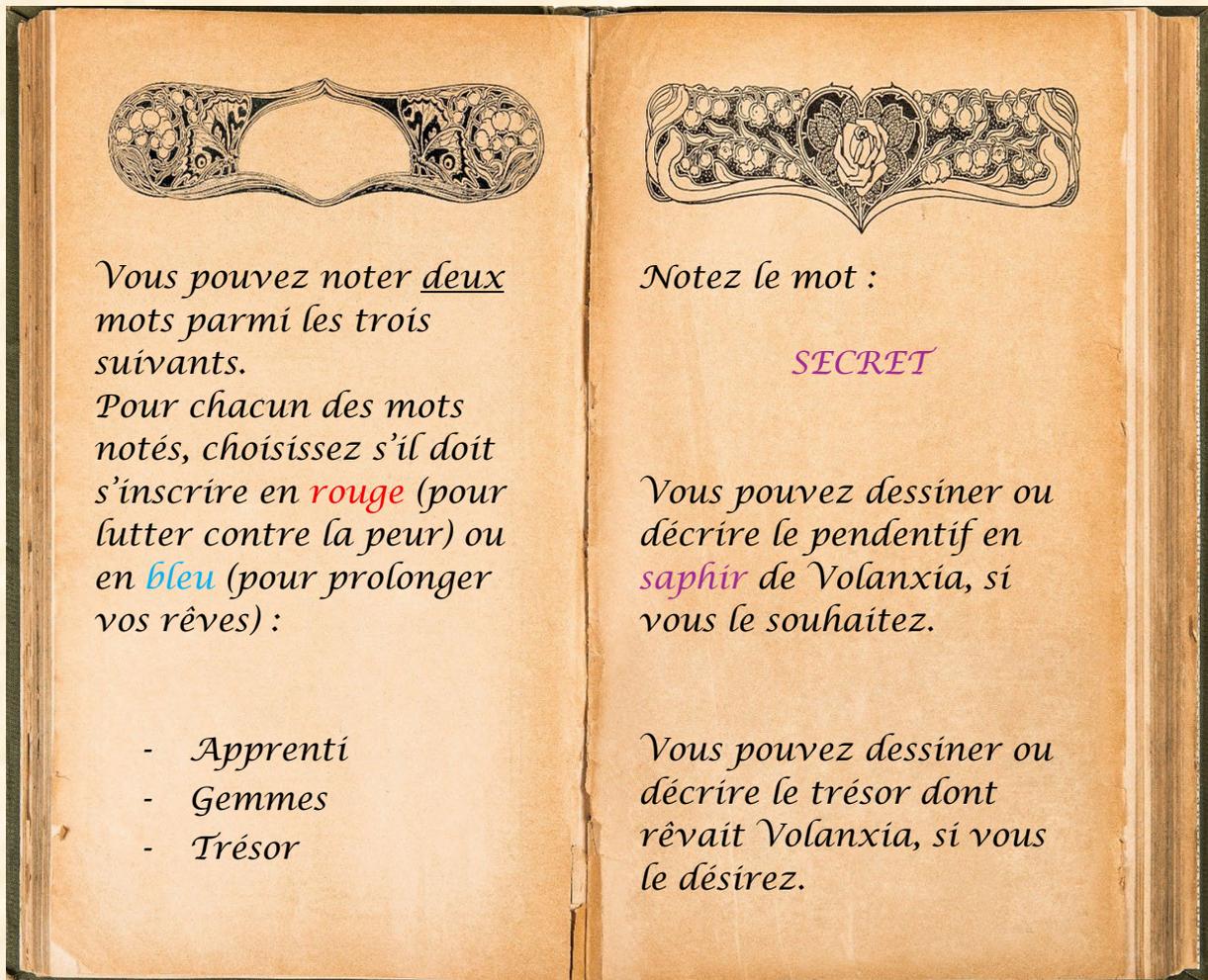
Olandis lui emboîte le pas tandis que vous restez un peu en arrière avec Lysia. Lorsque la voleuse sort du passage et met le pied sur la rampe de pierre, elle se tourne vers vous, désespérée. Vous ne comprenez pas tout de suite ce qui lui arrive. Elle bascule en avant, comme aspirée par le gouffre. Ce n'est que lorsque le deuxième tentacule se saisit d'Olandis, le projetant dans les airs comme un fétu de paille, que vous comprenez. Vous battez en retraite en compagnie de Lysia jusqu'à la petite salle. Les tentacules entrent dans le passage, se frayant un chemin jusqu'au coude, s'agitant frénétiquement à quelques centimètres de vous. A leur extrémité, un bouquet d'épines longues comme votre bras suinte d'un poison mortel. Vous attendez, lovés l'un contre l'autre, que le cauchemar se termine.

Lorsque les appendices refluent, vous patientez encore longtemps avant de redescendre, laissant derrière vous la poussière des trésors perdus de Citalia. Reprenant la descente en compagnie de Lysia, vous atteignez une nouvelle brèche où vous rejoint Garbat. Vous lui racontez la mésaventure de Volanxia et la mort d'Olandis. Le capitaine hoche la tête tristement.

« Je savais que cela devait finir ainsi. »

Il vous raconte à son tour la perte de Tranis, qui a basculé dans le gouffre au niveau de la deuxième chapelle. Vous n'osez pas demander plus de détails.

D'un commun accord, vous décidez de poursuivre la descente. Après tout ce que vous avez découvert, nul doute que de plus grands secrets vous attendent dans les profondeurs. Alors que vous vous allongez, votre cœur se serre douloureusement. La quatrième nuit commence. Y survivrez-vous ?



Rendez-vous au 14.





39

L'Académie est plongée dans le noir, mais dans les couloirs qui mènent aux salles de lecture, des lampes à huile se balancent en grinçant au plafond. Elles semblent plus grandes et plus nombreuses que d'habitude. Les ombres qu'elles projettent prennent des formes effrayantes menaçant de vous attraper.

Lorsque vous atteignez la réserve, vous poussez un soupir de soulagement. Les livres sont là, apaisés, ils vous rassurent. Vous avez enfin trouvé un havre de paix dans ce cauchemar. Un bruit vous fait alors sursauter, comme si une araignée faisait claquer ses mandibules.

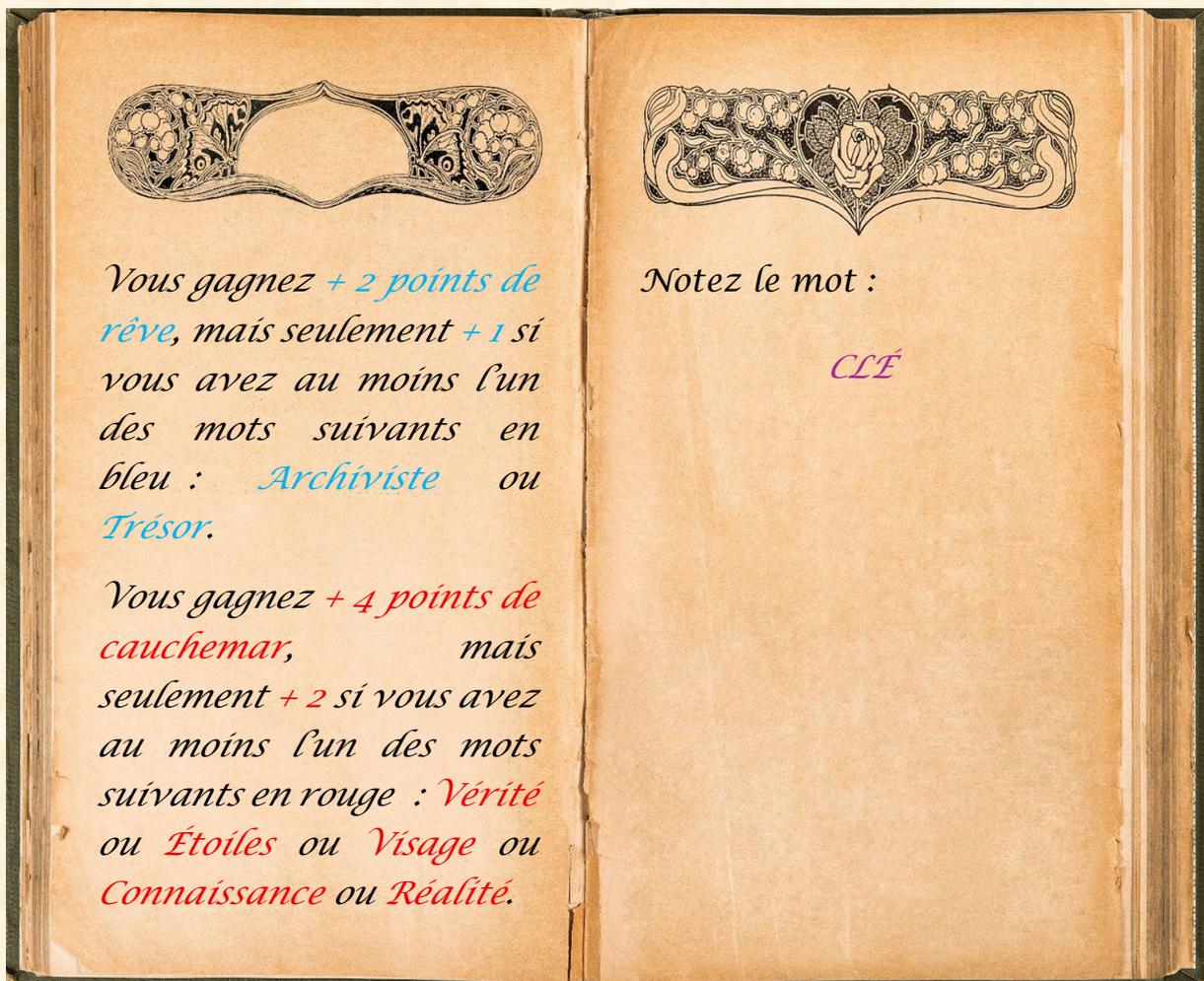
Soudain, la lumière dispensée par les étoiles sous l'immense plafond de verre décline. Vous levez les yeux pour découvrir une forme sombre qui descend sur vous, suspendue au bout d'un fil. Paniqué, vous essayez de crier, mais en vain. Votre bouche demeure inéluctablement fermée, vos muscles paralysés. La créature qui s'est posée tout près de vous a l'allure d'une fillette, une novice. Mais sa robe est déchirée. Des appendices noirs munis de crochets grouillent sur sa peau. Ils s'allongent pour vous atteindre.

Vous hurlez, ressortant pour entrer dans la petite salle des archives, juste à côté. Haletant, vous refermez la porte derrière vous. Bientôt des coups retentissent sur les battants de bois. De combien de temps disposez-vous ?

Vous devez chercher des informations. Mais par où commencer ? Vous essayez de vous souvenir de tout ce que vous avez appris depuis que vous parcourez ce cauchemar, et depuis que vous descendez dans l'interminable spirale du Vortex.

L'ouvrage ouvert sur le petit présentoir évoque le sortilège des anciens Mages de pierre. Est-ce une coïncidence ou bien l'Académie cherche-t-elle à vous aider au sein de votre rêve ?

Sans hésiter, vous arrachez la feuille.



Vous gagnez + 2 points de rêve, mais seulement + 1 si vous avez au moins l'un des mots suivants en bleu : Archiviste ou Trésor.

Vous gagnez + 4 points de cauchemar, mais seulement + 2 si vous avez au moins l'un des mots suivants en rouge : Vérité ou Étoiles ou Visage ou Connaissance ou Réalité.

Notez le mot :

CLÉ

Est-ce que votre total de points de cauchemar atteint ou dépasse 10 ? Dans ce cas, rendez-vous au 21.

Sinon, est-ce que votre total de points de rêve atteint ou dépasse 10 ? Dans ce cas, allez au 10.

Dans les autres cas, quel est votre choix ?

Si votre Grimoire porte le mot SYMBOLE, consulter des livres sur les constructions des Façonneurs, au 48 ? +2/+1

Si votre Grimoire porte le mot SUICIDE, consulter les ouvrages interdits sur les mythes du Vortex, au 24 ? +2/+1

Quitter l'Académie et fuir dans la ville, au 6 ? +4/+2

Gagner les ruines de l'ancienne Citalia, au 26 ? +4/+2

Mettre fin à votre cauchemar, au 10 ?

Le pèlerin montre les fresques et les mosaïques, les labyrinthes tracés sur les parois, le sol et le plafond de la petite pièce carrée.

« C'est beau, n'est-ce pas ? »

Lysia acquiesce, fascinée par les magnifiques couleurs encore préservées. Vous trouvez, quant à vous, les lignes du sol et du plafond oppressantes. Elles vous rappellent les tatouages du pèlerin.

« Qu'est-ce que ça représente ? » demande Olgina.

« Ce labyrinthe est l'emblème de mon ordre. Le monde réel est une illusion que nous devons rejeter en nous frayant un chemin à travers ses chimères. Le Vortex représente le salut par la destruction de tous les simulacres, de tous les leurre. »

Le pèlerin s'enflamme en parlant, d'abord avec enthousiasme, puis avec colère :

« Les Mages de pierre ont trahi la véritable nature du tourbillon lorsqu'ils ont transformé le maelström liquide en cette pitoyable parodie de roc ! La vocation du Vortex n'est pas de demeurer enfermé sous les pieds d'une ville insouciant et vouée à sa perte, mais de réduire à néant tout ce qui nous sépare de nous-mêmes. »

Lysia s'adosse au mur, très pâle soudain : « Vous parlez froidement de la destruction de tout ce qui rend notre vie précieuse. Vous êtes pire que le Conseil. »

Le pèlerin la regarde avec mépris : « Je ne m'attendais pas à ce qu'une fille des rues comprenne l'essence de notre réalité. Tu es trop jeune et trop ignorante pour cela. »

Il se tourne vers vous : « Regardez à quoi vous a conduit votre orgueil, Scripte ! Ce n'est pas mon ordre qui a enfanté le Conseil. C'est votre philosophie hédoniste et idéaliste qui justifie les purges et fait des tours phalliques de Citalia l'apogée de notre civilisation, l'aboutissement de notre humanité. Est-ce cela qui est précieux à vos yeux ? Est-ce cela que vous voulez défendre ? Si mon ordre existe et s'il prospère au cœur de la cité, c'est parce que vous vous êtes abreuvés de mensonges. Vos livres ne vous ont pas sauvés. Vos plaisirs ne vous ont pas comblés. Vos rêves ne vous ont pas permis d'échapper à la vérité. »

« Et quelle est cette vérité ? » demande Lysia, la lèvre tremblante.

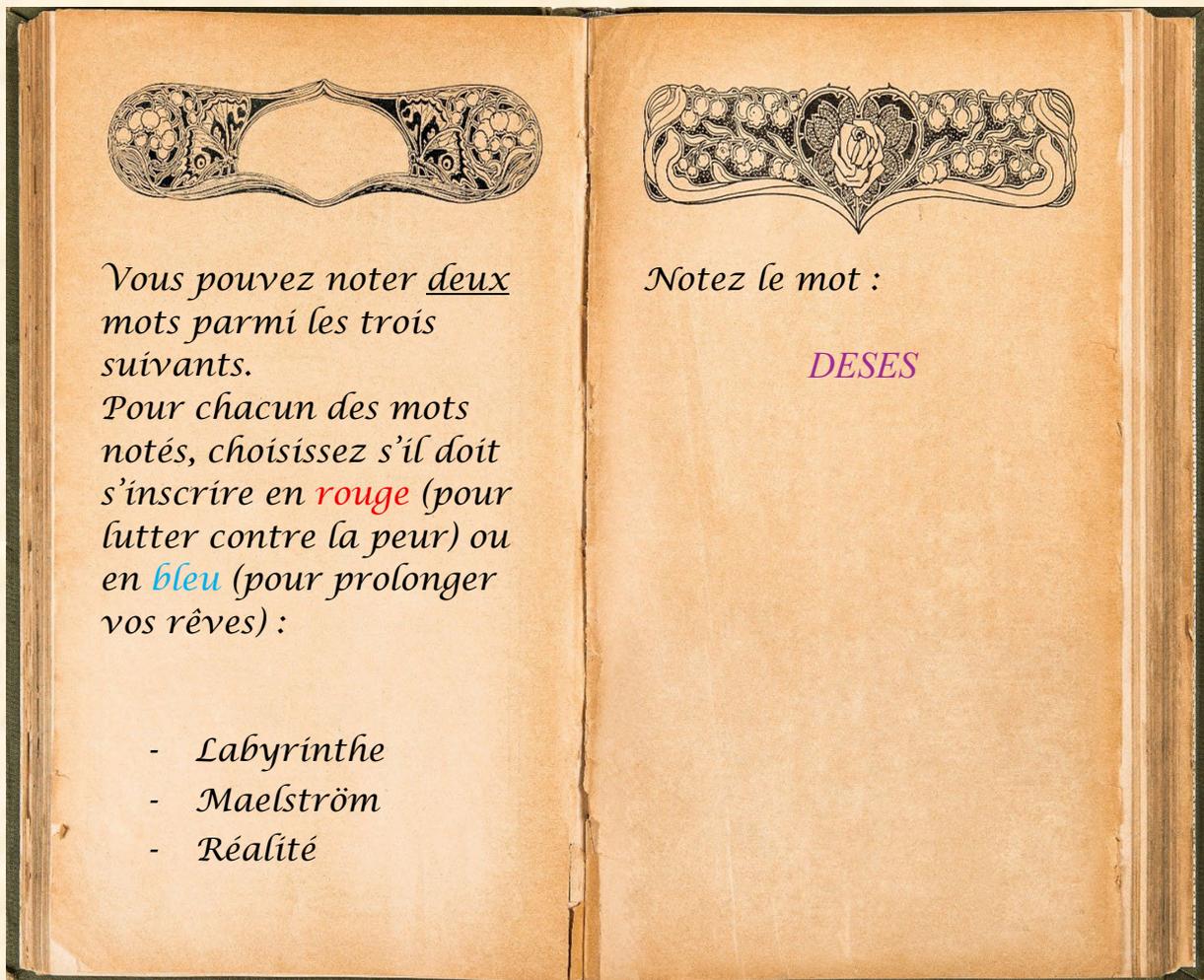
« Si vous ne croyez pas aux préceptes de mon ordre, votre monde n'a aucun sens. Votre vie pas davantage. L'existence n'est qu'une pâle fumée qui tourbillonne

entre le néant et la mort. Tous vos livres ne sont que des mensonges voués à disparaître. Tous vos efforts pour bâtir une civilisation se résument à ces tours longilignes dressées vers le ciel. Jamais elles n'atteindront les étoiles. Et comme toute chose en ce monde, elles finiront par s'écrouler. »

S'inclinant une dernière fois, Tranis sort de la chapelle, vous laissant avec une Olgina médusée et une Lysia au bord des larmes. Après un moment, Garbat entre à son tour, l'air renfrogné.

« Préparez le campement. Nous avons perdu trop de temps. Il va bientôt neiger. »

Vous vous exécutez, essayant de chasser les paroles obsédantes de Tranis de votre esprit.



Allez au 14.



« C'est trop risqué. Je ne pense pas pouvoir ouvrir cette porte ! Je suis désolé. »

Garbat pose une main apaisante sur votre épaule : « Ce n'est pas grave, mon garçon. Ta prudence n'est pas une faiblesse ! J'ai l'impression que personne n'a réussi à franchir cette porte depuis sa construction. »

« On doit partir d'ici ! » crie Lysia, s'éloignant du bord.

Vous remontez en courant l'escalier en hélice, jetant des regards affolés par-dessus votre épaule. Mais les tentacules du monstre ne montent pas jusqu'à vous. Vous atteignez sains et saufs l'Helix Maxima.

« Qu'est-ce qu'on va faire ? » demandez-vous, dépité.

Garbat lève les yeux vers le ciel lointain.

« Remonter, encore. En espérant qu'on puisse atteindre le disque-clé. Une fois là-bas, on verra bien. »

Les heures passent, puis les jours. Vous marchez, marchez, et dormez d'un sommeil de plomb, sans rêves ni cauchemars, qui vous laisse hagard et épuisé au matin. Vos deux compagnons n'en mènent pas large non plus. Ils titubent devant vous, au gré des interminables journées. La fatigue n'explique pas à elle seule le poids qui accable vos épaules.

Vous repassez par la brèche, croisez les autres chapelles et portes, jusqu'à la lame de pierre. Elle vous paraît tellement belle mais aussi tellement triste dans la lumière déclinante du soir. Vous hésitez à vous y engager, à aller contempler le vide du Vortex depuis la plateforme édifiée à son extrémité. Mais vous devinez que ce serait votre dernier geste, votre ultime décision. Et vous ne voulez pas finir ainsi.

Garbat et Lysia luttent contre la même pulsion morbide, jusque dans leur sommeil où ils s'agitent désespérément. Tournant le dos au gouffre pour ne pas voir ce qui pourrait en sortir, vous les regardez longtemps, dans leur parodie de repos, contemplant sur leur visage un miroir de vous-même, de ce que vous êtes devenu. De l'impasse où vous êtes à présent emprisonné. La colère, alors, remplace l'impuissance. Pourquoi Pandora vous a-t-elle envoyé dans cet endroit maudit ? Dans quel but absurde ? Elle, au moins, repose en paix à présent.

Et puis, enfin, vous atteignez le disque-clé. Vos provisions sont presque épuisées et la porte, évidemment, est fermée. Aucun espoir de retour pour les exilés du

Vortex. Garbat tambourine un moment contre l'immense paroi de métal, mais il sait bien qu'aucun garde n'ouvrira jamais la porte sans l'aval du Conseil de la cité.

Aucun espoir.

Lorsque tombe enfin la nuit, vous vous asseyez tous les trois, côte à côte, contemplant le ciel qui n'a jamais été aussi grand que ce soir. Garbat sort une flasque d'alcool qu'il avait gardé sur lui jusqu'au bout. Le capitaine vous tend le breuvage réconfortant avec un sourire amical. Lorsque Lysia boit à son tour, le rouge lui monte presque immédiatement aux joues, effaçant la pâleur de ces journées infernales.

Vous restez longtemps ainsi, tous les trois, à contempler le ciel et, parfois aussi, à regarder en bas, vers les profondeurs du gouffre. Ensemble, finalement, vous ne craignez ni le Vortex, ni les abominations qu'il abrite, ni même, peut-être, la mort. Et soudain, votre colère, dans un souffle, disparaît. Les paroles de la Maîtresse des Scriptes vous reviennent à la figure.

*Il faut pourtant que tu y cherches les réponses aux questions que nous nous posons.
Et que tu reviennes avec ta grande interrogation.*

Vous regardez le visage de Lysia puis celui de Garbat, écoutez quelques instants leurs paroles, leur rire. Et vous vous joignez à eux, le cœur finalement si léger qu'il vous semble flotter au-dessus du gouffre, loin, très loin, très haut au-dessus du Vortex.

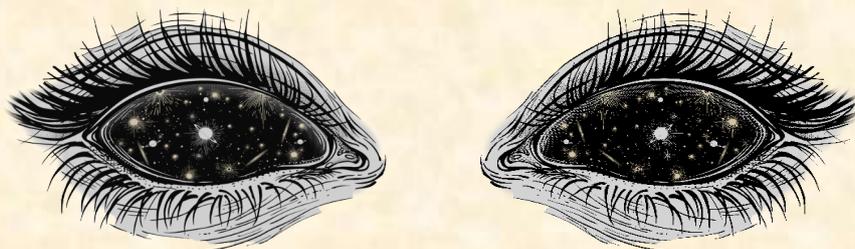
Avez-vous réellement échoué, si vous avez vécu ?

*

Bravo, vous avez trouvé la

Fin n°1 (sur 4)

*





42

Vous actionnez les mécanismes, ouvrant les deux portails simultanément dans une symphonie d'éclairs rouges et bleus. Le monstre pousse un hurlement déchirant. Il relâche son étreinte et s'effondre, heurtant lourdement les parois du Vortex. Vous vous précipitez pour soutenir Lysia, la marque d'une épine ensanglantant son cou. Mais la jeune femme est indemne.

« Je vais bien. »

Soufflé, vous la voyez marcher vers le centre de la plateforme et observer longuement le ciel, au loin. Puis, elle tend les bras en avant et ferme les yeux,

comme si elle cherchait à ressentir la caresse du vent ou à percevoir les accents d'une musique lointaine. Vous n'entendez pas un bruit, à part l'écho faiblissant de la chute du monstre qui n'en finit pas de se disloquer. Aucun souffle d'air ne vient adoucir la pesanteur des lieux. Pourtant, les cheveux de Lysia flottent autour d'elle et ses mains ondulent au gré d'une mélodie secrète.

« Lucas, tu as réussi ! Tu es le premier homme à avoir trouvé la solution des trois mystères du Vortex. Celui des Façonneurs, celui des Mages et celui des Archivistes. C'est un miracle. Je ressens leur pouvoir, tu sais ? Celui des anciens Mages... J'entends leur voix. Je les comprends. Ils me disent ce qui s'est passé... »

Elle se tourne vers vous, habitée d'un savoir bouillonnant qui se déverse en torrent de paroles :

« Lorsque les Mages de pierre ont compris que les Métaphysiciens avaient créé le Maelström, dans le but d'y engloutir toute la cité, ils ont réagi aussitôt. Bien sûr, ils n'ont pas pu éviter le massacre de milliers d'innocents. Mais en solidifiant le tourbillon, en créant le Vortex, ils ont empêché que tout le monde soit emporté. La vie a continué. Les Façonneurs ont permis au peuple de Citalia de reconstruire une ville. Et puis, ils ont commencé à explorer le Vortex, en compagnie des Archivistes. Ton ordre était persuadé que le gouffre cachait des réponses aux questions qu'ils se posaient depuis longtemps. Que le seul moyen de vaincre le sinistre héritage des Métaphysiciens était de se confronter aux profondeurs. »

Elle se rembrunit :

« Lorsque les Archivistes ont commencé à cauchemarder jusqu'à en perdre l'esprit et que le monstre du Vortex s'est manifesté, les trois ordres ont compris la nature du danger, qui s'étendait bien au-delà de la malfaisance des Métaphysiciens. Il fallait l'admettre : personne n'était capable de descendre assez loin pour affronter la vérité, personne ne pouvait la supporter. La scission entre les ordres commença alors, ouvrant une faille qui ne cessa de s'élargir, éloignant l'espoir qu'un jour la cité retrouverait une véritable paix. En attendant que quelqu'un soit assez sage pour accomplir cette utopique réconciliation, les Façonneurs, les Archivistes et les Mages se sont unis une dernière fois pour concevoir les portails de la citadelle noire. Ils pensaient que seul un homme ou une femme capable de réunir les qualités des trois ordres serait digne d'affronter la vérité. »

Elle vous dévisage alors avec douceur :

« Toi, Lucas, tu n'es pourtant ni un Mage ni un Façonneur. Mais tu n'étais pas seul. Sans Garbat, sans Olgina, sans Volanxia, sans Olandis, sans Tranis même peut-être... et sans moi, tu n'aurais jamais pu réussir. Il a fallu l'alliance de ces êtres imparfaits, plus ou moins égarés, pour accomplir ce que les anciens pensaient devenu impossible. »

« Mais pour quel résultat ? »

Elle se tait un moment puis montre votre livre.

« Ouvre ton Grimoire. Je vais nous faire remonter. »

Elle se concentre, faisant vibrer la roche tout autour d'elle, et au bout d'un moment, le sol se met à trembler. Le disque de pierre sur lequel vous reposiez tous les deux se détache des piliers qui s'effondrent un à un dans les profondeurs. Petit à petit, il se met à s'élever dans les airs, lévitant sans efforts, remontant vers la surface.

« Tu es capable... de faire ça ? » articulez-vous avec peine.

« Bien sûr, je suis une Mage de pierre. Rien ne m'est impossible. Ouvre ton Grimoire, Lucas. »

Vous vous exécutez, comprenant enfin où elle voulait en venir. Vous revenez à la page où vous avez écrit ou dessiné la cité dont elle rêvait. *La nouvelle Citalia*. La vérité, après tout, est la fin de beaucoup de choses. La fin du Vortex, que Lysia comblera de pierre ou emplira d'eau. La fin du Conseil.

De quoi cela sera-t-elle le commencement ?

Vous connaissiez l'esquisse de son rêve. À présent, debout sur le disque de pierre qui remonte vers la cité, vous commencez à écrire et à dessiner le vôtre.

*

Bravo, vous avez trouvé la

Fin n°4 (sur 4)

*





43

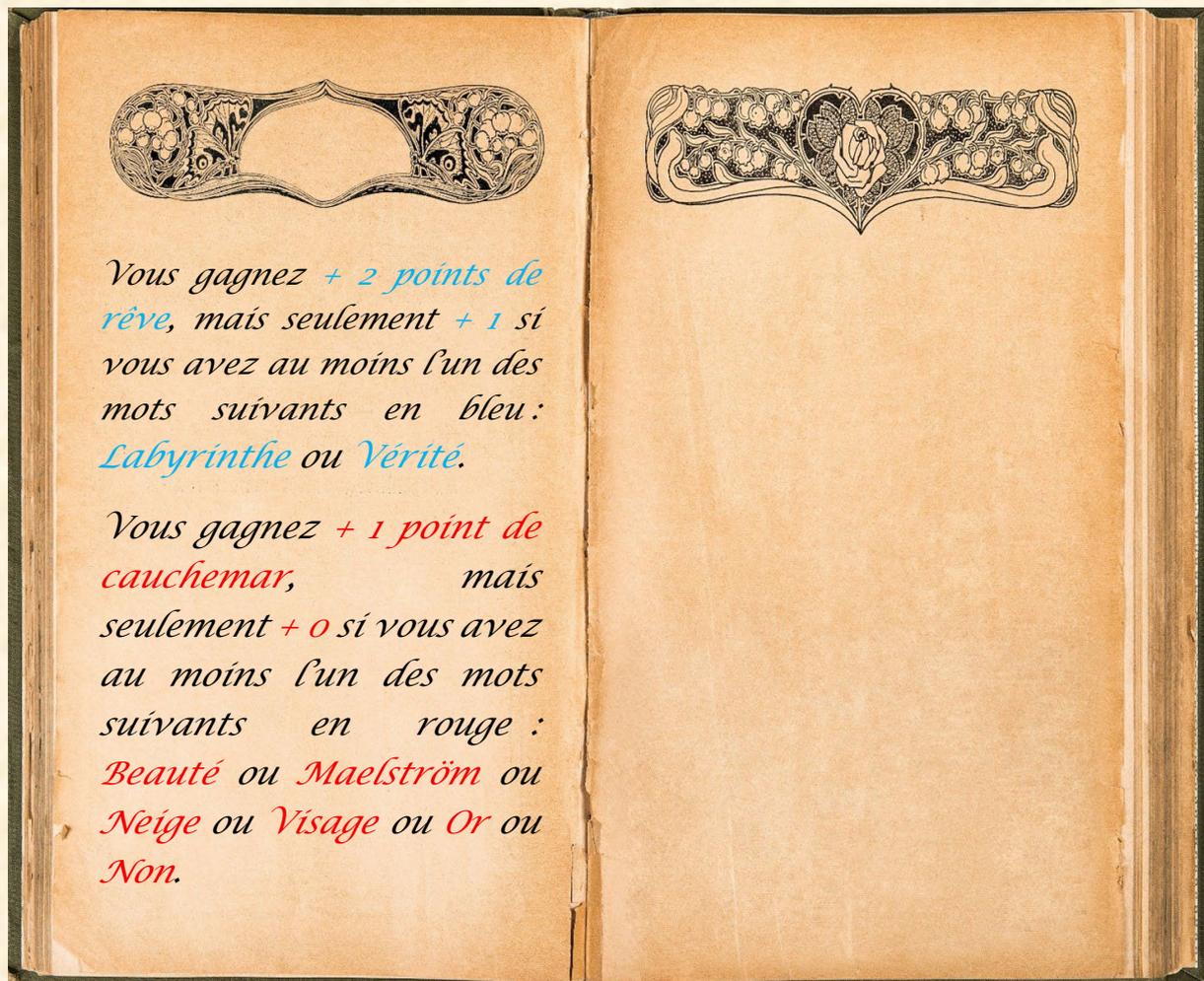
Grâce aux souvenirs des mosaïques de la première chapelle du Vortex, gravées dans votre esprit, vous parvenez à trouver votre chemin au cœur du dédale des Métaphysiciens. Malheureusement, le dévoreur de rêves est entré dans le labyrinthe avec vous. La peur s'insinue peu à peu dans votre esprit.

Vous courez, longeant les murs, redoutant à chaque tournant de tomber sur le monstre qui vous traque. Au cœur du temple, une porte scellée mène dans la crypte sous la terre, le long tunnel qui sert de cimetière, entre l'ancienne Citalia et la ville actuelle. Un piano, intact au milieu des ruines, doit vous permettre de l'ouvrir. Mais quelle mélodie jouer ?

Désemparé, vous regardez par les fenêtres. L'académie des Mages et la tour des Façonneurs sont si près du temple des Métaphysiciens.

Un unique symbole orne la porte de la tour :





Vous gagnez + 2 points de rêve, mais seulement + 1 si vous avez au moins l'un des mots suivants en bleu : Labyrinthe ou Vérité.

Vous gagnez + 1 point de cauchemar, mais seulement + 0 si vous avez au moins l'un des mots suivants en rouge : Beauté ou Maelström ou Neige ou Visage ou Or ou Non.

Est-ce que votre total de points de cauchemar atteint ou dépasse 10 ? Dans ce cas, rendez-vous au 21.

Sinon, est-ce que votre total de points de rêve atteint ou dépasse 10 ? Dans ce cas, allez au 10.

*Si votre Grimoire porte le mot **VORTEX**, aller dans la crypte au 36.*

*Si votre Grimoire porte les mots **CLÉ** et **VIEUX**, entrer dans l'Académie des Mages au 34 ? +1/+0*

Si vous comprenez le symbole dessiné sur la porte, vous introduire dans la Tour des Façonneurs ? Dans ce cas, rendez-vous au numéro correspondant (et revenez ici en ajoutant 2 points de cauchemar si vous vous êtes trompé). +1/+0

Retourner dans les rues de la ville de pierre, au 6 ? +4/+2

Aller chercher refuge dans l'Académie des Scriptes, au 39 ? +4/+2

Mettre fin à votre cauchemar, au 10 ?

Vous ouvrez votre Grimoire. Qu'y avez-vous vraiment écrit ? Les mots que vous avez choisis ont-ils vraiment un sens ? Ou bien formaient-ils une sorte de dé coloré entre les mains du hasard... du destin ?

Avez-vous tenté une description, rédigé des phrases ? Peut-être avez-vous dessiné quelque chose, ou quelqu'un ?

Si c'est le cas, ne croyez-vous pas que votre Grimoire pourrait, ainsi nourri de votre personnalité, vous aider à franchir cette étape ?

Si vous pensez que votre Grimoire ne peut pas vous assister, peut-être parce que vous n'y avez pas assez cru, ou parce que vous n'y avez pas écrit ou dessiné avec suffisamment de cœur ou de conviction, rendez-vous au 41.

Si vous estimez que votre Grimoire est en mesure de vous aider, car vous l'avez nourri d'assez de rêves, de dessins ou de mots, et cela même si vous n'avez pas accompli toutes les tâches qui vous étaient proposées, allez au 25.



Au petit matin, vous êtes réveillé par Garbat. Le capitaine a trouvé une missive de la main d'Olgina où elle explique en quelques lignes avoir décidé de mettre fin à ses jours en se jetant dans le Vortex. Après quelques instants de sidération, le groupe se remet en marche dans un silence pesant. Une pluie battante a remplacé la neige, emportant avec elle les traces de pas de la nuit dernière.

Le froid cède la place à une chaleur malsaine. L'air s'opacifie parfois, se raréfie, devient étouffant, comme si se mêlaient soudain aux frimas de l'hiver d'invisibles vapeurs méphitiques. Après plusieurs heures d'une marche exténuante, vous atteignez une brèche qui s'ouvre dans la paroi. Vous vous retrouvez face à un dilemme. Sur la droite, à l'extérieur du gouffre, un escalier s'enfonce dans les profondeurs obscures de la falaise. Des marches y ont été grossièrement taillées dans la pierre, comme une rampe alternative sur la face postérieure de la paroi, un escalier en miroir de l'Helix Maxima.

« Ce ne sont pas les Façonneurs qui ont construit cela. » affirme Olandis.

« C'est exact ! Ce sont les anciens Pélerins qui ont taillé ces marches. » intervient Tranis. « Ils ont vu dans cette brèche un chemin qui leur était destiné. »

« Peu importe qui a fait cela, on continue sur l'escalier principal. » dit Volanxia. « La troisième porte du Vortex, la porte d'Or, se trouve juste après ce trou, n'est-ce pas ? »

« Oui, mais les deux chemins se rejoignent. » confirme Garbat. « La Passe des pèlerins se poursuit sur plusieurs kilomètres jusqu'à la deuxième chapelle, avant de rejoindre l'Helix Maxima quelques centaines de mètres plus bas. La porte d'Or est bien plus près sur le chemin principal, toutefois de nombreuses portions de la rampe se sont affaissées. Je pense qu'il est plus prudent de passer par la brèche en direction de la chapelle. Je peux nous éclairer avec des torches. »

Tranis approuve vigoureusement :

« Exactement, capitaine ! Les portes des façonneurs n'ont aucun intérêt. Ne sentez-vous pas l'importance de cette brèche que le Vortex a placée là, sur nos pas ? »

Il se tourne vers vous :

« Scripte, accompagnez-moi dans la Passe des pèlerins, Vous ne le regretterez pas, je vous le jure ! »

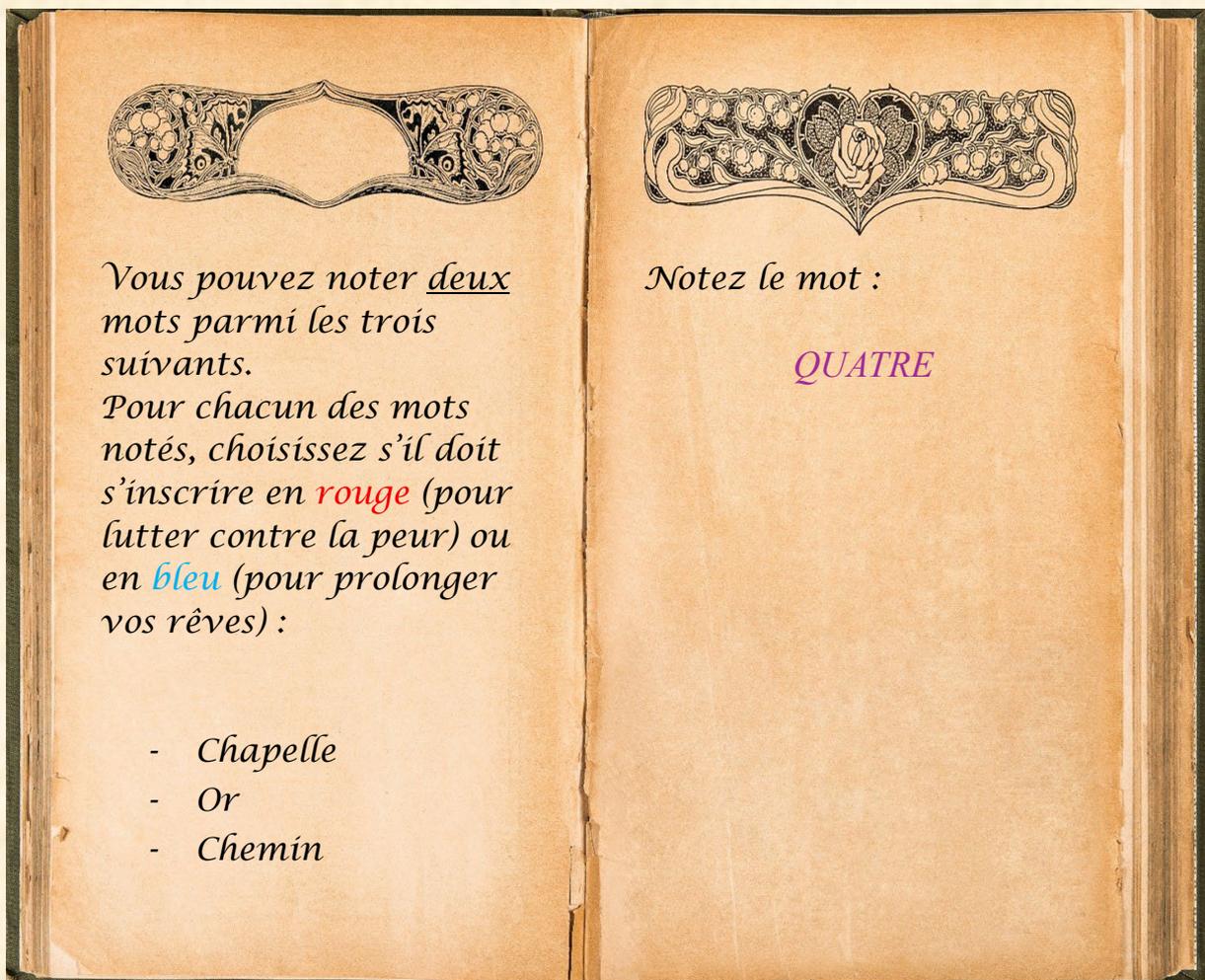
« Hors de question que je descende dans la brèche. » intervient Olandis. « Je veux voir la porte d'Or. »

« Je crois que je vais rester sur le chemin principal. » déclare Lysia.

« Tout comme moi ! » renchérit Volanxia.

Vous réfléchissez, pesant les arguments des uns et des autres. Tranis et Garbat souhaitent prendre l'escalier de la brèche, plus sommaire mais plus sûr, pour passer par la chapelle et rejoindre l'Helix Maxima un peu plus loin. Volanxia et Olandis insistent pour prendre le chemin principal, malgré son état dégradé, afin d'atteindre la troisième porte des Façonneurs, accompagnés de Lysia.

Chacune de ces voies recèle un péril mortel, vous le pressentez. Lequel êtes-vous le mieux préparé à affronter ? Lequel préférez-vous ?



Le chemin principal, au 16 ?

L'escalier de la brèche, au 5 ?



Vous vous approchez le plus silencieusement possible et saisissez la jeune femme par le bras.

« Ne sautez pas ! » chuchotez-vous.

Elle se laisse mollement tirer en arrière et se colle à la paroi juste à côté de vous.

Pendant un moment, vous demeurez silencieux, redoutant le pire. Mais les tentacules, par milliers, redescendent peu à peu, se rétractant, s'évanouissant bientôt au fond du gouffre, comme si elles renonçaient à leur festin. De longues minutes s'écoulent encore, dans un silence absolu, sans qu'Olgina ni vous ne fassiez aucun mouvement. Et puis, vous reprenez :

« Vous veniez chercher la noblesse, la beauté, le mystère. Ce sont vos paroles, non ? »

Elle se tait. Vous insistez :

« Vous n'êtes pas curieuse ? »

« Si, un peu. Mais qu'est-ce que cela change, au fond ? »

« Tout, je crois. Cela veut dire que vous n'avez pas encore renoncé à la vie. »

Parlez-vous pour elle, ou bien pour vous ? L'émotion qui vous envahit n'est pas due qu'à la chaleur humaine dégagée par sa main ou à la peur viscérale de l'horreur monstrueuse, passée si près. Vous vous asseyez aux côtés d'Olgina au bord du gouffre, les jambes pendant dans le vide, alors que la neige se remet à tomber. Bizarrement, vous ne ressentez plus la peur en cet instant précis. Vous avez juste envie de comprendre ce qui a poussé la jeune femme à agir ainsi.

« Qu'est-ce que vous êtes venu faire dans cet endroit ? » vous demande-t-elle avant que vous puissiez formuler votre question.

« Je l'ignore. » dites-vous avec un pâle sourire, impuissant à résumer les motivations contradictoires qui vous ont mené jusqu'ici.

« Alors, on se ressemble plus que je ne croyais. Moi je suis venue pour tuer quelqu'un, mais je ne suis plus absolument convaincue que ce soit la bonne chose à faire. »

Vous la regardez avec incrédulité.

« Tuer quelqu'un. Mais qui ? »

« Je ne sais même pas. » dit-elle en soupirant. « Autant vous dire la vérité. Tout ce que j'ai accompli depuis quelque temps se termine par un échec, une catastrophe. Le Conseil m'a piégée, voyez-vous. Ils ont menacé d'exécuter mes proches si je n'accomplissais pas une tâche pour lui. Malgré les apparences, j'ai été formée toute jeune aux arts de la guerre. On m'a chargé d'éliminer le Haut Traducteur Harrington. Quand je suis arrivé chez lui, il était déjà mort. Comment expliquer cela ? Ma deuxième tâche consistait à infiltrer ce groupe pour supprimer le descendant des Mages de pierre. Je croyais que c'était vous. »

« Ce n'est pas le cas. »

« De toute manière, je n'ai pas très envie de vous tuer. » dit-elle sérieusement.

Elle soupire et regarde autour d'elle : « Cet endroit vous change... »

« Ou peut-être qu'il nous révèle une part cachée de nous-mêmes. » suggérez-vous.

« Olgina, pourquoi vouliez-vous sauter ? »

Elle hausse les épaules :

« Je ne sais pas. J'étais désespérée. J'ai tout raté jusqu'à maintenant. Et puis, je fais d'horribles cauchemars. »

« Un monstre avec une bouche immense, pleine de dents acérées ? »

Elle se fige, troublée. « Oui. Vous aussi ? »

Vous hochez la tête.

« Ces cauchemars me rendent folle. » dit-elle. « Je crois que c'est parce que, d'une certaine manière, ma famille est liée à l'ordre des Archivistes. On m'avait prévenu que le Vortex était un endroit que je devais éviter à tout prix. Mais je suis aussi une guerrière. Si Garbat savait à quel point j'aime les armes... »

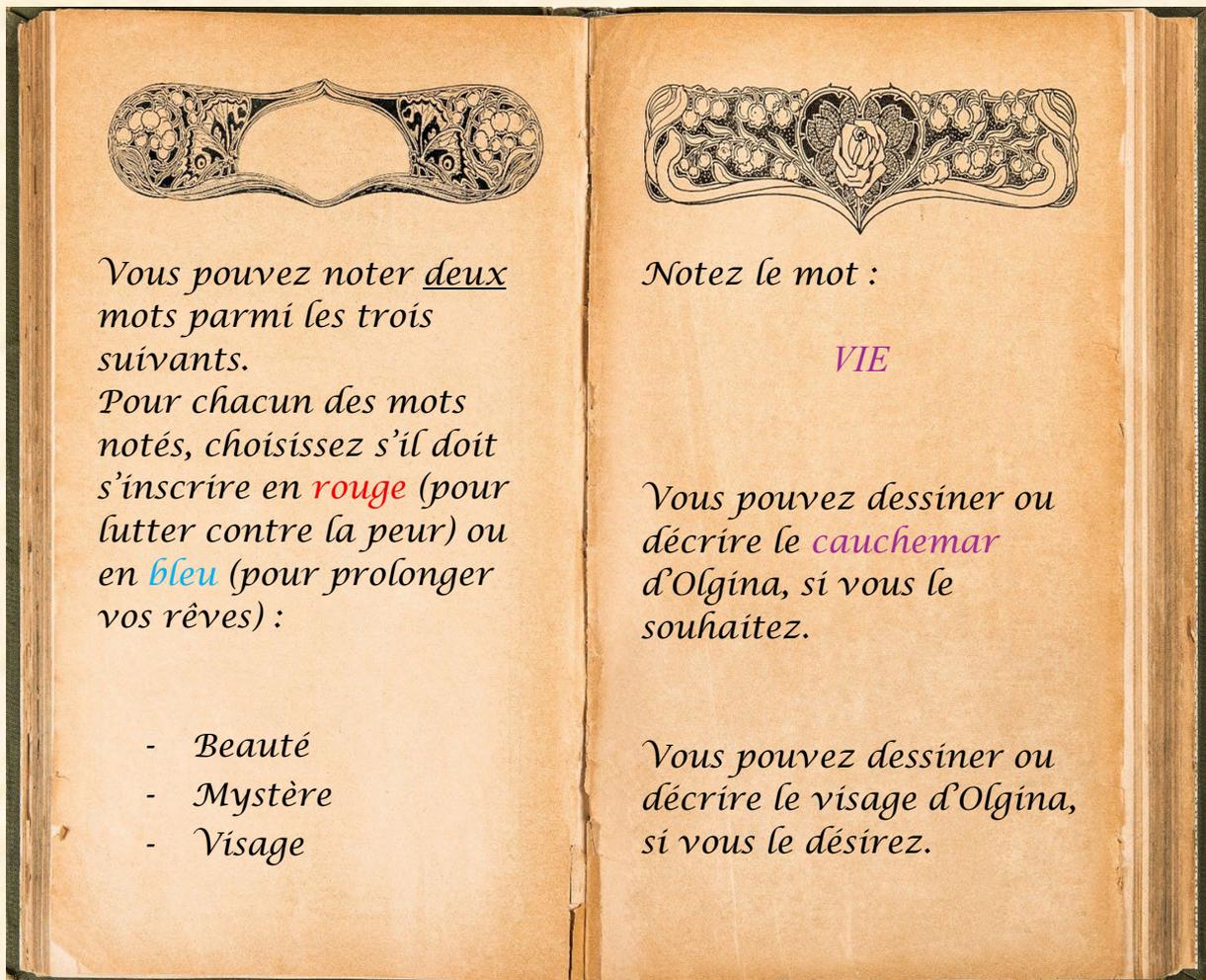
Elle a un petit rire. Puis elle se tait, écoutant les rumeurs du gouffre.

« Oh... Quelque chose remonte vers nous. » dit-elle soudain.

Elle vous pousse brutalement sur le sol, montant sur vous comme si elle allait vous embrasser. Puis elle se redresse et lance sa tête en arrière, sans cesser de vous regarder.

« Merci. » lisez-vous sur ses lèvres. L'appendice monstrueux qui surgit derrière elle plante une pointe acérée dans son dos jusqu'au travers de sa poitrine, l'arrachant à la pierre pour l'entraîner dans les ténèbres. Vous fermez les yeux. Lorsque vous les rouvrez, le monstre a disparu. Lentement, comme un somnambule, vous vous relevez pour remonter, trainant les pieds dans la neige, longeant le mur de l'escalier, obsédé par ces lèvres et ce mot incompréhensible pour vous. *Merci.*

Mais merci pour quoi ? De quoi peut-elle bien vous être reconnaissante à l'instant où elle cessait d'exister ? Perdu dans vos pensées, vous êtes presque surpris d'atteindre déjà le campement où dorment vos compagnons. Vous retournez vous allonger à votre place, mordant votre paille, essayant d'effacer le souvenir du visage d'Olgina.



Vous finissez par vous endormir au 14.



47

Dans les mosaïques de la chapelle, vous avez reconnu le thème des fresques de la crypte du cauchemar. Le culte qui a bâti cet édifice et préparé votre sacrifice est bien le même que celui qui déchaîna les eaux sur l'ancienne ville de Citalia.

Vous savez ce qu'il vous reste à faire.

« Je refuse le désespoir, esclave de la mort ! » hurlez-vous depuis le seuil de l'édifice maudit.

La créature se détourne aussitôt de Garbat. Elle hésite, comme si elle ne comprenait pas le sens exact de vos paroles.

« Je refuse le désespoir, esclave de la mort ! » répétez-vous, faisant un pas vers le squelette.

Le corps décharné se recroqueville, au milieu du pont. A la lumière de la torche du capitaine, les os se recouvrent à nouveau de chair, les tatouages réapparaissent sur la peau. Bientôt, Tranis se relève, tremblant de colère et de dépit.

« Non. Archiviste... Non... Toi, tu DOIS le savoir. Plus que tout autre. Ton rôle est de mettre fin au mensonge, à l'obscurantisme, aux illusions. Si tu as survécu aux cauchemars, c'est que tu en es digne. Tu DOIS comprendre que les humains ne méritent pas de vivre. Cette foule imbécile, vouée aux plaisirs, aux distractions, alors que le sablier de leur vie s'écoule et les mène à leur fin. Ils ne savent que détruire, abîmer, pervertir et profiter. »

« Que devraient-ils faire, selon toi ? »

« Se repentir, renoncer à leur folie. Mettre fin à leur existence qui n'est qu'une plaie à la surface du réel. »

« Disparaître ? »

« Oui. Tel est le destin de Citalia. Sans l'obstination des Mages de pierre, la ville serait devenue l'emblématique tombeau de notre espèce maudite. Une légende pour l'éternité. »

« Mais qui raconterait cette légende, prêtre de l'absurde ? Qui cette légende inspirerait-elle ? »

« Personne. Tout disparaît, Archiviste. Telle est la condition de l'humanité. »

« Tout disparaît, pèlerin, oui. Mais pas ainsi. » dites-vous, secouant la tête. « Tout n'est pas égal. »

Et puis, d'une voix forte, sans la moindre hésitation :

« Non ! Je refuse le désespoir, esclave de la mort ! »

Le pèlerin hurle avant de tituber, les yeux vitreux, et de basculer dans le vide. Garbat rengaine son épée brisée.

« Eh bien, mon garçon. Voilà qui peut effectivement inspirer une légende ! »

Vous quittez les lieux sans tarder, poursuivant la descente pour rejoindre enfin l'Helix Maxima. Vous attendez longtemps, scrutant la rampe de pierre dans l'espoir de voir apparaître vos compagnons. Et puis, enfin, une forme surgit au loin, grandissant peu à peu.

« Lysia. » dit Garbat, livide.

La jeune femme s'écroule, hébétée :

« Ils... Ils sont morts. Ils ont tenté d'ouvrir la porte. Mais le monstre les a emportés... »

Garbat l'étreint maladroitement pour la consoler. Vous regardez au loin, accablé par la mort de Volanxia. Encore des morts ?

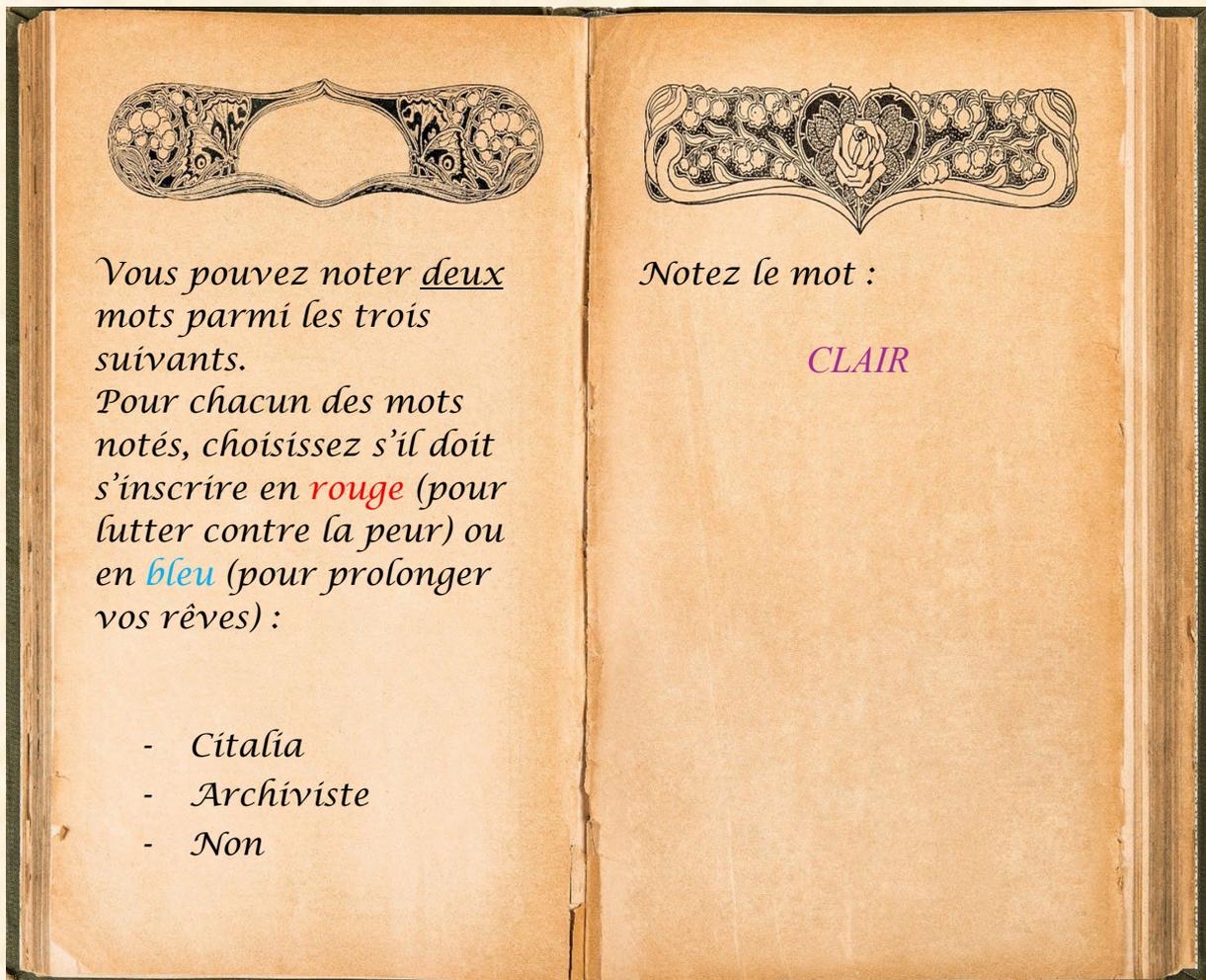
Dans les heures qui suivent, vous discutez de la suite de votre périple. Faut-il descendre encore ? Ou bien remonter ? La folie de Tranis vous donne envie de poursuivre. Ne serait-ce que parce que vous espérez ardemment trouver au fond du gouffre une preuve de son erreur.

Lysia se range à votre avis. « Je veux continuer. » dit-elle.

« Très bien. » concède Garbat. « Demain. »

La nuit est déjà tombée. Vous vous partagez quelques provisions avant de vous allonger, chacun perdu dans le labyrinthe de ses pensées.

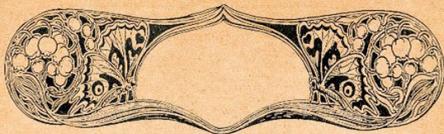
Votre cœur se serre... Il s'agit de la quatrième nuit. Verrez-vous le matin ?



Allez au 14.

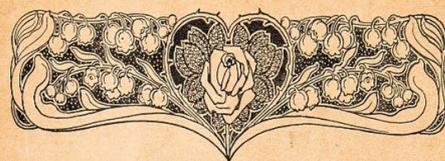
Vous cherchez frénétiquement un livre qui vous en apprenne davantage sur les symboles dessinés par Olandis et sur ceux qui étaient gravés sur la pierre. Vous ne parvenez pas à trouver d'ouvrage exhaustif sur le sujet. Vous apprenez seulement que les Façonneurs ont utilisé des mécanismes complexes, formés de roues et d'engrenages dans des métaux inaltérables, pour fermer l'accès aux songes d'eau ainsi qu'aux zones les plus profondes du Vortex. Les combinaisons ou les clés permettant d'actionner les mécanismes se sont perdus avec les siècles.

Le système de cryptage par cercles concentriques qu'ils employaient déjà dans l'ancienne Citalia était fondé sur des séquences numériques. Mais vous ne parvenez pas à trouver des informations très précises sur la nature exacte de leur logique. Le dévoreur de rêves fait alors voler la porte en éclats, projetant des éclaves dans toute la pièce. Vous hurlez de douleur lorsqu'il se rue sur vous et vous mord de sa bouche monstrueuse. Vous fuyez, sortant de la petite pièce pour quitter l'Académie.



Vous gagnez + 2 points de rêve, mais seulement + 1 si vous avez au moins l'un des mots suivants en bleu : Code ou Mystère.

Vous gagnez + 2 points de cauchemar, mais seulement + 1 si vous avez au moins l'un des mots suivants en rouge : Connaissance ou Livre ou Porte ou Logique ou Réalité ou Vérité.



Notez le mot :

INDICE

*Est-ce que votre total de **points de cauchemar** atteint ou dépasse 10 ? Dans ce cas, rendez-vous au 21.*

*Sinon, est-ce que votre total de **points de rêve** atteint ou dépasse 10 ? Dans ce cas, allez au 10.*

Dans les autres cas, vous devez partir sans tarder. Mais où ?

Fuir dans la ville, au 6 ? +4/+2

Gagner les ruines de l'ancienne Citalia, au 26 ? +2/+1

Mettre fin à votre cauchemar, au 10 ?

49

Profitant de l'assaut de la créature sur Garbat, vous plongez en avant pour traverser le pont. Un moment, vous manquez de basculer dans le vide, mais vous parvenez à rétablir votre équilibre et à rejoindre l'intérieur de la chapelle.

Comme une réplique démente de la première construction, l'intérieur est couvert de spirales et de crânes. Les os ont remplacé les coquillages. Une lumière surnaturelle brille dans l'obscurité, révélant une mosaïque où les flots déchaînés d'un lac tourbillonnant engloutissent un monde radieux peuplé d'hommes, de femmes, d'animaux et de plantes.

Vous vous retournez. Garbat recule face à la créature squelettique qui semble se jouer de lui. Ensuite, ce sera votre tour... Vous n'avez plus le choix : il faut intervenir.

*Si votre Grimoire porte le mot **MONSTRE**, allez au 47.*

Sinon, rendez-vous au 27.

50

Vous vous relevez pour rejoindre la jeune femme.

« Lysia ! Je ne crois pas que je pourrai ouvrir ces portails. Je suis désolé... »

Vous lui prenez la main et vous la tirez doucement mais fermement en arrière. Puis vous vous approchez du bord et vous vous adressez au monstre, animé d'une volonté inflexible.

« Laisse-la tranquille ! Emporte-moi à sa place. »

La créature vous ignore.

« Je suis le Dernier Archiviste. Je suis tout ce que tu détestes ! Prends-moi, maintenant !! »

Brandissant votre Grimoire, vous criez, avec plus de force que jamais :

« Viens ! Dévoreur des Morts !! »

Alors, comme si c'était une évidence, comme si elle avait attendu ce moment depuis la création du Vortex, la créature se rue sur vous. Elle vous arrache au sol, vous balayant comme un fétu de paille et vous rattrape entre ses membres monstrueux. Tous ses tentacules convergent vers vous en une forêt touffue et confuse. Le Grimoire vous est arraché. Seules restent entre vos mains les pages qui racontent votre aventure. Votre passé, votre avenir n'existent plus.

Du coin de l'œil, vous apercevez Lysia qui se lance dans l'escalier. Et puis, tout bascule alors que vous plongez dans le gouffre obscur, sous la citadelle. Le temps ralentit progressivement tandis que le monstre vous emporte dans les profondeurs du Vortex. À mesure que passent les minutes, les heures, les jours, votre regard est toujours fixé vers le ciel. Votre pensée s'étirole mais une certitude demeure : vous avez permis à Lysia de leur échapper et de remonter jusqu'à l'Helix Maxima. Même si vous ignorez ce qu'elle va devenir, vous devinez qu'elle possède en elle une force qui lui permettra de survivre, de sortir du Vortex. Et peut-être de changer le visage de Citalia.

Le temps passe encore, les semaines... Lorsque le ciel n'est plus qu'un minuscule point bleu très lointain, que vous avez presque oublié la couleur du monde, vous regardez les feuillets qui sont entre vos mains. Des larmes coulent dans vos yeux, mais vous parvenez à lire malgré elles. Ils sont là, près de vous, Garbat, Volanxia, Tranis, Olgina, Lysia, Olandis, Pandora, toutes celles et tous ceux que vous avez fréquentés et, pour la plupart, que vous avez aimés. Ou peut-être n'était-ce qu'un rêve ? Une histoire qu'on raconte, sans importance. Tandis que la dernière feuille que vous tenez dans votre main squelettique s'émiette lentement, à une éternité de kilomètres au-dessus de vous, l'emprise du Conseil sur la ville de Citalia se dissout, de la même manière.

Alors, une question surgit dans votre esprit : « *Que va faire Lysia ?* »

Et l'évidente vérité vous frappe : ce que la jeune orpheline accomplira, cela, même le Vortex l'ignore. Alors, un sourire, fragile comme la poussière, danse et vient mourir sur ce qui reste de vos lèvres.

*

Bravo, vous avez trouvé la

Fin n°2 (sur 4)

*

