

*P  
R  
I  
S  
M  
E*



## Introduction



Laurine, 2022

Vous fendez la foule comme on affronte une marée froide, lentement, frissonnant à chaque pas.

Les visages des passants jettent mille fragments d'écume. Vous percevez le flux de leurs peurs, le reflux de leurs joies. Leurs vies glissent sur vous, fixant à votre cœur des filaments de colère et de haine, de désir et d'amour, des étincelles encore brillantes, des embruns, des poussières, la cendre de leur âme.

Vous vous êtes habituée, peu à peu, à ce déferlement ininterrompu de glace et de feu, à cette relation au monde d'une nature étrange. Depuis trois ans, progressivement, l'univers autrefois immobile a basculé pour vous dans un océan tourmenté de couleurs et de chaos.

Mais aujourd'hui, tout cela vous semble dérisoire...

Vous jetez un regard en arrière, incapable de percer la muraille anonyme de la foule, l'architecture labyrinthique des grands escalators froids. Vous cherchez un point d'accroche, un signe, une trace de vos poursuivants.

Aujourd'hui, vous fuyez.

Vous ne vous interrogez plus sur la singularité de votre condition ni sur les mécanismes cachés des lois du temps. Vous ne vous évertuez plus à donner un sens aux manifestations étranges de vos pouvoirs larvés.

Aujourd'hui, vous essayez seulement de rester en vie.

Un léger étourdissement vous fait perdre l'équilibre. Vous êtes paniquée, fatiguée, affamée depuis trop longtemps. Vous devez absolument retrouver un peu de calme, avaler quelque chose, vous soustraire aux regards des tueurs qui vous traquent.

Autour de vous la gare darde ses crocs de lumière, gigantesque piège à ciel ouvert...

Vous vous sentez oppressée par l'incessant brouhaha qui vous cerne de tous côtés, amplifié par les structures de métal et de verre, répété à l'infini dans chaque direction, tandis que le rugissement d'un train égrène sa litanie de grincements et déchire vos tympans déjà saturés.

Des gouttes d'eau glacée coulent dans votre cou, votre dos, où la sueur de la course effrénée se transforme à présent en un affreux linceul. Dans quelle direction fuir, où se cacher ?

Vous repérez une petite librairie sur le côté du hall. Sacrifiant vos dernières espèces, vous allez y acheter une bouteille d'eau et une tablette de chocolat.

Alors que vous vous restaurez, votre pouls commence à ralentir, vos vertiges s'estompent, vous parvenez enfin à reprendre le contrôle de vous-même. Les auras des clients ne s'imposent plus à votre perception comme auparavant, elles ondoient à présent subtilement ; vous êtes à nouveau capable de les analyser froidement. Aucun de ces individus ne représente une menace : badauds allant et venant au gré de leur fantaisie, voyageurs impatients inquiets de manquer leur train... des gens normaux, inoffensifs.

Après un énième coup d'œil circulaire pour vous rassurer, vous vous mettez à éplucher les couvertures des magazines, autant pour achever de calmer votre esprit que pour vous reconnecter à la réalité. La une d'un mensuel de psychologie attire votre attention, vous arrachant un sourire désabusé :

« Qui êtes-vous vraiment ? »

Un coup d'œil dans la vitre de la librairie vous renvoie une première réponse, imparfaite, incomplète... Jeune fille brune, potelée, plutôt jolie, sensuelle...

Ceux qui vous connaissent sauront sans doute que vous êtes orpheline... et clameront que vous êtes surdouée. Etudiante en deuxième année de Licence, collaboratrice privilégiée du célèbre Paul Minkovitch, chercheur en physique du temps, vous brillez effectivement par votre intelligence, mais cela ne suffit pas non plus à vous définir. Ni votre relation intime avec le beau et génial scientifique... D'autant que vous avez rompu...

Ce qui vous rend unique, à l'évidence, personne ne le perçoit.

Depuis quelques années, vous avez développé une forme étrange de synesthésie vous rendant capable de discerner la couleur des gens, de percevoir les halos qui les entourent, leur personnalité, leur humeur.

Et depuis peu...

Votre cœur se serre au souvenir des manifestations récentes de vos étranges facultés. Vous irradiez une forme d'énergie, une sorte de magie dotée de sa propre couleur, un pouvoir que vous ne contrôlez pas, ou à peine, et dont vous ne comprenez rien.

Qui êtes-vous ?

Une créature étrange, inhumaine, inachevée ? Rien de ce que vous avez pu lire dans les livres, apprendre à l'université ou glaner sur internet n'a su vous éclairer.

Comment expliquer que vous soyez capable de bouleverser le psychisme d'un être humain ? Comment comprendre le lien entre l'éclosion de vos capacités et les travaux de Paul sur le temps, sur les paradoxes ?

Comment accepter que le scientifique vous ait recrutée pour votre talent, aimée pour votre beauté, mais que ce soit votre don unique qui lui ait permis de construire sa machine, de mener à bien ses recherches, avant de vous délaissier ?

Vous secouez la tête : ces questions ne vous aideront pas à vous en sortir, pas dans la situation épineuse où vous vous trouvez aujourd'hui.

Car depuis hier soir, vous êtes traquée. Trois hommes vous ont attaquée dans l'internat attenant à la faculté. Vous en avez réchappé en prenant la fuite, mais l'un de vos agresseurs s'est tué en tombant par la fenêtre de votre chambre. Vous n'avez fait que vous défendre, pourtant vous portez sur votre conscience le poids de ce meurtre à présent...

Après une nuit blanche à traverser la ville, paniquée, désespérée, perdue, vous avez reçu un message du professeur Schiavoli, scientifique italien que vous aviez rencontré à plusieurs reprises en compagnie de Paul. Apparemment au courant des menaces qui pesaient sur vous, il vous a demandé de le retrouver dans le train de sept heures en partance pour la côte.

Vous n'êtes pas certaine de pouvoir lui faire confiance... mais vous n'avez pas d'autre issue pour le moment. D'autant que le professeur se rend à une réception au château du Miroir, la grande propriété de Paul. Votre ancien amant y a convié le gratin des journalistes et de la communauté scientifique pour une annonce exceptionnelle ce soir...

Coïncidence ? En tous cas vous connaissez bien les lieux...

Un plan aussitôt a germé dans votre esprit : oui, c'est précisément là que vous devez vous rendre !

Activer la machine que vous avez aidé à bâtir, observer le passé, et si vous y parvenez, modifier vous-même le cours du temps.

Effacer votre crime...

Et découvrir qui en veut à votre vie.



### Graciosa, 2151

Dans la petite salle de préparation des chrono-investigatrices vous revêtez méticuleusement le scaphandre anti-énergétique, ajustant scrupuleusement chaque élément, vérifiant longuement les connexions et le fonctionnement des claviers-manches.

Personne ne vous assiste dans cette tâche, aucune acolyte ne contrôle vos gestes, le respect de la procédure, nul n'est venu vous surveiller.

Les primo-intervenantes angoisseraient à cette idée, tétanisées par la peur de commettre un impair, obnubilées par ces récits de maladroites infimes ayant généré des catastrophes dans la Chambre arc-en-ciel.

Vous souriez, vous remémorez vos premières heures, les minutes de panique lorsque vous aviez cru perdre le fil du segment temporel, les injonctions lancées par la Superviseuse d'une voix suraiguë... c'était il y a longtemps. Très longtemps.

Depuis, vous avez progressé, grandi, vous vous êtes épanouie. Vous avez appris à accepter les injustices du monde dans lequel vous vivez, la défiance inspirée par la couleur de votre peau, le mépris et l'envie. Vous vous êtes isolée peu à peu, naturellement, au milieu de vos consœurs, considérant leur fanatisme avec méfiance, essayant pourtant d'accomplir votre tâche avec tout votre cœur.

Votre solitude n'est pas un prix à payer, non, vous ne la percevez pas ainsi... Elle constitue l'un des éléments qui définissent votre force, une source de sérénité, une incontestable protection contre les ravages du temps.

Une armure aussi efficace à sa manière que le scaphandre que vous venez d'enfiler.

**Vous verrouillez votre deuxième gant.**

**Vous voilà prête.**

**Le sas de purification s'ouvre sur la grande salle circulaire, plongée dans la pénombre.**

**Vous levez les yeux vers le bassin antigravitationnel dont la surface lisse et noire recouvre l'essentiel du plafond.**

**Pas un mouvement, tout est normal.**

**Vous gravissez au ralenti l'échelle menant au gyrosiège de commande. Votre combinaison massive rend l'ascension pénible mais vous êtes habituée à accomplir sereinement cet effort.**

**Arrivée à un mètre au-dessous du plafond liquide vous vous calez dans le fauteuil incliné puis connectez le scaphandre aux différents capteurs de la pièce, assurant la synchronisation entre vos mouvements et ceux des Curseurs.**

**Ces sphères métalliques situées au ras du bassin, portées par un mécanisme aux complexes ramifications, reproduisent à la perfection les signaux neuronaux de votre implant temporel, à la manière des pointes des lecteurs de disques vinyles de l'ancien temps.**

**Les veilleuses à l'éclat laiteux tremblotent sur les murs tandis que vous réglez votre respiration.**

**La séance va débiter.**

**Vous vous nommez Grace Avantasia Syméol, mais tout le monde vous appelle Graciosa.**

**Votre rang d'investigatrice primordiale en chrono-criminologie vous autorise à utiliser la Chambre pour enquêter sur les infractions au Code Temporel.**

**Le Code de Marty Virgen Templosa définit les conditions exactes d'utilisation de la machine arc-en-ciel depuis un siècle, réservée à l'élite féminine, interdit de manière formelle toute action sur les époques révolues, et permet la sanction rétroactive de toute utilisation frauduleuse.**

**Votre rôle consiste à enquêter en observant le passé puis à rendre votre jugement, en prenant les mesures nécessaires pour évaluer la distorsion temporelle et en mandatant les Brigades pour châtier les protagonistes du basculement...**

**La législation instaurée par la fondatrice permettait aussi à la Virgen Argentée la recherche et l'élimination de tous les Indigos... article rendu caduque aujourd'hui par leur récente extermination.**

**Vous avez de nombreuses fois contribué à ces tâches, avec plus ou moins de conviction.**

**Vous préférez nettement enquêter, analyser, synthétiser que punir... mais ce genre de nuance n'est plus de mise à votre époque. La morale n'a plus cours quand le monde peut à tout moment basculer dans le néant des paradoxes temporels.**

**En réalité votre travail se résume principalement aujourd'hui à des interventions en pointillés : on ne fait appel à vous que lorsqu'une enquête dépasse les compétences ou les prérogatives des investigatrices moins renommées...**

**Consciente de l'enjeu et de la difficulté, vous vous focalisez totalement sur votre objectif.**

**Vous pianotez sur votre manche.**

*« Début de la procédure d'analyse. Chrono-investigatrice Graciosa, autorisation LK254GAS1. »*

Les Curseurs se mettent en mouvement tandis que le gyrosiège pivote sur lui-même.

Simultanément, l'eau du bassin se trouble légèrement. Un souffle. Une simple vague dont l'onde parcourt bientôt toute la surface. Le liquide se met à gicler par dizaines de geysers, fontaines, éclaboussures immobiles. Des jaillissements qui remontent doucement dans l'espace inversé de la chambre. Les lumières s'éteignent...

Des lignes de couleurs ondoient au plafond, pulsations régulières en accord avec les battements de votre propre cœur. Vous inspirez profondément, essayant de vous calmer.

Les gerbes d'eau regagnent le bassin tandis qu'un grondement sourd envahit progressivement la chambre.

D'un geste précis de votre main gauche vous corrigez les dernières irrégularités du flux, rétablissant le silence. Puis vous placez les Curseurs de manière à ce que les couleurs s'alignent parfaitement.

Lorsque vous ressentez enfin l'équilibre, vous tirez sur l'un des leviers alignés devant vous.

Le gyrosiège s'élève doucement... Un disque de lumière irisée s'ouvre et s'agrandit comme un miroir sans tain au-dessus de la plateforme.

*« Connexion temporelle en cours. Paramètres normaux. Paré au transfert. »*

Vous ouvrez péniblement la bouche sous l'effet de l'exceptionnelle gravité pour confirmer :

*« Graciosa... Transfert. »*

Dans le disque au centre du bassin apparaissent les contours d'une pièce ressemblant grossièrement à celle où vous vous trouvez actuellement.

Vous déclenchez le chronomètre interne. Lorsque la machine fonctionne, une heure écoulée dans la Chambre correspond à peine à une seconde à l'extérieur.

Vous haussez les sourcils sous votre casque renforcé. La jeune femme assise sur le fauteuil de contrôle ne porte qu'une combinaison rudimentaire, sans claviers-manches ni protections anti-énergétiques, à peine un masque sur les yeux !

Incroyable... Bien sûr vous n'espérez pas reconnaître la chambre arc-en-ciel : cette affaire est la plus ancienne que vous ayez eu à traiter. Les faits remontent à plus d'un siècle, quelques décennies après la découverte des lois du temps...

Mais comment serait-il possible qu'une Opératrice puisse intervenir sans la moindre interface ? A la merci de la moindre anomalie gravitationnelle ?

Voici en tous cas la chrono-criminelle dont vous devez étudier les faits et gestes.

L'ordinateur de contrôle a positionné le curseur temporel à dessein... même si vous estimez qu'il serait intéressant de revenir en arrière, vous décidez d'attendre.

Qui est cette femme ? Dans quelle mesure a-t-elle modifié la réalité pour parvenir à ses fins ?




Et pourquoi vous sentez-vous tellement nerveuse, aujourd'hui ?

## Règles du jeu : Les trois héroïnes

Dans cette aventure vous incarnerez non pas un mais trois personnages :

Laurine, jeune étudiante en l'an 2022, Orphéa, mystérieuse femme de l'an 2048, et enfin Graciosa, chrono-investigatrice en l'an 2151.

Le texte consacré à chacun des personnages se différencie visuellement par un attribut de caractère (droit, italique, gras) et commence par une petite photographie dédiée :

-  : Laurine, qui correspond au texte droit
-  : {Orphéa, qui correspond au texte en italique, délimité par des accolades}
-  : [Graciosa, qui correspond au texte en gras, délimité par des crochets]

Par ailleurs, les indications générales et les offres de choix de fin de paragraphe seront indiquées en rouge.

(Afin d'éviter tout risque de spoiler, une version du jeu fragmentée en trois fichiers est disponible : pour l'utiliser, commencez par le document intitulé DÉBUT, puis, le moment venu, poursuivez par le document intitulé CARRÉ, et enfin par le document intitulé CUBE)

Il est absolument impératif pour suivre l'ordre logique de l'histoire de respecter les règles suivantes :

- Lors des premières tentatives, ne lire que le texte de Laurine (et donc ignorer ou sauter les passages réservés aux deux autres personnages).
- Si l'on possède le code CARRÉ, ne lire que le texte de Laurine et celui d'Orphéa.
- Si l'on possède le code CUBE, lire le texte des trois personnages.

Par ailleurs, comme dans toute Aventure dont Vous êtes le Héros, la progression se fait à partir de la section numéro 1, en suivant les choix proposés.

**PRISME** est une aventure difficile : il vous faudra sans doute recommencer à plusieurs reprises.

Vous verrez que, dans un monde où certaines personnes peuvent agir à distance à travers le temps, même la mort n'est plus inéluctable... mais que l'on peut se retrouver piégé par un destin fatal.

A vous d'agir avec détermination et de faire preuve d'ingéniosité pour sauver Laurine !



## **Règles du jeu : Codes et Variables**

### ***Les codes***

Pour jouer à **PRISME**, vous n'aurez besoin que d'une feuille de papier, d'un crayon, de vos talents d'observation et d'une bonne dose d'intuition.

Afin de mesurer votre progression dans le jeu, vous serez confronté à un système de codes dont le fonctionnement est très simple :

- A chaque fois que cela sera précisé, vous devrez noter, ou effacer le cas échéant, un code correspondant à un objet, une action, un effet, conséquence de vos choix.
- A la fin de certaines sections, des options différentes vous seront offertes selon les codes dont vous disposerez à ce moment de l'aventure.
- Par ailleurs, n'oubliez pas que les codes CARRÉ et CUBE déterminent les parties du texte que vous pouvez lire (référez-vous à la première partie des règles).

Lorsque vous recommencerez l'aventure, suite à la mort de votre personnage, vous devrez effacer l'intégralité des codes que vous possédiez, *à l'exception de ceux qui vous seront éventuellement indiqués.*

### ***Les variables***

Parallèlement aux codes, vous devrez, notamment à un moment précis de l'histoire, tenir le compte de deux variables :

Le Compteur Temps, fixé par défaut à 0, qui progresse par incrément de 1 jusqu'à la valeur 2. Une fois que la valeur 2 sera atteinte, le texte vous indiquera comment procéder.

Les Points de Concentration, fixés par défaut à 2, qui sont dépensés jusqu'à atteindre 0 (jamais moins). Chaque utilisation vous coûtera un point. Une fois que vous aurez atteint 0, vous ne pourrez tout simplement plus en utiliser.

Pour simplifier, à chaque fois que vous reviendrez à la section 1 suite à la mort de Laurine, vous pourrez remettre les deux Compteurs à leur valeur de départ (Temps = 0 et Concentration = 2)

Ne vous inquiétez pas, ces instructions vous seront rappelées lors de votre lecture.

En règle générale, toutes les informations importantes concernant le jeu sont soulignées, vous permettant de repasser par certaines sections sans forcément devoir relire systématiquement l'intégralité du texte.

## **Règles du jeu : Couleurs**

Dans *PRISME*, Laurine est une fille en apparence ordinaire de notre époque... mais elle possède en réalité de fabuleux pouvoirs, encore en gestation.

Tout d'abord, elle est **synesthète**, ce qui la rend capable de percevoir les auras des gens qui l'entourent, et d'en déduire leur personnalité, leur humeur, etc.

Par ailleurs, elle peut, si les circonstances et son état émotionnel s'y prêtent, libérer une forme de magie matérialisée par une couleur. Ainsi on vous proposera parfois le choix entre l'utilisation de différents pouvoirs.

Vos décisions auront des conséquences non seulement à court terme (l'effet immédiat de la couleur choisie), mais aussi à plus long terme (on ne peut pas passer librement d'une couleur à l'autre, l'engagement émotionnel et spirituel particulier à chaque magie marquant Laurine durablement...)

Voici les différentes couleurs possibles :

**Jaune** : magie pure par laquelle Laurine développe une force lumineuse, fondée sur la violence du rayonnement intérieur et l'affirmation de soi.

**Magenta** : magie pure reposant sur le désir, permettant à Laurine de s'appuyer sur les sentiments ou les frustrations d'une personne. Peut fonctionner avec les deux sexes.

**Cyan** : magie pure fondée sur la parole, capable d'influencer fortement un individu, à condition de tenir un langage de vérité.

**Rouge** : couleur mixte de la violence mêlée à un certain plaisir, indispensable pour affronter un adversaire menaçant, mais non dénuée de conséquences.

**Bleue** : couleur mixte érotique, jouant davantage sur les émotions et sur la fascination que sur la sexualité.

**Verte** : couleur mixte du leadership et de la force de volonté, entre charisme et énergie brute.

**Noire** : couleur interdite, associée à la confusion, au chaos émotionnel, à la folie...

*Attention : si vous ne souhaitez pas être exposé à un contenu érotique, ne choisissez jamais les couleurs Magenta ni Bleue.*

## **Remerciements :**

Un grand merci à Léa pour ses conseils et ses observations, fort utiles !

Merci aussi au forum « rendez-vous au 1 » qui se révèle toujours une mine d'idées et d'informations précieuses, et en particulier à Linflas pour son tutoriel très bien réalisé sur hyperAVH.

Et maintenant, **rendez-vous au [1](#)**.

(Fichier que vous devez utiliser tant que vous avez le code CARRÉ mais pas le code CUBE)



6 h 45... Ce panneau horaire vous est vaguement familier ! Sans doute un effet de la fatigue... En tous cas votre train est annoncé au départ. Vous n'avez plus un sou en poche, et aucun billet pour votre destination... Tant pis !

Vous sortez prudemment de la boutique, observez quelques instants la foule : les patrouilles régulières des policiers et de jeunes militaires ne vous rassurent qu'à moitié.

Le plan « vigilance noire » augure une triste époque mais c'est surtout l'idée qu'on soit déjà à votre recherche qui vous inquiète. Les progrès fulgurants de la police scientifique ne laissent aucun doute sur votre identification. Vous essayez de vous rassurer : vous n'êtes quand même pas une terroriste !

Bien sûr, les forces de l'ordre vous effraient moins que les tueurs lancés à vos trousses... mais vous ne pouvez pas vous laisser capturer, pas avant d'avoir atteint la machine !

Vous traversez le hall prudemment, incapable de vous défaire de la désagréable impression d'être observée, suivie. Vous vous retournez à plusieurs reprises, cherchant à reconnaître l'un de vos agresseurs... en vain... Enfin vous apercevez votre train, monstre de métal immobile dans la lumière bleutée de l'aube.

Vous faufilant entre les grappes de voyageurs vous grimpez rapidement dans un wagon au hasard.

Une fois à bord vous gagnez une place libre côté fenêtre et observez le quai, pressant votre visage contre la vitre. Le contact glacé sur votre peau vous revigore un peu, clarifiant vos idées, stimulant votre perception. Les vagues de voyageurs affluent inlassablement. Vous scrutez en vain les visages, essayant de vous remémorer les figures hostiles de vos assaillants.

Un tapotement soudain sur votre épaule vous fait sursauter. C'est un vieil homme ridé qui vous regarde sévèrement par-dessus ses lunettes rondes :

« Jeune fille, vous occupez ma place ! »

Vous lui décochez un regard si menaçant qu'il recule en bredouillant :

« Je... Je vais m'occuper de mes bagages... prenez votre temps... »

Son aura verdâtre vous confirme sa pusillanimité, sa peur, son incrédulité... il ne représente pas une menace pour vous. Reportant votre attention sur le quai, vous sentez un fol optimisme croître dangereusement en vous : et s'ils avaient perdu votre trace ?

« Merci de vous éloigner de la bordure du quai, s'il vous plaît. »

Un bref signal sonore retentit avant que les portes extérieures ne se verrouillent dans un claquement sec. Le train s'ébranle au prix de lugubres chuintements. Les quais défilent sous vos yeux, d'abord

lentement, en un ahanement laborieux, claudiquant, puis rapidement tout s'accélère, le ciel, le paysage, la voie se rétrécit, les façades se succèdent, anonymes... Un ronronnement rassurant enfin s'installe doucement, une vibration régulière dont les mouvements vous bercent, tandis que vous plongez peu à peu au plus profond dans votre siège, dans les brumes cotonneuses d'un demi-sommeil inquiet...

Une pensée fulgurante vous arrache brusquement à la douce torpeur où vous étiez immergée. Vous êtes en danger ! Vous vous redressez, hagarde, sous l'œil interrogateur d'une dame entre deux âges, avachie en face de vous. Dans le sas à l'extrémité du wagon vous apercevez le vieil homme dont vous occupez le siège en train de faire de grands gestes, manifestement excédé, en pleine discussion avec un contrôleur.

Vous vous levez brusquement, soudain consciente à nouveau des menaces qui planent sur vous. Votre sieste n'a duré que quelques minutes, mais un tel luxe vous est à présent interdit...

Consciente d'avoir bousculé votre voisine, vous balbutiez un mot d'excuse avant de vous engager dans le couloir en titubant, progressant tant bien que mal vers l'arrière de la rame, jetant des regards fiévreux aux passagers autour de vous, inconscients de votre détresse. Arrivée au bout du wagon vous pénétrez aussitôt dans les toilettes et refermez la porte sur vous.

Vous soufflez en appuyant votre tête contre le mur de la grande cabine, beaucoup plus spacieuse que celles des anciens TGV. Dans le large miroir mural, chancelant au rythme irrégulier des vibrations du plancher, votre reflet vous regarde intensément. Comment auriez-vous pu passer inaperçue ? Vous avez l'allure d'une adolescente, pourtant quelque chose dans votre figure trahit indéniablement votre singularité.

Vos longs cheveux tombent nonchalamment en d'amples boucles noires sur votre poitrine moulée par un grand pull-over... Vos lèvres roses et vos yeux verts drapent votre visage encore juvénile d'une subtile féminité. Vos gestes, calmes et précis, ont quelque chose de fascinant. Vous découvrez la rangée étincelante de vos dents régulières : vous ressemblez à un animal féroce aux abois. Peut-être êtes-vous encore bien plus dangereuse que vous ne le croyez ?

Deux coups font soudain trembler la porte de la cabine. Une voix masculine tonne :

« Contrôle des billets. Veuillez ouvrir s'il vous plaît. »

Votre cœur s'emballe aussitôt... Vous n'êtes évidemment pas en règle : en cette période de vigilance anti-terroriste maximale vous risquez fort d'être débarquée du train, voire livrée à la police pour peu qu'un mandat d'arrêt pèse déjà sur votre tête. Une pensée traverse alors votre esprit : et si ce n'était pas un contrôleur mais l'un des hommes lancés à vos trousses ? Vous chassez cette idée absurde...

Trois nouveaux coups secouent la porte...

« Ouvrez ! »

Pas le choix... vous devez neutraliser cet individu même si cela implique le déchaînement de vos pouvoirs. Mais de quelle couleur est votre magie ?

**Le jaune, insoutenable violence de la lumière solaire ? Rendez-vous au [17](#).**

**Le magenta, étourdissantes douceurs sexuelles et sensuelles ? Allez au [26](#).**

**Le cyan, d'âme à âme, diamant de vérité ? Rendez-vous au [6](#).**



Vous montez à bord du train après avoir vérifié une dernière fois sa destination. Vous cherchez une place pour vous asseoir.

Tout en arpentant les wagons bondés vous sentez un poids quitter peu à peu vos épaules : la probabilité qu'un de vos poursuivants soit déjà dans ce train doit être infime...

Une envie soudaine de descendre dans la prochaine gare, de disparaître, de fuir à l'étranger peut-être, vous emplit un court instant d'un fol espoir grisant... Vous revenez bientôt à la raison : cette cavale ne résoudrait rien : vous n'êtes pas une espionne ni une héroïne hollywoodienne. Votre vie n'aurait plus aucun sens.

Et quelque chose vous dit que les tueurs finiraient par vous retrouver...

Vous venez d'atteindre les premières classes aux sièges élégants, aux couleurs pastel, lorsque vous vous retournez brusquement.

Cette femme élégante vêtue d'une veste en daim, arborant un étrange chapeau, vous la reconnaissez. Enfin... vous la connaissez, du moins, car son identité exacte vous échappe pour le moment. Sa belle aura pourpre vous rassure mais ne suffit pas à vous rappeler son nom. Vous vous approchez, vous agrippant aux armatures des fauteuils afin de ne pas tomber.

« Laurine ! Quelle bonne surprise ! »

Aussitôt que vous entendez sa voix les souvenirs vous assaillent. Hermione Suther, votre professeur d'anglais de première année, une femme admirable qui vous aimait beaucoup... Elle se lève et vous accompagne vers le sas pour discuter avec vous, assise sur la banquette.

Au bout d'un moment, vous lui demandez où elle se rend.

« J'ai été invitée à la grande soirée donnée par Paul ! Comme toi, j'imagine ! »

Vous lui faites part de votre étonnement. Elle vous regarde, jette un coup d'œil nerveux au filet à bagages puis se pavane :

« Puisque tu le connais bien, je peux te le dire... Il m'avait confié une grande enveloppe il y a quelques semaines ! Et Il veut que je la lui apporte aujourd'hui. »

Vous lui demandez si elle a une idée de son contenu.

« Des plans, je crois. Quelque chose d'important en tous cas ! Sa femme a beaucoup insisté pour que je la laisse à son domestique ! »

Vous la regardez fixement, interloquée.

« Oh, tu ne savais pas ? Enfin... il n'est pas encore marié mais il a rencontré une dame, très riche, très influente. Elle l'a beaucoup aidé, je crois, à achever ses travaux. Elle m'a appelé avant-hier et m'a demandé de venir avec l'enveloppe. »

Malgré les circonstances graves et le temps écoulé depuis votre séparation, les pointes de la jalousie égratignent douloureusement votre cœur.

Une fois la tristesse digérée vous vous dites qu'il serait vraiment intéressant de savoir ce que Paul pouvait bien avoir confié à madame Suther.

« Je ne peux pas te la montrer, Laurine, tu comprends... »

Vous acquiescez... en même temps votre peau se paillette doucement d'éclats colorés... vos yeux prennent une teinte profonde alors que vous fixez votre interlocutrice dont le regard se perd, fasciné, dans le gouffre de vos pupilles.

Vous êtes brutalement interrompue par l'ouverture bruyante de la porte du sas. Aussitôt la couleur reflue, votre peau reprend sa teinte naturelle, comme si tout cela n'avait été qu'un rêve.

Un homme bedonnant vous bouscule en s'excusant. Au passage il vous scrute bizarrement. A-t-il vu quelque chose ?

Votre ancien professeur semble également très perturbé. Elle se lève, reprend ses esprits et balbutie :

« Voilà... Voilà, Laurine... j'ai été ravie de... te voir... »

Elle retourne à sa place, vous laissant seule avec l'impression d'avoir manqué une occasion.

Vous remarquez alors une étiquette à son nom, dépassant d'un bagage dans le filet proche de la banquette.

Vous pourriez regarder dans cette valise, mais vous seriez visible depuis le couloir...

Sinon, vous avez aperçu sous le siège de Mrs Suther un petit sac-à-dos, susceptible lui aussi de contenir l'enveloppe.

Si vous souhaitez fouiller dans la valise, rendez-vous au [18](#).

Si vous préférez tenter de dérober le sac-à-dos, allez au [14](#).



« Excusez-moi, je n'ai pas été très honnête... »

L'homme se retourne surpris.

Vous pouvez presque sentir vos pommettes rayonner d'une palpitation bleuâtre, qui pourrait heureusement passer pour un maquillage audacieux aux yeux d'un curieux.

Vous essayez ainsi de contrôler au mieux votre pouvoir afin de ne pas attirer l'attention.

« En fait, j'ai besoin d'accéder à la chambre arc-en-ciel. C'est une question de vie ou de mort. Pouvez-vous m'aider ? »

Vous le voyez hésiter.

« Je ne gâcherai pas la soirée ! » lui dites-vous avec un sourire engageant.

Cet argument semble avoir raison de ses doutes car il prend votre main et vous dit avec emphase :

« D'accord, faites ce que vous devez faire ! »

Puis il se détourne, à nouveau aspiré par l'agitation de la soirée.

Vous ouvrez votre main... la clé de la chapelle s'y trouve : longue, en métal, avec une inscription reconnaissable entre toutes : « Fide, sed cui vide ».

**Notez le code FER.**

Si le compteur temps est supérieur ou égal à 2, une voix invite les convives à se rassembler devant les écrans... vous n'avez d'autre choix que de vous rendre tout de suite à la chapelle au [36](#).

Si vous optez pour une femme au chandail disgracieux d'où émane une douce aura dorée et qui vous observe depuis un moment, allez au [25](#).

Si vous avez le code FAUST, vous pouvez choisir de vous approcher d'un petit homme adipeux fumant un long cigare, au halo vert pâle, du nom de Fortik, au [43](#).

Si vous avez le code LENTILLE, vous pouvez aussi vous diriger vers la femme élancée à l'aura d'un orange profond qui discute avec deux célèbres journalistes près du buffet, au [9](#).

4



Soudain une main se pose sur votre épaule.

Vous n'avez pas le temps de vous retourner : un violent coup sur la tête vous fait perdre conscience.

Ils vous ont rattrapée... vous ne pourrez pas rétablir la vérité... vous ne saurez jamais de quelles couleurs vous êtes finalement constituée.

Et vous n'ouvrirez plus jamais les yeux.

Effacez tous les codes sauf ENFER, NOIR, MORT, CARRÉ et CUBE.



*{Vous envoyez à nouveau une courte impulsion à 6 h 45 pour perturber le cours des événements et permettre à Laurine de modifier ses choix.*

*Fixez votre score de concentration à 2.*



Rendez-vous au [1](#).



5



*{Vous aimeriez indiquer à Laurine où se trouvent les clés. Malheureusement certaines lui sont actuellement inaccessibles..}*

*Vous savez cependant que l'une d'entre elles a été oubliée il y a longtemps par le scientifique, dans son laboratoire de la tour Ouest.*

*Vous canalisez votre énergie pour envoyer cette information à la jeune femme.*

*Vous perdez 1 point de concentration.*}



Alors que vous alliez traverser la salle de bal, une vision s'impose à votre esprit. La clé que vous cherchiez... au milieu d'un fatras de ferrailles, sur une table entre deux armoires où se côtoient vieilleries et appareils ultramodernes.

Vous connaissez cet endroit... le vieux laboratoire de Paul !





D'où viennent ces images ? S'agit-il d'une nouvelle manifestation de vos pouvoirs ? En tous cas vous seriez bien sotte de ne pas au moins essayer !

Quittant les espaces illuminés où se pressent les invités vous vous glissez dans un petit couloir latéral en direction de la tour. Vous gravissez les marches de l'escalier quatre à quatre en repensant à votre fuite, la nuit dernière... comme tout s'est accéléré d'un seul coup dans votre vie ! Vous pensiez déjà ne pas être une personne ordinaire. C'est comme si le monde autour de vous venait de s'en apercevoir...

Lorsque vous atteignez la porte du laboratoire vous écoutez un moment... sans entendre aucun bruit. Vous essayez d'entrer mais en vain : la serrure est verrouillée. Quelle ironie ! Heureusement vous connaissez bien le château : le vieux laboratoire de Paul est loin d'être un endroit aussi sécurisé que la chapelle. Vous poursuivez l'ascension quelques instants pour atteindre une ancienne meurtrière élargie par l'usure du temps. Après vous être faufilée par l'ouverture, vous prenez appui sur une aspérité pour sauter... et vous laissez tomber sur la petite plate-forme attenante à la fenêtre du laboratoire. A l'aide d'une pierre descellée vous brisez la vitre et pénétrez à l'intérieur.

Il vous faut un moment pour vous habituer à l'obscurité... vous avez encore une fois l'impression de remonter en arrière, de voyager dans le passé, ce soir où vous aviez surpris Paul en plein travail, au milieu de ses livres, de ses ordinateurs, de ses premières machines expérimentales, presque aussi encombrantes et bizarres que les vieux alambics que vous imaginiez dans un tel endroit.

Ce n'était pas un sorcier aux sourcils broussailleux qui vous regardait sévèrement ce soir-là. Mais l'homme dont vous étiez follement amoureuse. Un autre temps...

Vous trouvez très vite la clé de la chapelle, reconnaissable à sa taille conséquente et à la petite inscription sur son embase et sur sa tige : « Fide, sed cui vide ». Vous la rangez dans votre poche avant de déverrouiller la porte et de redescendre l'escalier.

Notez le code FER.



*{Vous exultez... Elle a réussi ! A présent vous pouvez donner un autre indice à Laurine ou lui laisser le champ libre.*

*Si elle ne le connaît pas et que vous voulez l'aider pour le code, au prix d'un point de concentration, allez au [11](#).*

*Enfin, si vous n'avez pas assez de points de concentration ou si vous faites confiance à la jeune fille pour se débrouiller par elle-même, allez au [22](#).}*



Vous dites : « Entrez ! » puis ouvrez aussitôt la porte.

Le contrôleur, un homme d'âge mur vêtu d'un ample uniforme terne, vous détaille avec défiance. Impressionné par votre aplomb il hésite puis vous demande avec une politesse forcée :

« Bonjour mademoiselle... votre billet, s'il vous plaît. »

Vous le fixez sans un mot. Une douce chaleur irradie de votre cœur, se diffusant dans tous vos membres. Vos lèvres, vos yeux, votre peau, se colorent d'un bleu aux teintes cristallines, comme une vague d'eau reflétant le ciel jaillissant de votre corps tout entier. Puis votre voix résonne, étrangement grave et profonde dans les toilettes du train.

« Entre et ferme la porte ! »

Bouche-bée, l'homme obéit lentement, incapable de détacher son regard de votre silhouette ruisselante.

« Je parle le langage de la vérité. Ecoute et pèse mes paroles. Je suis Laurine. Cette nuit, trois hommes ont essayé de me tuer. Je n'ai pu m'enfuir qu'en repoussant l'un de mes agresseurs dans le vide. Ceux qui sont à mes trousses ont peut-être déjà embarqué à bord de ce train. Je n'ai ni argent, ni ticket, ni papiers. Mais je dois laver mon honneur, retrouver mon innocence et tenter d'échapper à la mort. Si tu appelles la police, si tu me dénonces, je suis perdue. Laisse-moi libre. »

Le contrôleur vous écoute, paralysé... Vous savez que vos paroles toucheront son cœur, tant que vous parlerez avec la plus entière sincérité.





Vos yeux perdent soudain leur éclat bleu-vert et reprennent leur couleur naturelle. Vous sentez presque à regret l'énergie refluer à l'intérieur de votre être.

L'homme vous contemple avec un respect mêlé de crainte. Impossible d'être certaine de l'effet de votre pouvoir. Tout dépend de l'intégrité de la personne qui vous écoute... Or vous n'avez pas eu le temps de sonder l'aura de cet homme...

« Vous n'avez rien à craindre de moi. »

Vous soupirez de soulagement... « Merci... »

Le contrôleur réfléchit un moment puis vous demande :

« Parlez-moi de ceux qui vous traquent, je pourrai peut-être faire quelque chose pour vous aider... »

Vous lui décrivez vos deux agresseurs avant de lui recommander la plus grande prudence.

Il se gratte le crâne sous sa casquette :

« Ecoutez... il serait peut-être plus prudent pour vous de descendre de ce train. Vous comptez aller jusqu'au terminus ? On arrive bientôt dans une gare d'où vous pourrez embarquer dans un autre TGV pour cette même destination. Vous y serez en sécurité ! »

Consultant l'écran tactile de sa tablette, il poursuit en hochant la tête machinalement :

« Notre train n'est pas supposé s'arrêter dans cette gare mais... je peux le stopper et vous faire descendre discrètement en déverrouillant brièvement la porte du wagon. Personne ne pourra vous suivre. Vous n'avez qu'un mot à dire ! »

Il vous regarde avec une forme de vénération presque gênante...

Notez le code CYAN.

Notez le code AIR.

Vous hésitez. Il serait tentant de pouvoir ainsi échapper pour un moment aux tueurs qui vous traquent... D'un autre côté... le professeur Schiavoli semblait vraiment tenir à vous parler...

Si vous suivez le conseil du contrôleur et descendez du train, allez au [23](#).

Si vous préférez rester à bord pour voir Schiavoli, l'homme vous souhaite bonne chance. Dans ce cas, rendez-vous au [42](#).



Alors que vous vous approchez de la porte, vous entendez un bruit derrière vous.

Gunther sort de l'ombre, petite silhouette diluée dans le noir, forme dérisoire dans la splendeur architecturale du château.

« J'ai cru que vous ne viendriez jamais... »

Il sort un mouchoir en tissu et essuie la sueur perlant à son front.

Si vous avez le code ANGE, rendez-vous au [32](#). Sinon rendez-vous au [16](#).





Même si Julie ne semble pas animée d'intentions malveillantes à votre égard il serait peu judicieux d'obtempérer.

Galvanisée par la peur d'échouer si près du but vous faites grandir l'énergie en vous comme une puissante crue.

Une lueur violette envahit la limousine, projetant des ombres colorées sur le cuir lustré.

Vous vous allongez sur la banquette, laissant simplement rayonner l'enchantement lascif de votre corps languide tandis que de vos mains de fascinantes étincelles glissent comme des brandons, embrasant le cœur de vos deux compagnons.

Presque aussitôt Julie se met à gémir, le corps arqué, tendue vers vous, elle s'approche inéluctablement de votre visage, de vos pupilles immenses et pénétrantes.

Les étranges embruns pourpres diffus dans l'air ambiant s'engouffrent peu à peu par la bouche entr'ouverte de la jeune femme dont les jambes commencent à trembler.

Elle s'étend près de vous, incapable de rester même à genoux, écartant imperceptiblement les cuisses, cherchant sur votre corps encore habillé une issue aux désirs démesurés dont elle subit l'impérieuse moiteur.

Derrière elle, le chauffeur entre à son tour dans l'habitacle et entreprend maladroitement de se dévêtir. Bombant le torse, vous retirez langoureusement votre pull tout en dardant sur lui un regard suggestif.

Il se laisse glisser lourdement à côté de vous. Vous touchez la partie de son corps la plus proche de votre visage du bout de vos lèvres pourpres.

A peine avez-vous effleuré le pauvre homme qu'il se rend à votre caresse, s'effondrant dans un râle de plaisir et de suave agonie.

Vous esquissez un sourire et plongez plus profond encore vos yeux brûlants dans les pupilles dilatées de Julie.

Elle vous rend son sourire et vous embrasse aussitôt ; alors soudain quelque chose glisse en vous. Insensiblement les teintes rosées disparaissent, laissant place au profond clapotement d'un beau bleu océan.

Le visage de Julie émerge de l'ombre marine comme un astre posé sur la mer.

L'horizon de son corps dessine un paysage où brillent de subtils reflets d'or.

Ses mains tremblantes tiennent les vôtres, chaque doigt vous enserrant d'une douce tiédeur.

Au milieu des nuages blancs, dans un ciel lumineux, ses yeux flamboient d'un éclat triomphant.

Quand vos lèvres se touchent les éclaboussures du levant déposent entre vos cuisses quelques larmes de joie. Vous suffoquez, votre corps se cambre, vous cherchez en vain... un peu d'air. Votre inspiration se finit dans un cri.

Dans les vagues bleutées où vous-même chavirez Julie gémit encore...

Vous restez de longues minutes à la cajoler.

Reprenant votre souffle, contemplant le corps crépusculaire de votre amante abandonnée, vous réfléchissez à ces changements de couleurs, de sensations. Et puis Julie finit par émerger de son demi-sommeil, vous dévorant du regard avec une fascination curieuse, une expression sereine étrange et trop mature pour son visage angélique.

Vous laissez le moment se prolonger encore un peu puis expliquez à la jeune fille que vous devez gagner le château au plus vite. Elle reste songeuse puis vous répond :

« Il y a l'entrée principale bien sûr, mais je connais un passage que ma mère utilisait. Tu veux voir mon entrée secrète ? »

Vous réfrénez in extremis l'envie de la taquiner à propos de sa dernière phrase.

Notez le code BLEU. Effacez le code MAGENTA.

Elle vous dit sérieusement : « Après, tu reviendras, n'est-ce pas ? »

Vous ne lui promettez rien.

Notez le code SECRÈTE qui vous permettra si vous le souhaitez de la rejoindre devant le château.

Rendez-vous ensuite au [31](#) pour entrer dans la propriété.





Ajoutez 1 au compteur TEMPS.

Alors que vous vous approchez d'elle, la femme d'âge mûr, aux yeux cernés et aux gestes nerveux, darde sur vous un regard appréciateur.

« Qu'est-ce qu'une jeune fille comme toi fait au milieu de ces requins ? »

Vous rétorquez que vous n'êtes pas aussi jeune que vous en avez l'air.

Quelque chose dans votre voix a dû lui faire forte impression car la photographe hoche la tête tout en tirant sur sa cigarette électronique :

« En effet, tu sembles plutôt mature, je pense que tu ferais un excellent modèle... Malheureusement je n'ai pas le temps d'en discuter ce soir. J'ai beaucoup de travail. Une autre fois peut-être ? »

Si vous avez le code VERT ou le code BLEU, rendez-vous au [20](#).

Sinon il ne vous reste plus qu'à prendre congé.

Si le compteur temps est supérieur ou égal à 2, une voix invite les convives à se rassembler devant les écrans... vous n'avez d'autre choix que de vous rendre tout de suite à la chapelle au [36](#).

Si vous vous dirigez vers un homme âgé à la forte aura violette auquel plusieurs serveurs ont demandé des instructions pendant les minutes qui viennent de s'écouler, allez au [39](#).

Si vous avez le code FAUST, vous pouvez choisir de vous approcher d'un petit homme adipeux fumant un long cigare, au halo vert pâle, du nom de Fortik, au [43](#).

Si vous optez pour une femme au chandail disgracieux d'où émane une douce aura dorée et qui vous observe depuis un moment, allez au [25](#).









*{Normalement personne d'autre que Paul ne devrait connaître le code...*

*Heureusement ce n'est pas le cas ce soir.*

*Compte tenu des effets de surprise que le scientifique a ménagés à ses invités, il a dû confier cette information à quelques personnes de confiance dont l'aide lui est nécessaire.*

*L'une d'entre elles, une photographe professionnelle censée préparer les prises de vue et la retransmission en direct de la démonstration de Paul se trouve actuellement dans le salon.*

*Laurine sera-t-elle capable d'obtenir le code auprès d'elle ?*

*En tous cas vous pouvez aiguiller la jeune femme vers la journaliste.*

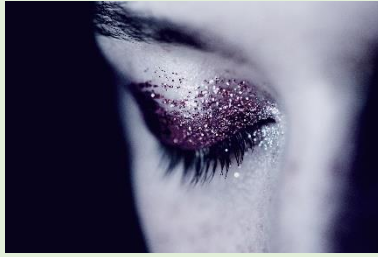
*Vous perdez 1 point de concentration.*



Un visage soudain s'impose à vous... une femme élancée d'âge mur, énergique et autoritaire... une photographe... elle pourrait vous aider, vous en êtes certaine...

Notez le code LENTILLE.





*{A présent vous pouvez donner un autre indice à Laurine ou lui laisser le champ libre.*

*Si elle ne la possède pas et que vous souhaitez lui donner un indice sur la clé, au prix d'un point de concentration, rendez-vous au [5](#).*

*Enfin, si vous n'avez pas assez de points de concentration ou si vous faites confiance à la jeune fille pour se débrouiller par elle-même, allez au [22](#).}*





12



Vous allez vous asseoir en face de Schiavoli, vous penchant peu à peu vers lui.

Vos yeux se teintent légèrement de bleu et de vert. Vos lèvres même luisent de reflets cyan.

Votre voix devient plus rauque à mesure que vous vous rapprochez du professeur en murmurant :

« Je dois activer la machine temporelle pour changer le passé. Il s'agit de ma seule issue. Pour ma liberté, pour mon honneur, pour ma vie. Aidez-moi professeur ! »

Le vieil homme vous regarde avec émotion. Il finit par poser une main sur son crâne dégarni et chuchote :

« Vous êtes yeune... peu importé finalement cé qui peut m'arriver. Gounther connaît des secrets qui peuvent rouiner ma carrière et ma vie... ma yé l'ai mérité... »

Il vous sourit tristement en ajoutant :

« Soyez fidèle à vos rêves... Né faites pas les mêmes erreurs qué moi... »

Schiavoli sort un papier de sa poche et y griffonne une suite de caractères :

« Voici lé codé qui ouvre lé sas de la makiné. Yé mé l'étais procuré pour Gunther, ma... »

Il ne finit pas sa phrase. Vous voyez une larme perler dans ses yeux, il détourne la tête et l'instant d'après toute tristesse a quitté son regard. Il vous adresse un magnifique sourire :

« Bonné chance, Laurine ! »



Vous le remerciez chaleureusement avant de prendre congé.

Notez le code MÉLODIE.

Ragaillardie, vous décidez de vous cacher dans un placard de sécurité et d'attendre le terminus. Rendez-vous au [34](#).









Vous remontez le wagon, saluant Mrs Suther, puis vous faites volte-face pour essayer de vous emparer discrètement de son sac à dos. Un passager, témoin de votre forfait, s'écrie aussitôt :

« Hé ! Au voleur ! »

Vous courez le plus vite possible dans la rame. Malheureusement la lanière du sac se coince dans un accoudoir, vous stoppant brutalement dans votre élan. Vous faites un roulé-boulé et retombez à moitié assommée contre la porte du sas. Avant de perdre conscience, vous avez juste le temps d'entendre un passager hurler :

« Il faut appeler le contrôleur... ou la police ! »

Vous n'atteindrez jamais le château à temps... et vos agresseurs n'auront aucune difficulté à vous retrouver...

Effacez tous les codes sauf ENFER, NOIR, MORT, CARRÉ et CUBE.



*{Vous envoyez à nouveau une courte impulsion à 6 h 45 pour perturber le cours des événements et permettre à Laurine de modifier ses choix.*

Fixez votre score de concentration à 2.



Rendez-vous au [1](#).









« Tu me déçois, Gunther... »

Une femme vient de surgir dans le couloir. Grande et blonde, vêtue d'une somptueuse robe de soirée, dégageant un parfum capiteux, elle fait quelques pas d'une démarche élégante, une cigarette à la main, puis s'immobilise juste devant vous.

Vous n'aviez jamais perçu jusqu'à aujourd'hui une telle aura d'un jaune profond au point d'en devenir noire.

Le petit homme pâlit à vue d'œil et recule. Il garde le silence, les lèvres serrées.

« Laisse-moi deviner, vermine... tu voulais te servir de notre jeune amie pour me causer du tort... tss, tss, ce n'est pas très loyal... »

Elle vous dévore de ses grands yeux bleus, soufflant un nuage de fumée sur le côté avant de poursuivre d'une voix glaciale, menaçante :

« Explique à ta nouvelle alliée ce que tu comptais faire d'elle... »

Comme Gunther reste muet, elle aboie :

« Dis-lui ! »

« Je... je voulais une preuve de ta forfaiture, Martha. Le Ministre n'est pas dupe, il m'a chargé de... »

« Réponds ! Qu'allais-tu faire d'elle ? »

L'homme vous regarde par en-dessous avant de lâcher :

« Je te l'aurais livrée... il ne fallait pas que tu me soupçonnes... Je sers des intérêts supérieurs à la vie de quelques individus... »

Martha inspire une nouvelle bouffée de fumée avant de cracher, méprisante :

« Les Argentés sont leurs propres maîtres. Nous ne servons personne, et certainement pas ton pantin de Ministre. Tu devrais le savoir... traître... »

Elle se tourne vers vous et vous adresse un magnifique sourire carnassier :

« Voyez, Laurine, avec cette parodie de Judas vous êtes bien mal tombée... En parlant de cela... Gunther, aurais-tu à présent l'amabilité de jeter notre jeune amie par cette fenêtre ? »

Terrifiée, vous essayez de vous éloigner de l'ouverture mais la panique vous submerge, paralysant vos membres. Le petit homme hésite...

Vous puisez dans les tréfonds de votre être l'énergie du désespoir dont vous projetez les pouvoirs autour de vous. La galerie se bigarre de couleurs bizarres.

« Très joli... » murmure simplement Martha avant de vous pousser dans le vide.

Effacez tous les codes sauf ENFER, NOIR, MORT, CARRÉ et CUBE.



{Orphéa, 2048

*Vous voyez le corps de Laurine s'écraser en bas des remparts. Suivi presque immédiatement de celui de Gunther... Heureusement un invité a été témoin de la chute. En très peu de temps, les secours arrivent, conduisant la jeune femme agonisante à l'hôpital.*

*Vous assistez au scanner. Les médecins réagissent aussitôt. Ils opèrent Laurine mais ne peuvent lui épargner la mort. Au moins parviennent-ils à sauver son bébé ! Vous assistez, émue, à votre naissance...*

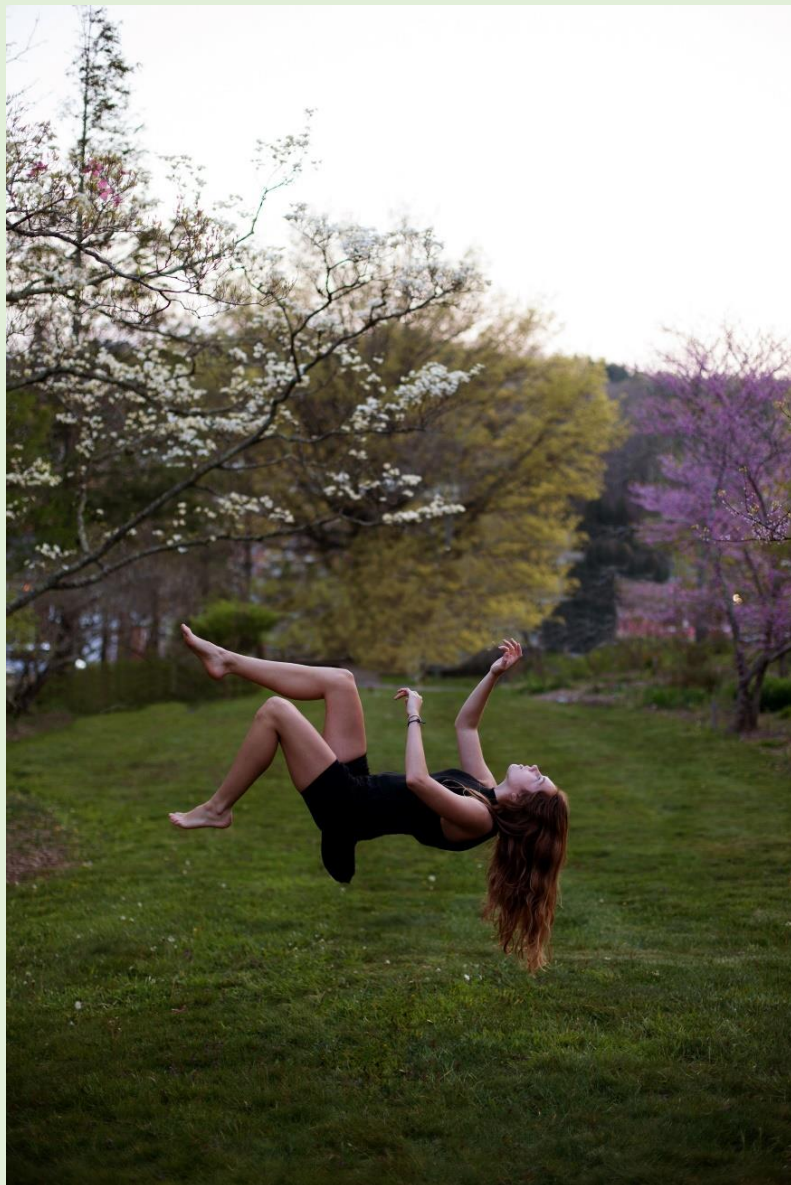
*Vous secouez tristement la tête... Votre mère n'avait aucune chance.*

*Vous décidez d'activer la rétroaction temporelle. Vous envoyez une courte impulsion à 6 h 45 pour perturber l'enchaînement des actions et stimuler le libre arbitre de la jeune fille... l'effet papillon ou un simple coup d'épée dans l'eau ?*

*En tous cas, compte tenu de l'effort que nécessite un transfert temporel vous estimez que vous ne pourrez intervenir qu'à deux reprises sur un cycle. Fixez votre score de concentration à 2.*



Rendez-vous au [1](#).





Vous ouvrez la porte.

Presque surpris, le contrôleur vous dévisage un moment avant de lâcher, mal à l'aise :

« Votre billet, s'il vous plaît. »

Vous lui demandez pourquoi il procède à un tel contrôle aussi tôt.

L'homme lisse nerveusement son uniforme :

« Hé bien, en réalité on nous a signalé un comportement suspect et... »

Un vacarme oppressant le coupe brusquement dans sa phrase. Le train vient d'entrer dans un tunnel, plongeant la pièce dans une semi-obscurité seulement trompée par la lumière du couloir.

Il hésite un instant, puis se décide et répète :

« Votre billet, s'il vous plaît. »

Vous tendez simplement la main. Il fixe un instant votre paume, vide.

Ses yeux se reportent sur votre visage, incrédules, et s'agrandissent alors de surprise et d'horreur. Vous savez ce qu'il voit et ce n'est pas sans délectation que vous vous repaissez un instant de sa peur et de sa détresse.

Votre visage semble flamber d'or. Vos yeux brillent comme deux minuscules soleils éblouissants, et le long de votre chevelure les flammes d'un feu sauvage ondoient dans l'air ambiant.

Votre main aspire le pauvre homme qui s'approche et pose docilement son cou sur vos doigts étincelants.

Aussitôt la porte se referme derrière lui et les toilettes s'illuminent pleinement de votre rayonnement doré.

Le contrôleur gémit : « Je vous en prie... »

Vous ne comptez pas le tuer. En posant votre deuxième main dans son dos, vous approchez vos yeux incandescents de sa figure grimaçante, déformée par la terreur.

Vous susurrez seulement :

« Est-ce que vous me trouvez étrange, monsieur ? »

Les mots que vous prononcez sortent de votre bouche sur le flot d'une chaleur infernale, vos lèvres mordorées frôlent sa joue, brûlent sa peau, lui faisant perdre conscience.





Vous laissez quelques instants l'éclat de votre cœur illuminer les ténèbres.

Enfin vous vous penchez pour fouiller les poches du contrôleur. Dans un pli de sa veste vous trouvez une enveloppe avec une petite carte et une clé que vous emportez :

« Casier 12, voiture 1, taser à n'utiliser qu'en extrême recours, en cas d'attaque à caractère terroriste »

La voiture en question est à l'opposé de celle du professeur, mais cet objet vous serait peut-être utile dans une situation où votre pouvoir deviendrait inopérant...

Lorsque le train émerge finalement du tunnel, vous sortez tranquillement, verrouillant la porte de l'extérieur à l'aide du trousseau du contrôleur.

Notez le code JAUNE.

Vous êtes soulagée d'avoir pu maîtriser l'intensité de votre rayonnement : dans les rares occasions où vous avez testé votre pouvoir, notamment pour calmer les ardeurs de quelques hommes émoustillés par l'alchimie de votre juvénile sensualité, la colère et la peur vous ont souvent fait dépasser le stade de ce simple évanouissement. Vous avez cru un moment avoir tué la brute qui vous tenait lieu de voisin de palier dans la cité où vous viviez, avant de rencontrer Paul ! Sans conséquence, heureusement...

Le conducteur devrait ainsi rester inanimé pendant de nombreuses heures et ne garder qu'un souvenir confus de l'expérience, vous laissant largement le temps d'atteindre votre destination. Vous espérez simplement que son absence ne sera pas trop vite remarquée.

Si vous voulez vous mettre immédiatement à la recherche du professeur Schiavoli, allez au [42](#).

Si vous préférez vous rendre dans la voiture de queue afin de récupérer le taser, rendez-vous au [35](#).



Vous attendez que madame Suther soit absorbée dans la lecture de son roman pour sortir sa valise et l'ouvrir.

Des vêtements, quelques magazines, un mystérieux objet oblong de couleur violette, des tonnes de produits de beauté... pas d'enveloppe. Vous fouillez partout, jetant des coups d'œil nerveux vers le couloir du wagon. Pour l'instant, la chance est avec vous, votre ancien professeur ne s'est rendu compte de rien...

Enfin, alors que vous alliez abandonner, vous remarquez une minuscule fermeture éclair sur un côté, au fond de la valise. Le cœur battant, vous ouvrez : une grande enveloppe marron, lourde et pleine.

Vous la retirez soigneusement et la décachetez, impatiente d'en connaître le contenu.

Des plans, des feuilles de calcul... plusieurs clés usb... Vous sortez la première feuille, un plan de la chapelle, lorsque le sas s'ouvre brusquement et qu'aussitôt retentit une voix tonitruante :

« Oh ! Laurine ! Je vous demande pardon, mais pouvez-vous me dire ce que vous faites ? »

Mrs Suther se tient debout, les mains sur les hanches, furieuse autant que surprise.

Vous bredouillez une excuse, remettez l'enveloppe à sa place et rangez la valise.

Un homme s'approche et demande :

« Tout est ok ? Vous voulez que j'avertisse le contrôleur ? »

Votre ancien professeur hésite un instant puis secoue la tête en signe de dénégation.

Vous la remerciez et vous excusez une nouvelle fois platement avant de quitter le wagon.

Après quelques minutes, vous soufflez : vous avez eu chaud !

Vous glissez votre main dans la poche arrière de votre jean : vous en sortez une page que vous avez réussi à subtiliser.

Il s'agit d'une copie d'un contrat liant Paul et un certain M. Fortik, portant sur le financement de la construction et de l'entretien de la machine temporelle sur vingt ans. On y mentionne aussi la répartition des bénéfices, des retombées publicitaires, et caetera...

Notez le code FAUST.

Le reste du voyage se déroule sans anicroche.

Arrivée au terminus, vous vous mêlez à la foule des voyageurs et marchez jusqu'à la propriété de Paul, le château du Miroir, situé légèrement en dehors de la petite ville.

Rendez-vous au [31](#).



Vous sortez le taser sous le regard incrédule de la femme qui se met à reculer. Visant tant bien que mal avec le laser vous appuyez sur la détente, les yeux fermés ! Par chance vous atteignez votre cible.

Touchée par deux harpons, elle s'écroule avec un cri de douleur et vient heurter violemment le bord du lit. Son corps roule à terre, inerte, un peu de sang s'écoulant d'une blessure à la tête. Vous lâchez votre arme et vous précipitez vers elle. Heureusement elle respire encore. Vous regardez autour de vous, décontenancée par la tournure des événements. Qui est cette femme ?

Elle porte pour tout bijou une chevalière dont le chaton est orné de trois initiales « MVT » et un petit bracelet argenté, vierge lui de toute inscription.



Dans le petit sac à main qu'elle tenait vous trouvez un étrange appareil en métal gris, des accessoires de maquillage, des clés de voiture, des cartes magnétiques, un téléphone verrouillé, mais aucun document personnel. Vous y découvrez aussi à votre grande surprise une longue clé reconnaissable à l'inscription sur son embase et sur sa tige : « Fide, sed cui vide ». Celle qui ouvre les portes de la chapelle... quelle aubaine !

Vous sortez dans le couloir de l'étage et refermez sans bruit la porte derrière vous.

Notez le code FER.

Notez le code ANGE.

Il ne vous reste plus qu'à descendre vous mêler aux invités au [44](#).



Vous vous approchez de la photographe, comme pour lui confier un secret. Insensiblement, aux yeux de tous, mais invisible, vous laissez le feu doux d'une couleur turquoise se glisser dans vos yeux, couler dans votre bouche, instiller une confiance et l'embryon d'une fascination dans l'oreille de la femme qui vous écoute.

« Je poserai pour vous... » susurrez-vous doucement « si je parviens à entrer dans la chambre arc-en-ciel. J'ai besoin du code pour ouvrir le sas... »

Elle pose une main sur votre épaule, comme pour ne pas perdre l'équilibre et lâche dans un souffle :

« Je le connais... »

Elle vous le confie dans un murmure.

Vous lui promettez un rendez-vous dans la semaine avant de vous éloigner doucement, pendant qu'elle continue à vous détailler, manifestement sous le charme de votre magnétisme subtil.

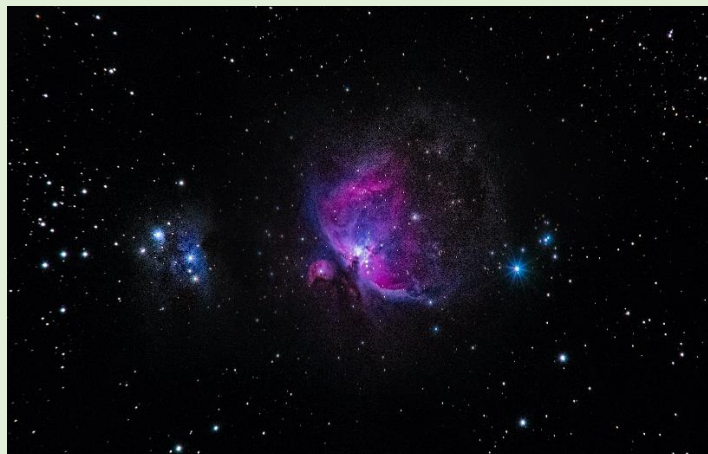
Notez le code MÉLODIE.

*Si le compteur temps est supérieur ou égal à 2, une voix invite les convives à se rassembler devant les écrans... vous n'avez d'autre choix que de vous rendre tout de suite à la chapelle au [36](#).*

*Si vous vous dirigez vers un homme âgé à la forte aura violette auquel plusieurs serveurs ont demandé des instructions pendant les minutes qui viennent de s'écouler, allez au [39](#).*

*Si vous optez pour une femme au chandail disgracieux d'où émane une douce aura dorée et qui vous observe depuis un moment, allez au [25](#).*

*Si vous avez le code FAUST, vous pouvez choisir de vous approcher d'un petit homme adipeux fumant un long cigare, au halo vert pâle, du nom de Fortik, au [43](#).*





Vous remontez le train comme on nage à contre-courant. La traversée de chaque nouveau wagon s'avère de plus en plus pénible, vous avez l'impression de devoir forcer votre nature...

Il est vrai que la confiance et l'amitié ne sont pas votre fort. Votre solitude vous a toujours convenu, autant pour vous protéger que par besoin d'avancer à votre rythme... jusqu'à votre rencontre avec Paul.

En arrivant dans la voiture de tête vous consultez votre téléphone. Pas de nouveau message, ni de Schiavoli ni de votre mystérieux correspondant...

Vous atteignez le salon-bar et cherchez le professeur du regard. Vous le repérez facilement, assis près du comptoir, en pleine altercation avec un petit homme brun aux lunettes d'écaille debout à côté de lui. Son interlocuteur secoue la tête, soupire, réplique de manière laconique, faisant manifestement fulminer le vieil italien dont les bras ne cessent de dessiner d'impressionnants moulinets dans les airs pour appuyer ses propos.

Vous vous concentrez sur les halos des deux hommes.

L'aura violette du professeur tire sur le rouge, signe évident qu'il est sincèrement en colère, ou du moins très agité. Son voisin dégage de désagréables ondes noires parcourues de vagues bleues... un être torturé, en souffrance, avec des motivations fortes mais refoulées : l'envie, la jalousie, la cupidité, la vengeance ? Nombreuses sont les émotions négatives que vous avez vu associées à une telle aura. Rien de très rassurant en tous cas.

Qui est cet étrange individu ? Vous repensez aux mots du texto de tout à l'heure...



*{Vous ne savez pas comment aider Laurine.*

*Bien sûr ces hommes représentent un péril pour la jeune femme... mais fuir ou se cacher, n'est-ce pas prendre un risque plus grand encore qu'affronter le danger et les personnes impliquées dans cette tragédie ?*

*Non... Rien ne sert ici d'envoyer un message pour le moment : vous dépenseriez inutilement votre énergie sans être sûre de votre choix.*

*Il vaut mieux que Laurine décide selon son intuition.}*



Le petit homme finit par prendre congé et va s'asseoir seul à une table située au fond de la voiture-bar.

Vous profitez de ce moment pour vous approcher du professeur.

Dès qu'il vous aperçoit son visage grimaçant et soucieux s'illumine d'un large sourire.

« Ah, Laurine, vous êtes vénou ! Yé soui soulayé dé vous voir ! »

« Professeur Schiavoli... est-ce que vous savez ce qui se passe ? »

Vous vous asseyez au bar pendant que le scientifique italien entreprend de vous raconter comment il a appris que vous étiez en danger.

Une de ses relations, un agent du gouvernement, l'a contacté pour lui révéler qu'un groupe de vigilance, la Brigade Argentée, travaillant pour l'Etat mais agissant de manière indépendante, venait de prendre la décision de détruire la chambre arc-en-ciel. Cette organisation semblait par ailleurs déterminée à faire disparaître tous ceux qui possédaient les connaissances et les aptitudes pour faire fonctionner la machine. Le professeur a alors été très surpris d'apprendre que vous étiez visée en priorité par cette traque et a aussitôt décidé de vous mettre en garde.

Vous sirotez une boisson caféinée tout en réfléchissant à ce que vous venez d'apprendre. Evidemment, cela se tient : si une démonstration de la machine doit avoir lieu lors de la réception ce soir il est logique que les personnes souhaitant l'empêcher interviennent sans plus tarder...

« Et... Paul ? »

« Yé l'ai mis en garde également, ma il refuse dé m'écouter... »

Prise d'une soudaine inspiration vous demandez à brûle pourpoint :

« Cet agent, c'est l'homme avec qui vous discutiez à l'instant ? »

Le professeur pâlit et garde le silence un moment avant de répondre d'une voix blanche :

« Oui... oui c'est cet homme. Il a ténou à vénir avec moi. »

« Pourquoi vous disputiez-vous ? Et... pourquoi vous a-t-il transmis ces informations ? »

L'aura du professeur se teinte d'un rouge sombre : il porte à l'évidence le poids d'un terrible fardeau. Vous vous demandez ce qui peut l'éprouver à ce point...

« Yé... Yé aurais besoin dé votre aide, Laurine... »

Il vous implore du regard.

« Qu'est-ce que vous voulez, professeur ? »

« Yé né peux rien vous dire si yé ne souis pas sour qué vous pouvez utiliser la makiné »

Vous restez muette. Personne à part Paul n'est normalement au courant de vos pouvoirs ou du moins de votre capacité à modifier les événements... Puis soudain vous comprenez : Schiavoli ignore que vous pouvez agir sur le passé.

« Vous souhaiteriez que j'utilise la machine pour observer quelque chose ou quelqu'un ? Pour obtenir une information ? Pour cet agent ? »

Il hoche la tête, visiblement soulagé. Vous restez prudente :

« Même si j'en étais capable, cela s'avérerait extrêmement risqué ! Je ne peux pas débarquer au château et demander à Paul de me laisser faire. Je suis persona non grata depuis un moment vous savez ? »

« Yé peux vous aider à accéder à la makiné. »

Votre cœur manque un battement.

« Vraiment ? »

« A condition que vous acceptiez de m'aider. Et... que vous emmeniez mon... ami, Gounther. »

Il désigne d'un geste discret l'homme aux lunettes d'écaille qui vous épie depuis un fauteuil situé au fond du wagon.



Vous hésitez... D'un côté voici une chance unique d'accéder à la chambre arc-en-ciel. Après tout le professeur a tenté de vous sauver la vie...

Toutefois... autant vous appréciez Schiavoli autant vous n'éprouvez que répulsion et défiance envers l'agent à l'aura noirâtre... Ce marché cache certainement de sinistres motivations...

Si vous acceptez la proposition du professeur, allez au [50](#).

Si vous préférez la décliner, rendez-vous au [27](#).



Vous arrivez dans le grand hall du château. Une foule compacte se presse dans le salon prolongé par la salle de bal.

Deux employés en habits de fête orientent les convives vers les activités de leur choix. Un peu plus loin, près de la grande baie vitrée qui donne sur le parc, un gigantesque buffet semi-circulaire aligne les présentations les plus extravagantes, débordant d'opulence et de fantaisie. Seule touche moderne, de gigantesques écrans, pour le moment éteints, se trouvent disposés tout le long de la salle de bal.

De nombreux groupes se sont formés devant les tables, les discussions vont bon train... vous constatez avec un soupçon d'inquiétude que vous êtes certainement la personne la plus jeune dans le château.

Aucune trace de Paul. Au moins vous ne risquez pas d'être reconnue ! Toutefois vous avez repéré plusieurs individus patibulaires raides comme des piquets, équipés de discrètes oreillettes. Des gardes à n'en pas douter... vous allez devoir faire profil bas.

Vous passez un moment à errer entre les différents groupes, écoutant les conversations, tentant de repérer des personnes susceptibles de vous aider.

Plusieurs invités vous dévisagent avec curiosité, mais sans animosité. Leur aura témoigne de l'intérêt qu'ils vous portent ainsi que de la légère méfiance que vous leur inspirez. Certes, la présence en ces lieux distingués d'une fille aussi jeune et mal accoutrée ne pouvait pas passer inaperçue...

Vous leur adressez un sourire confiant avant de reprendre votre déambulation.

Après un moment à espionner en vain les uns et les autres vous commencez à avoir le sentiment de tourner en rond. Vous devez prendre le risque de vous faire remarquer pour obtenir les informations encore manquantes.

Fixez le compteur TEMPS à 0.

Si vous vous dirigez vers un homme âgé à la forte aura violette auquel plusieurs serveurs ont demandé des instructions pendant les minutes qui viennent de s'écouler, allez au [39](#).

Si vous optez pour une femme au chandail disgracieux d'où émane une douce aura dorée et qui vous observe depuis un moment, allez au [25](#).

Si vous avez le code FAUST, vous pouvez choisir de vous approcher d'un petit homme adipeux fumant un long cigare, au halo vert pâle, du nom de Fortik, au [43](#).

Si vous avez le code LENTILLE, vous pouvez aussi vous diriger vers la femme élancée à l'aura d'un orange profond qui discute avec deux célèbres journalistes près du buffet, au [9](#).

Si vous préférez monter à l'étage et accéder immédiatement à la chapelle où se trouve la chambre arc-en-ciel, allez au [36](#).





Vous finissez par vous rendre à l'évidence : c'est une idée intéressante !

Avant de descendre, le contrôleur, amateur de romans policiers, vous conseille de laisser votre téléphone dans les toilettes. D'après lui on peut s'en servir pour vous pister.

Vous doutez que vos poursuivants aient réellement la capacité de vous traquer par de tels moyens, mais dans le doute... vous obtempérez.

L'homme vous souhaite bonne chance avec entrain avant de s'éloigner. Quelques minutes plus tard le train s'immobilise.

« Nous effectuons un arrêt technique. Nous vous remercions de votre patience. »

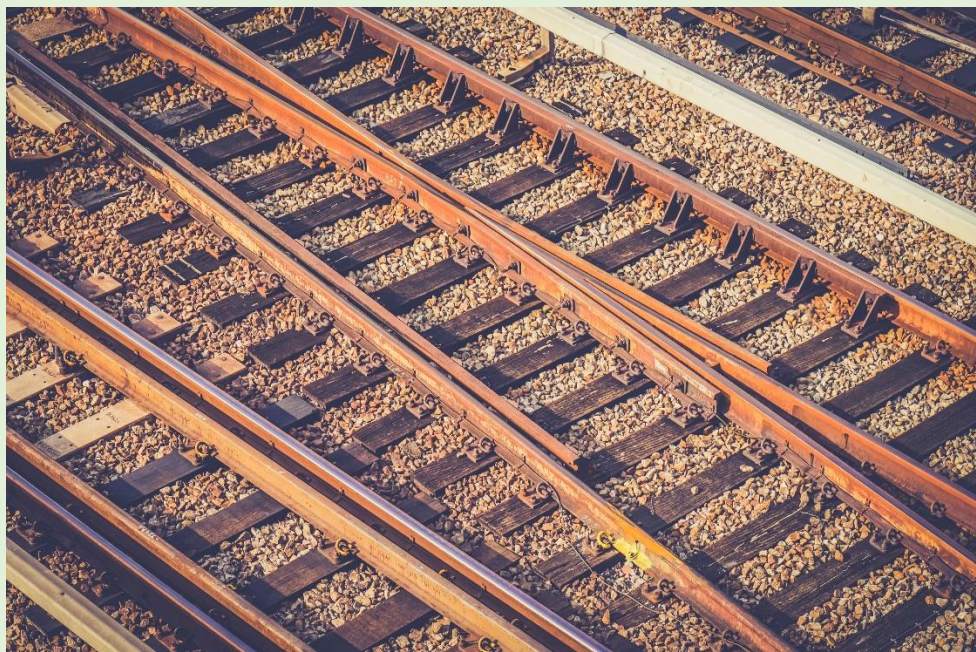
La porte devant vous s'ouvre soudain. Sans perdre un instant vous vous jetez dans l'ouverture et courez vous cacher derrière un distributeur sur le quai.

Presque immédiatement le train redémarre. Vous poussez un soupir de soulagement : personne d'autre n'est descendu !

Vous guettez nerveusement le train suivant, allant et venant sur le quai.

Enfin, une voix enregistrée annonce l'arrivée du TGV que vous attendiez.

Rendez-vous au [2](#).









Ajoutez 1 au compteur TEMPS.

Avant même que vous n'abordiez la jeune femme, celle-ci vous interpelle :

« Laurine, c'est bien cela ? »

Vous acquiescez, un peu contrariée de ne pas passer autant inaperçue que vous l'auriez souhaité.

« Je m'appelle Agathe. J'étais l'amie de Paul, avant... avant vous. »

Votre ancien amant n'évoquait jamais ses précédentes conquêtes. En fait c'est l'un des seuls sujets sur lequel il ne s'étendait pas à propos de lui-même.

« Enchantée. »

Dans ses yeux une lueur trouble clignote imperceptiblement. L'aura dorée dont le rayonnement vous fait désagréablement penser à celui de Paul trahit une profonde détermination... Cette femme n'est pas la pauvre âme inconsolable et éplorée qu'elle feint d'être... Et manifestement elle a quelque chose en tête :

« Il ne sait pas qui elle est vraiment, vous savez... »

« Pardon ? »

« Martha. Sa nouvelle... amie... elle n'est pas du tout celle qu'il croit. »

« C'est-à-dire ? »

Elle s'approche de vous, pose une main sur votre épaule, faisant naître un désagréable frisson, et murmure :

« Cette dame si élégante si distinguée... n'est qu'un imposteur... elle n'a rien d'un mécène ou d'une passionnée de sciences. Quelques mois auparavant, elle travaillait comme envoyée du gouvernement en Corée ! »

Elle sort son smartphone et vous montre une photo de groupe confuse issue d'un réseau social asiatique... où vous peinez à distinguer quoi que ce soit.

« Je révélerai la vérité à Paul ! Elle regrettera de lui avoir menti. Il déteste les faux-semblants... »

Vous acquiescez pensivement, essayant d'imaginer la réaction de votre ancien amant.

Vous décidez de révéler vos intentions à Agathe, espérant qu'elle dispose de quelque information qui pourrait vous être utile. Elle secoue la tête :

« Accéder à la chapelle ? Hélas, je ne connais pas du tout le château... Je suis désolée... »

Elle vous souhaite bonne chance mais avant de prendre congé elle se retourne vers vous et vous dit :

« Ah je me souviens d'une chose que j'ai apprise lorsque j'ai enquêté sur Martha. Une expression revient en permanence sur ses carnets : « Le bal de l'enfer ». Peut-être une sorte de code ? Je ne sais pas si ça peut vous aider... »

Vous ne voyez pas comment !



Si le compteur temps est supérieur ou égal à 2, une voix invite les convives à se rassembler devant les écrans... vous n'avez d'autre choix que de vous rendre tout de suite à la chapelle au [36](#).

Si vous vous dirigez vers un homme âgé à la forte aura violette auquel plusieurs serveurs ont demandé des instructions pendant les minutes qui viennent de s'écouler, allez au [39](#).

Si vous avez le code FAUST, vous pouvez choisir de vous approcher d'un petit homme adipeux fumant un long cigare, au halo vert pâle, du nom de Fortik, au [43](#).

Si vous avez le code LENTILLE, vous pouvez aussi vous diriger vers la femme élancée à l'aura d'un orange profond qui discute avec deux célèbres journalistes près du buffet, au [9](#).



Vous percevez l'irritation dans la voix de l'homme, une énergie refoulée que vous pourriez exploiter à votre avantage. Vous déboutonnez votre pantalon de manière à ce qu'il vous tombe à mi-cuisses avant d'ouvrir la porte d'un geste décidé.

L'homme écarquille les yeux à la vue de votre tenue... il tente aussitôt de se ressaisir et bredouille :

« Votre... votre billet, mademoiselle ? »

Vous souriez innocemment, battant langoureusement des cils, et tendez votre main pour attraper le col de l'uniforme serré du contrôleur. Celui-ci s'immobilise aussitôt, fasciné par le halo coloré qui se dessine autour de votre visage et confère à votre figure l'hypnotique miroitement de paillettes étincelantes.

Des vagues rouges violacées commencent à couler le long de votre peau électrisée.

Vos lèvres enflent imperceptiblement tandis que vos cheveux se gonflent en une crinière sombre odorante et caressante.

L'homme semble perdu dans l'envoûtement d'un rêve dont vous êtes l'écoulement magnétique et le souffle du vent.

Vous sentez sa volonté faiblir, son bras se glisser le long du vôtre, sa joue lentement s'incliner, frôler le dos de votre main. Vous plongez vos yeux dans les siens, intensifiant votre emprise.

Vos pupilles dilatées irradient une lumière fuchsia, des étincelles courent sur vos cuisses nues, tout votre corps se met à ondoyer, attirant l'homme vers l'avant comme une étoile massive avalant un astéroïde perdu dans les ténèbres.

Incapable d'échapper à votre enchantement, il entre l'air hagard tandis que vous tirez le verrou derrière lui.

Vous approchez son visage de votre cou, passant votre pull au-dessus de sa tête, enfouissant sa bouche contre vos seins.

Il glisse sans réagir sur le sol, insouciant des lieux, et vous vous asseyez sur lui, laissant s'écouler toutes les couleurs vives de votre étrange désir.

Tandis que le train balance doucement sur les rails, vous tanguerez au-dessus de cet homme, dans un rythme de plus en plus effréné.

Lorsque les mouvements de vos hanches et de vos lèvres pourpres ont amené la rigidité de votre partenaire à son paroxysme vous vous relevez brusquement pour achever de votre main d'épuiser son courage.



Vous entreprenez de fouiller les poches du contrôleur. Dans un pli de sa veste vous trouvez une enveloppe avec une petite carte et une clé que vous emportez :

« Casier 12, voiture 1, taser à n'utiliser qu'en extrême recours, en cas d'attaque à caractère terroriste »

La voiture en question est à l'opposé de celle du professeur, mais cet objet vous serait peut-être utile dans une situation où votre pouvoir deviendrait inopérant...

Quelques instants plus tard, vous ressortez des toilettes et verrouillez la porte de l'extérieur à l'aide du trousseau du contrôleur.

Votre peau a retrouvé sa teinte naturelle mais vos yeux brillent encore d'un éclat sauvage.

D'après votre modeste expérience, l'homme devrait demeurer inanimé pendant de nombreuses heures et ne garder qu'un souvenir confus de l'expérience, vous laissant largement le temps d'atteindre votre destination. Vous espérez simplement que son absence ne sera pas trop vite remarquée.

Notez le code MAGENTA.

Si vous voulez vous mettre immédiatement à la recherche du professeur Schiavoli, rendez-vous au [42](#).

Si vous préférez vous rendre dans la voiture de queue afin de récupérer le taser, rendez-vous au [35](#).







Vous secouez la tête :

« Désolé, professeur, j'aurais aimé pouvoir vous aider mais vous avez été mal informé : je ne peux pas faire fonctionner la machine. Je n'ai jamais fait qu'assister Paul : je n'y arriverai pas seule. »

Vous ne parvenez pas à déterminer si Schiavoli est dupe ou pas de votre mensonge. Il secoue la tête, les lèvres serrées.

« Yé comprends... »

Manifestement abattu, le professeur vous souhaite bonne chance et va s'asseoir à une table isolée de la voiture bar, prostré.

Le voir ainsi vous chagrine mais que pouvez-vous faire ?

Si vous avez le code CYAN et que vous souhaitez aller parler franchement à Schiavoli, rendez-vous au [12](#).

Sinon, il ne vous reste qu'à vous cacher dans un placard appartenant au contrôleur et à attendre le terminus au [34](#).



Vous avancez vers elle, faisant croître votre énergie avec délectation.  
Mais à votre grande surprise, vos émanations ne la troublent nullement.



Elle se contente de vous parler d'une voix douce et tendre :

« Absolument fascinant. Je ne pensais pas avoir la chance de vous rencontrer ce soir. Dire que j'allais prendre congé pour assister au feu d'artifice... »

Vous-même possédée par les forces que vous avez entièrement déchaînées, vous vous retrouvez incapable d'interrompre le processus.

Vos lèvres se teintent, votre visage se grime, vos yeux laissent couler les émanations de votre couleur, mais votre interlocutrice demeure insensible à votre pouvoir.

Elle secoue la tête :

« Tss... Tss... Certes, vous n'avez pas de chance, mais c'était votre destin, Laurine ! Il ne pouvait pas en être autrement... »

Elle sort calmement un petit appareil en métal gris de son sac à main :

« Vous êtes trop dangereuse, rien de personnel entre nous... »

Avant d'ajouter avec un petit rire :

« Encore que... »

Clic. Vous n'entendez plus rien. La piqûre d'une fléchette vous fait plonger dans l'inconscience.

Vous ne vous réveillerez jamais...

Effacez tous les codes sauf ENFER, NOIR, MORT, CARRÉ et CUBE.



*{Vous envoyez à nouveau une courte impulsion à 6 h 45 pour perturber le cours des événements et permettre à Laurine de modifier ses choix.*

Fixez votre score de concentration à 2.}



Rendez-vous au [1](#).



Vous retrouvez Julie dans la cour. Elle vous fait un clin d'œil et vous prend par la main pour vous entraîner sur un petit chemin le long des douves.

Vous enjambez un muret pour atteindre en quelques minutes une petite porte en bois perdue sur la façade ouest.

La jeune fille sort de sa poche deux clés anciennes, anachroniques entre ses doigts aux ongles vernis.

Elle utilise l'une d'elles pour déverrouiller la porte et vous tend la deuxième.

Vous reconnaissez avec surprise la clé de la chapelle, identifiable à sa taille conséquente et à la petite inscription sur son embase et sur sa tige : « Fide, sed cui vide ».

« Je viens de la piquer à maman ! » vous confie Julie, tout sourire.

Son insouciance n'en finit pas de vous décontenancer...

Notez le code FER.

Notez le code VELOURS.

Vous l'embrassez, reconnaissante, avant de pénétrer par l'entrée secrète.

Rendez-vous au [44](#).



Alors que vous alliez pénétrer dans la voiture 4 un soudain pressentiment vous fait vous arrêter. Au fond du wagon, vous reconnaissez l'un de vos poursuivants. L'homme, un colosse aux épaules nues tatouées porte un étrange anneau de métal sur la tête. Emane de lui une aura noire et sanglante qui ne laisse aucun doute sur ses intentions... Et il vous a vue !

Vous faites demi-tour, paniquée, remontant le wagon, trébuchant sur les sacs dépassant, manquant de tomber à plusieurs reprises.

Arrivée à la porte du sas vous entendez les cris des passagers au moment même où une violente douleur irradie dans votre poitrine. Vous tentez d'arracher le projectile planté dans votre dos mais le plafond tourne : vous ne parvenez plus à garder votre équilibre. Vous glissez à terre, une terrible faiblesse vous envahit, drainant le souffle de vos poumons, asséchant votre bouche. Vous ne saurez jamais... C'est ainsi. Vous mourez avant même que votre tête ne heurte la porte vitrée.

Effacez tous les codes sauf ENFER, NOIR, MORT, CARRÉ et CUBE.



*{Vous envoyez à nouveau une courte impulsion à 6 h 45 pour perturber le cours des événements et permettre à Laurine de modifier ses choix.*

*Fixez votre score de concentration à 2.*



Rendez-vous au [1](#).



Quelques bosquets plongés dans l'ombre singeaient une nature sauvage, aussitôt démentis par les lignes poussiéreuses des allées soigneusement ordonnées, par les jaillissements incessants des fontaines aux mille formes sculptées.

À mesure que les jardins tout entiers sombraient dans le crépuscule cette impression paradoxale s'accroissait, l'aile Ouest du château caressée par les reflets dorés d'un ciel parsemé de nuages évoquait un court instant l'image romantique d'une ruine mystérieuse, et puis l'on tournait la tête, happé par les vagues d'une joyeuse musique, pour découvrir l'aile Est constellée de lumières, et la cour balayée de projecteurs colorés.

Vous avancez au milieu de ce paysage avec l'impression d'être vous-même une contradiction vivante.

Oui, vous êtes partie prenante de ce triomphe grandiose, vous avez contribué à votre manière au succès de Paul Minkovitch, à l'achèvement de son projet insensé. La célébration de ce soir est un peu la vôtre. Pourtant vous ne connaissez sans doute presque aucun des invités ici, à part Paul lui-même, dont vous êtes séparée depuis des mois...

Vous traversez la petite cour latérale et allez vous abriter un moment derrière la structure élégante d'un escalier en colimaçon.

Contrôlant le tremblement de vos mains, vous sortez une cigarette dont vous tirez quelques fiévreuses bouffées en regardant le ciel bleuté. Vous n'êtes pas là pour vous cacher. Ni pour vous venger.

Car vous savez que cette soirée n'est pas une simple fête mais bel et bien une cérémonie savamment orchestrée par l'ambitieux scientifique millionnaire, dans le but de se propulser sur le devant de la scène médiatique.

Le brillant quadragénaire aurait pu briguer un prix Nobel pour ses découvertes sur le temps... mais à quoi bon inscrire son nom dans les livres ou gagner l'estime de vieux norvégiens ? Paul aspire à un tout autre destin. Changer l'Histoire, infléchir la course des étoiles, devenir un nouveau Pape... voici des tâches plus en accord avec l'ego surdimensionné de votre ancien amant !

Ce qui aurait pu, à travers des articles ou un banal reportage, s'apparenter finalement à une simple expérience scientifique, devrait prendre cette nuit l'envergure d'une révélation, d'un choc sans précédent, pour la communauté scientifique comme pour les profanes, par la magie d'une démonstration retransmise sur internet, en direct, et relayée par des centaines de médias traditionnels à travers l'Europe et le monde entier.

Le point d'orgue de la soirée, la chambre arc-en-ciel dévoilée à tous, combien de fois Paul vous en a-t-il parlé, les yeux brillants d'une fièvre où se mêlaient une authentique volonté de faire progresser l'humanité et une triste passion dévorante pour son propre génie ?

Vous avez écouté, d'abord rêveuse et admirative, sous le charme de ce visionnaire surdoué, puis indulgente et compréhensive, sensible à la personnalité complexe de l'homme que vous adoriez, enfin lasse... et souffrant d'être éternellement éclipsée par les visions qui encombraient son esprit.

Mais ce soir vous êtes forte d'avoir maintes fois entendu les détails, les préparatifs, le déroulement du spectacle, car il faut l'appeler ainsi... Vous comptez bien utiliser ces informations pour arriver à vos fins. Paul rêve d'imposer sa marque sur le monde afin d'en devenir le roi. Votre ambition est plus modeste : vous comptez simplement revenir en arrière, vous donner une seconde chance...

L'homme vous a courtisée, séduite, manipulée, entraînée dans un vertige amoureux pour mieux vous convaincre de servir ses intérêts. Il n'était rien, ses idées n'étaient que de pâles rêveries monochromes, des songes adolescents, avant que vous n'insuffliez la couleur dans les ombres peuplant ses chimères.

Ses découvertes ne menaient nulle part. Il était perdu, désespéré.

Et vous êtes arrivée, avez été touchée par sa détresse, sans doute l'avez-vous profondément aimé... alors vous lui avez permis jour après jour, nuit après nuit, de comprendre le fonctionnement de ces mécanismes qui lui restaient impénétrables, de toucher le cœur de ces énergies indispensables à l'accomplissement de son rêve.

Aujourd'hui... il est temps pour vous de prendre votre envol...

Vous approchez de la large grille dorée de la cour principale. Une partie des invités s'amuse encore dehors après le concert donné au coucher du soleil. La plupart sont rentrés dans le grand hall où un buffet les attend. Quelques heures de jeu, de mondanités... tout ce que vous détestez... et puis enfin l'ouverture du placard aux sorcières, de la boîte de Pandore, la grande révélation. La chapelle...

Enfin, ce qu'il en reste après les travaux d'installation des fondations de la chambre arc-en-ciel... Dans sa folie mégalomane Paul se voyait comme une sorte de missionnaire envoyé par les dieux...

« Un néo Noé... tu vois, Laurine. »

Il avait osé cette improbable métaphore, au petit matin, alors que vous contempriez son beau visage à la barbe grisonnante, allongé à vos côtés.

« Le monde plonge doucement dans l'obscurantisme et le désenchantement. Ceux qui me suivront dans la chambre arc-en-ciel surnageront au-dessus des erreurs du passé... Ceux-là seuls gagneront l'absolution. »

Vous frissonnez...

Peut-être est-ce le froid... Votre pull laisse passer un peu de ce vent d'automne annonciateur de pluies mornes et de jours raccourcis. Vous êtes pourtant l'incarnation du printemps. Vos yeux verts pétillent dans votre visage juvénile, vos longs cheveux resplendent sur vos épaules nues. Il suffit pourtant que l'on croise votre regard ou que l'on entende votre voix pour comprendre que vous n'êtes plus une enfant.

Comment pénétrer à l'intérieur de la machine ? Et du château ?

Vous inspirez profondément. Si Paul n'a pas modifié la disposition des lieux ni le mode d'accès à la chambre arc-en-ciel depuis le temps où il expérimentait en votre compagnie, il vous faut réunir trois éléments.

La clé de la chapelle, le code du verrouillage de sécurité et une armure technique.

Impossible de pénétrer dans la chambre arc-en-ciel si vous ne parvenez pas déjà à ouvrir la porte que Paul laisse fermée. Lorsqu'il a fait construire la machine il a commencé par condamner toutes les entrées, recouvrir les vitraux, obturer chaque ouverture, mais il a conservé l'ancienne et lourde porte. Par sentimentalisme peut-être, ou par souci d'insérer esthétiquement les lieux dans l'enceinte du château. En tous cas il n'en existe que deux ou trois clés, a priori en sa possession.

Derrière la porte, l'accès à la chambre, parfaitement calfeutrée, n'est possible qu'en composant la combinaison du sas sur le panneau de commande. Un code changé régulièrement...

Enfin, pour résister aux forces titanesques se déchaînant lorsque la machine fonctionne, et notamment aux renversements locaux de gravité, une complexe armure technique doit être revêtue. Ces espèces de scaphandres sont rangés dans un caisson isolant à l'intérieur du sas de la chambre. Vous ignorez s'il est verrouillé ou non...

Il faudrait déjà que vous parveniez à entrer dans la grande cour extérieure... Au portail, plusieurs vigiles contrôlent les invités et fouillent même certains d'entre eux... Or vous n'avez pas été conviée...

En flânant nonchalamment le long de la grille vous apercevez une petite porte entr'ouverte dans une bâtisse située à l'extrémité, très certainement une entrée pour le personnel.

Apparemment cet accès n'est pas gardé. Après un regard aux alentours vous vous glissez par l'ouverture. Il s'agit d'un large couloir plongé dans la semi-obscurité. Des cartons, des casiers de bouteilles entravent votre progression mais vous parvenez à vous faufiler et à atteindre l'extrémité du passage. Vous débouchez sur une vaste pièce où s'activent des dizaines de serveurs en tenue. De l'autre côté une arche donne sur la cour. Vous avez réussi !

Il ne vous reste plus qu'à entrer dans le château.

Si vous avez le code SECRÈTE et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [29](#).

Vous pouvez emprunter la porte principale au [44](#).

Même si cela semble risqué, vous pouvez aussi envisager d'escalader un mur à l'arrière de la façade nord, afin de pénétrer discrètement par une fenêtre comme vous l'aviez fait un soir, longtemps auparavant, au [41](#).







Vous pénétrez dans la chambre arc-en-ciel avec l'aide de Gunther.

Le caisson des armures techniques n'est heureusement pas scellé ; vous vous équipez tous deux après avoir refermé le sas. Ensuite le petit homme, bizarrement grandi par sa combinaison, s'empare d'un appareil vidéo préparé sans doute pour la soirée et se place sur le côté du siège de commande pour enregistrer la scène.

Vous vous installez, d'abord mal à l'aise, puis enclenchez le processus, non sans délectation. Suivant les instructions de Gunther vous retrouvez sans difficulté le jour et l'heure que vous devez afficher.

Vous vous revoyez, étendue avec Paul dans la chambre rose... l'une de vos dernières fois... un rayon de soleil caressant son dos nu...

Impatient, le petit homme vous demande de chercher une autre femme dans le château, venue proposer un financement à votre ami ce jour-là. A regrets, vous quittez la chambre pour explorer les alentours... Cela vous demande un effort inhabituel... car vous vous déplacez dans l'espace beaucoup plus difficilement que dans le temps. Pourtant vous trouvez rapidement ce que vous cherchiez.

Dans le hall, une grande femme blonde discute avec un bel homme brun en costume. Vous reconnaissez celle que vous avez rencontrée dans la chambre rose.

Gunther montre la scène de sa main gantée :

« Là, approchez-vous ! »

Il déclenche la fonction d'enregistrement de sa caméra.

/« Martha, nous devons décrédibiliser son projet, pas nous l'approprier ! Impossible de prendre cette décision sans en informer nos commanditaires... »

La jeune femme hausse les épaules :

« Nous existions bien avant d'être engagés par ce gouvernement. Cela fait si longtemps que nous chassons les Indigos et les apprenti-sorciers de toutes sortes. Grâce à la machine de M. Minkovitch nous pourrions nous assurer un avantage décisif. »

« Mais c'est beaucoup trop risqué. Cela ferait de nous des êtres encore pires que ceux que nous traquons ! »

Martha esquisse un geste vague :

« Bah... encore des considérations morales. Il suffirait de s'assurer que la machine se trouve entre les mains des bonnes personnes. Que seul le chef des Argentés soit susceptible de l'utiliser... »

Elle poursuit, manifestement inspirée :

« En fait, je crois que j'ai un plan. Il faudrait que ce projet soit un échec aux yeux du monde... nous en serions les seuls dépositaires... Il ne me reste qu'à convaincre Paul de... »

L'homme l'interrompt, agacé :

« Martha, tu vas trop loin. Tu es peut-être notre leader aujourd'hui mais il y aura un vote... et je ne pense pas être le seul à estimer que nous avons déjà outrepassé nos devoirs, et nos droits ! »

Il tourne les talons et disparaît dans le grand hall.

La jeune femme reste seule, songeuse, puis regarde ses mains fines et soignées. Elle ôte un bracelet de métal brillant qu'elle dépose soigneusement sur une console en marbre blanc.

« Oh, mais je veillerai à ce que ce vote soit en ma faveur, comme d'habitude... tout le monde ne garde pas ses artefacts au lit... »

Elle éclate de rire. Ses yeux soudain versent des larmes de cendres, ses mains durcissent, prenant la couleur de l'ébène, ses lèvres charbonneuses, ses cheveux soudain aussi obscurs que la nuit./

Vous sursautez, surprise... Comment est-ce possible ?

Gunther lui-même se met à trembler. Manifestement les découvertes que vous venez de faire dépassent largement ce qu'il avait espéré... ou redouté...

Maintenant que vous savez qui est votre ennemie et quelle est sa véritable nature, il est temps de corriger le passé.





Vous réfléchissez. Cela fait longtemps que vous vous posez la question... Revenir en arrière, jusqu'à quand ? Jusqu'au moment où on vous a attaquée ? Non, c'est trop tard. Jusqu'à votre séparation ? Jusqu'à votre rencontre avec Paul ? Influencer votre moi passé pour l'empêcher de croiser la route du scientifique ? Combien de temps cela prendra ? Ou vous envoyer un message pour vous donner un moyen de contrer les plans de Martha ?

Alors que vous actionnez une nouvelle fois la machine, l'univers se transforme en un chaos de bruits et de douleur.

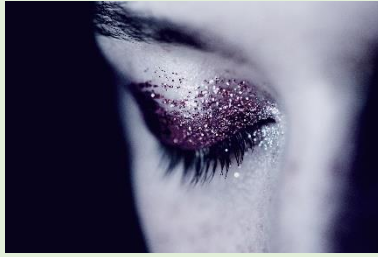
Une explosion déchiquète votre scaphandre, ainsi que celui de Gunther.

Vous perdez connaissance.



Effacez tous les codes sauf ENFER, NOIR, MORT, CARRÉ et CUBE.

Notez le code CUBE : à partir de maintenant lisez systématiquement les textes en italique ET en gras.



*{Vous assistez impuissante à la mort de Laurine. Cette fois personne ne pourra sauver son enfant...*

*Vous frissonnez... à l'extérieur de la bulle temporelle de la chambre arc-en-ciel, vous n'existez plus... Qui sait si vous pourriez même sortir à présent ? Il est théoriquement possible de survivre et d'intégrer ce monde nouveau... car la machine est une sorte d'ancre commun aux multivers qu'elle dessert...*

*Mais peut-être que dans cette réalité alternative la chambre n'existe plus, ou seulement à un autre endroit... êtes-vous alors perdue dans le néant ? Que se passerait-il si... ?*

*Vous secouez la tête... inutile de perdre votre énergie à vous poser des questions métaphysiques dont les réponses risqueraient de vous rendre folle... Vous devez activer la rétroaction temporelle, redonner une chance à Laurine de vous mettre au monde... et surtout trouver un moyen pour qu'elle survive !*

*Vous regardez un instant vos mains pâles... oui, de toutes façons, en entrant ici, vous saviez que vous preniez le risque de disparaître, de ne plus exister en tant que telle. Même si la machine est à la même place, même si votre mère donne naissance à une même enfant, ce ne sera pas votre monde... ce ne sera plus vous !*

*Vous envoyez à nouveau une courte impulsion à 6 h 45 pour perturber le cours des événements et permettre à Laurine de modifier ses choix.*

*Fixez votre score de concentration à 2.*}



**[Vous observez la jeune femme activer la rétroaction temporelle... il s'agit certes d'une infraction, mais lorsque celle-ci vise à corriger une irrégularité, alors elle bénéficie de circonstances atténuantes. Vous continuez à consigner les événements avec soin.]**

**À présent, changez de fichier et rendez-vous au 1 du fichier CUBE !**



Vous gravissez avec habileté la façade, prenant appui sur les aspérités des moellons d'une partie restaurée. Arrivée à la fenêtre, vous jetez un coup d'œil à l'intérieur, mais un rideau obstrue votre vue.

Vous descellez une pierre branlante de la taille de votre avant-bras et la projetez de toutes vos forces sur la vitre qui explose en mille morceaux.

Vous parvenez à atteindre le loqueteau sans vous couper. En s'ouvrant, la fenêtre manque de vous faire basculer dans le vide... vous restez quelques instants suspendue, tout près de lâcher prise... vous réussissez finalement à reprendre votre équilibre.

Ecartant le rideau vous pénétrez enfin dans la pièce... pour vous trouver nez à nez avec une femme qui vous regarde avec effarement.

Grande et blonde avec une coiffure soignée, maquillée avec goût et délicatesse, debout dans des escarpins blanc ivoire, elle ne semble pas savoir comment réagir.

Vous vous redressez lentement, vous-même fascinée par cette apparition...

Qui est cette femme ? Que fait-elle dans la chambre rose ?

Ce qui vous frappe le plus chez elle est la couleur de son aura, d'un jaune profond et puissant, d'une étrange et impénétrable noirceur.

Vous devez réagir car il vous semble évident qu'elle ne tardera pas à crier ou à appeler à l'aide.

Si vous souhaitez utiliser immédiatement votre pouvoir sur elle, rendez-vous au [28](#).

Si vous avez le code ÉTINCELLE et que vous voulez vous en servir, rendez-vous au [19](#).



Lorsque le train finit par s'immobiliser, vous sautez sur le quai et tentez de vous fondre dans la masse des voyageurs.

Vous vous arrêtez à la sortie de la gare pour observer la rue. Il va falloir marcher jusqu'à la propriété de Paul, le château du Miroir, situé légèrement en dehors de la petite ville.

Si vous avez le code AIR ou le code ÉTHER, allez au [31](#).

Sinon, rendez-vous au [4](#).





Vos poursuivants sont peut-être à bord. Revenir en arrière jusqu'à la voiture de queue vous fait courir un risque, évidemment... mais le taser pourrait représenter un avantage considérable !

Vous décidez que le jeu en vaut la chandelle et commencez à remonter le TGV de rame en rame, de fauteuil en fauteuil.



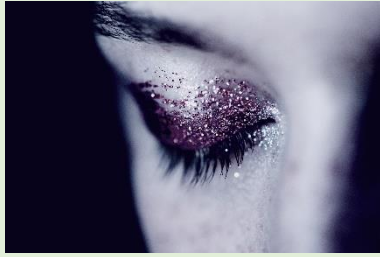
*{Assise dans le siège de contrôle, vous voyez avec inquiétude Laurine se diriger vers l'arrière du train.*

*Non... Non... Ils sont à bord ! Vous faites défiler sans effort les wagons en balayant l'air humide avec votre main, cherchant dans les moindres recoins brumeux de l'espace la trace des deux traqueurs.*

*Et au bout de quelques instants fébriles, vous trouvez.*

*Un homme énorme, en sueur, aux épaules nues couvertes de tatouages, un étrange anneau de métal autour de sa tête.}*





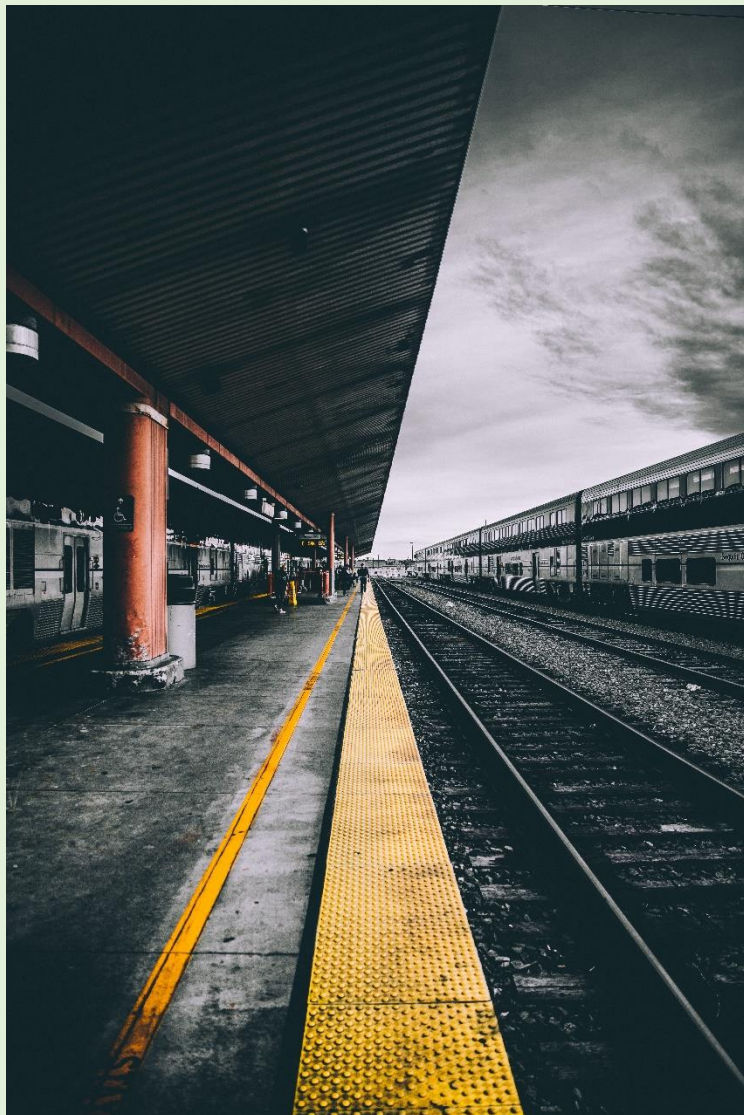
*{Le tueur remonte méthodiquement parmi les rangs de la voiture 3, tandis que Laurine redescend actuellement la voiture 5. Ils se retrouveront bientôt face à face !*

*Vous poursuivez fiévreusement votre recherche. Vous ne trouvez pas le deuxième homme... peut-être n'est-il pas monté à bord du train ?*

*Vous pouvez envoyer un message simple à travers la machine, mais cela vous coûtera 1 point de concentration.*

*Voulez-vous signaler à Laurine l'homme qui avance vers elle au [40](#) ?*

*Ou bien espérer qu'elle s'en sorte seule, au [30](#) ?}*







Vous avez foulé tant de fois ce sol dallé où se confondent fugitivement les lumières d'un soleil oublié, d'une violente dispute et l'obscurité de la nuit.

Autrefois, lors de votre première visite au château, Paul avait déposé des bouquets de fleurs le long de la grande Galerie. Vous marchiez telle une princesse au milieu d'une haie aux mille couleurs.

Les senteurs des lys et l'odeur de la cire resteraient éternellement liés à cette après-midi de course-poursuites et de cris dans les couloirs déserts et les recoins du parc, aux fougueuses embrassades dans les interminables escaliers.

Le professeur, facétieux comme un enfant, effaçait ce jour-là sans le savoir, au fil de vos fou-rires, des années de solitude et d'amertume.

Les frous-frous de votre robe lilas, les claquements de vos pas sur les dalles, vos baisers à l'ombre du porche, dans l'escalier...

C'était il y a bien longtemps. Un an, peut-être ? une éternité.

Vous vous rappelez les nuits. Vous vous endormiez près de lui, son beau visage tourné vers le plafond, des volutes de fumées dans la lumière changeante de la cheminée... et puis vous vous éveilliez seule.

Pieds nus vous trottiez sur les dalles froides de la grande galerie plongée dans l'obscurité. Une pâle clarté lunaire vous accompagnait ces nuits-là entre les fenêtres isolées...

Vous atteigniez la chapelle, poussiez la lourde porte de vos mains tremblantes et restiez un moment, parfois de longues minutes à le regarder.

On aurait pu croire qu'il priait. Penché en avant, il marmonnait, psalmodiant des formules compréhensibles de lui seul. Ses mains faisaient, défaisaient, venaient et revenaient encore sur les grands tableaux blancs qu'il avait installés.

Peu à peu, de semaine en semaine, les formules s'étoffaient, grandissaient, la litanie des gradients, des fonctions, le cortège des diagrammes n'en finissaient pas de s'étirer, à mesure que la fatigue et la frustration dévoraient son visage, brûlaient ses yeux cernés, blanchissaient sa peau.

Vous le retrouviez plus maigre à chaque fois, dépouillé de sa joie, vidé de son entrain. Son regard, entièrement tourné vers lui-même et vers la quête qu'il s'était imposée, n'était plus le même... vous voyait-il encore ?

Vous éprouviez une curieuse culpabilité mêlée d'un profond sentiment d'abandon.

C'était votre faute après tout. Depuis qu'il avait découvert votre don particulier, depuis qu'il avait compris que les énergies que vous manipulez à travers l'embryon de vos pouvoirs étaient au cœur même de ses recherches... depuis qu'il avait imaginé cette machine à explorer le temps.

Bien sûr sa folie lui appartenait, son narcissisme le consumait aussi sûrement que le manque de sommeil ou d'appétit, pourtant cette flamme par laquelle il s'immolait de son plein gré était aussi un don en quelque sorte, son pouvoir à lui, un moyen d'éclairer des ténèbres où jamais être humain n'avait osé se risquer.

Alors vous avez décidé de l'aider. Vous l'avez accompagné dans ses nuits. Bien qu'à peine capable de comprendre des bribes lorsqu'il consentait à en donner une brève explication sibylline, votre présence, vos questions naïves parfois, votre amour encore, lui donnèrent le surplus d'énergie qui lui avait peut-être manqué jusque-là.

Agissant comme un catalyseur, vous accélériez le prodigieux mécanisme de ses pensées, le hissant à une hauteur où il finit enfin par trouver lui-même le chemin qu'il cherchait.

Oh son enthousiasme le matin où, secouant votre corps endormi entre les bancs de bois, il répéta en phrases hallucinées les visions qui l'avaient traversé.

Jamais vous ne l'aviez vu aussi rayonnant, aussi plein de sa grâce. Jamais vous ne l'aviez senti aussi éloigné de vous.

Le miracle de sa découverte se transforma bientôt en publications, articles et séminaires à travers le pays, rapidement relayés en Allemagne, en Italie, puis au Japon, en Chine et aux Etats-Unis.

Les lois du temps... Vous étiez vaguement consciente de l'importance de ses travaux, on le comparait à Einstein, à Newton... Etourdie par les changements qui bouleversaient votre vie, vos études, les quelques voyages où vous l'accompagniez encore pour dormir seule dans le lit pendant qu'il échangeait jusqu'à l'aurore avec des sommités, vous dépérissiez à votre tour, sans que lui-même ne semble s'en apercevoir.

Son aura d'or augmentait en intensité chaque jour, mais paradoxalement elle s'assombrissait aussi, comme si la force du brasier qu'il offrait au monde le privait d'oxygène...

Et puis un jour, il y a quelques mois, épuisée, vous avez trouvé le courage de lui écrire une lettre d'adieu.

Vous avez changé d'université... vous ne l'avez plus jamais revu.

Alors, en parcourant la grande galerie ce soir, en remontant le fil de vos souvenirs, votre cœur se serre.

Vous atteignez enfin la porte de la chapelle. Une fenêtre ouverte juste à côté laisse passer un peu d'air frais. Vous approchez du but...

Si vous n'avez ni le code ANGE, ni le code VELOURS, ni le code ÉTHER, rendez-vous aussitôt au [4](#).

Sinon, si vous avez le code ARCHE, allez au [7](#).

Sinon, si vous n'avez pas le code MÉLODIE ou pas le code FER, rendez-vous au [49](#).

Enfin, si vous avez les codes FER et MÉLODIE, allez :

- au [24](#) si vous avez le code HYPERCUBE,
- au [15](#) si vous avez les codes ENFER, MORT et NOIR,
- au [47](#) sinon.



Vous demeurez cachée pendant près d'une heure dans un placard de sécurité appartenant au contrôleur.

Lorsque le train s'immobilise enfin, vous en sortez toute ankylosée avant de vous mêler aux quelques passagers qui descendent. Dès que possible vous vous dissimulez derrière une grande colonne et patientez jusqu'à ce que les quais soient déserts.

Vous sortez enfin au niveau de la gare routière, triste alignement de places vides le long d'un mur décrépi où quelques garçons de votre âge tuent le temps en faisant des figures sur des vélos trop petits pour eux.

Au bout d'un moment vous envoyez un message à votre correspondant inconnu.

« Je suis arrivée. »

Rien... personne... toujours aucune réponse... Vous frottez frénétiquement vos bras pour essayer de vous réchauffer un peu.

La misère des lieux vous pèse de plus en plus. Vous commencez à faire les cent pas en jetant des coups d'œil nerveux autour de vous.

Que faites-vous là ? Vous avez vraiment été stupide de descendre du train...

De l'autre côté de la route un champ s'étend jusqu'à la lisière d'une forêt touffue.

Les arbres sans ombre jettent de dépit des feuilles brunies dans le vent tourbillonnant.

Une angoisse monte des profondeurs de votre organisme secoué par le manque de sommeil et la violence des événements récents.

Soudain, comme un signe, une annonce retentit, vous parvenant de manière étouffée.

Un autre TGV pour la même destination entre en gare ! L'occasion est trop belle... vous pourriez atteindre tranquillement le château, sans prendre trop de risques.

Si vous souhaitez retourner sur le quai pour grimper dans ce train, rendez-vous au [2](#).

Si vous préférez attendre encore un peu devant la gare routière, allez au [46](#).



*{Laurine se dirige vers l'arrière du château, longe un moment les douves, en équilibre instable, puis se met à grimper parmi les débris couverts de mousses.*

*Cette partie du château est plongée dans la pénombre ce qui lui permet de passer facilement inaperçue mais complique ses déplacements.*

*Elle essaie de pénétrer par la fenêtre de la chambre Rose... vous inclinez rapidement votre main le long de la surface du bassin pour regarder à l'intérieur...*

*Une grande femme blonde est en train de se préparer, ajustant sa tenue devant un miroir en pied. Cette personne loge apparemment dans cet endroit. Vous notez la présence d'une grande valise presque entièrement vidée, vous remarquez les draps défaits...*

*Si vous souhaitez avertir Laurine du danger qu'elle court, au prix d'un point de concentration, rendez-vous au [41](#).*

*Si vous préférez attendre de voir ce qu'il va se passer, allez au [33](#).}*





Ajoutez 1 au compteur TEMPS.

Vous abordez l'homme qui vous salue cordialement :

« Nous nous connaissons n'est-ce pas ? Miss ? »

Son visage ne vous dit rien. Quand vous lui révélez votre nom, il se frappe le front et éclate de rire.

« Bien sûr, ce n'était pas un souvenir partagé ! Ma chère, je vous ai tout simplement vue dans la chambre arc-en-ciel ! Vous êtes l'ancienne assistante de notre génial hôte, n'est-ce pas ? »

Vous acquiescez, soulagée et excitée à la fois : si cet homme a pu voir fonctionner la machine, alors il possède peut-être la réponse à certaines de vos questions ! Vous expliquez que vous représentez un collectif d'anciens élèves de Paul qui souhaitent lui faire une belle surprise à l'occasion de cette soirée exceptionnelle en lui montrant à travers la machine un message déjà enregistré dans le passé ! Hélas, regrettez-vous, il vous manque certains éléments pour accéder à la chambre, très sécurisée ce soir, ce que vous comprenez.

L'homme se rembrunit, perplexe.

« Hum... oui, je vois, mais je suis désolé, ce n'est sans doute pas le bon moment... »

Vous insistez sur le fait que cela ajoutera même une touche d'émotion authentique à la démonstration de Paul. L'argument semble porter.

« Hé bien, je ne peux pas vraiment vous aider. Tout ce que je peux vous dire c'est que l'accès aux armures techniques n'est jamais verrouillé. Il suffit d'actionner la poignée pour ouvrir le container ! »

Notez le code CONTE.

Si vous avez le code CYAN, vous pouvez tenter immédiatement de changer votre discours et prendre le risque de lui dire la vérité, au [3](#).

Sinon, vous ne pourrez pas en apprendre plus.

Si le compteur temps est supérieur ou égal à 2, une voix invite les convives à se rassembler devant les écrans... vous n'avez d'autre choix que de vous rendre tout de suite à la chapelle au [36](#).

Si vous optez pour une femme au chandail disgracieux d'où émane une douce aura dorée et qui vous observe depuis un moment, allez au [25](#).

Si vous avez le code FAUST, vous pouvez choisir de vous approcher d'un petit homme adipeux fumant un long cigare, au halo vert pâle, du nom de Fortik, au [43](#).

Si vous avez le code LENTILLE, vous pouvez aussi vous diriger vers la femme élancée à l'aura d'un orange profond qui discute avec deux célèbres journalistes près du buffet, au [9](#).

{Vous perdez 1 point de concentration.}



Vous avancez dans le couloir, essayant de ne pas perdre l'équilibre au gré des cahots, lorsque soudain une vision étrange s'impose dans votre esprit.

Un colosse approche dans le wagon devant vous, un homme menaçant que vous reconnaissez aussitôt : l'un de vos deux poursuivants. Sur sa tête un anneau de métal... dont vous devez absolument vous méfier ?

La vision disparaît aussitôt, mais l'image était trop réelle pour que vous n'en teniez pas compte.

Vous vous précipitez vers une place vide, saisissez un châle qui traînait près de la passagère endormie côté fenêtre et vous enveloppez de ce foulard de fortune pour dissimuler autant que possible votre apparence. Vous plaquez un magazine ouvert pour cacher votre jean et après quelques instants de réflexion, vous ôtez votre pull que vous glissez sous vos fesses. Vous voilà méconnaissable, du moins l'espérez-vous. Vous attendez...



Quelques secondes s'écoulent pendant lesquelles vous croyez véritablement avoir eu une hallucination, comme vous avez espéré si souvent que vos pouvoirs n'étaient que des illusions bénignes créées par votre esprit.

Et puis la porte du wagon s'ouvre... vous pouvez presque sentir l'aura noire de l'homme. Il avance lentement. Vous luttez désespérément contre la panique.

Une inspiration vous vient au dernier moment. Vous saisissez la main de votre voisine comme si elle était votre compagne... Heureusement la jeune femme ne se réveille pas.

L'homme arrive à votre hauteur. S'arrête quelques secondes. Poursuit son chemin.

Vous entrouvrez les yeux pour le regarder s'éloigner peu à peu. Apparemment il est seul. Plus question de fuir... Vous serez la prédatrice, il sera votre proie ! Vous vous levez discrètement, remettez votre pull-over et commencez à le filer à distance.

Vous attendez qu'il atteigne un sas entre deux wagons pour vous approcher de lui. L'endroit est désert ; sans trop savoir pourquoi vous agissez ainsi vous bondissez pour lui ôter son diadème de métal.

Il se retourne aussitôt, brandissant un couteau.

La surprise que vous lisez dans ses yeux dans les instants qui suivent pare votre déferlement de colère d'étranges délices. Vous suivez dans son regard l'irradiation carmin de votre corps, vous voyez se refléter sur son visage grimaçant les rayons vermillon émanant de votre peau, vous observez presque détachée dans les vitres du train votre silhouette enflammée s'avancer dans un silence saturé d'ombres et d'éclats sanglants.

Vous le voyez lâcher son arme, esquisser un geste de recul, mimer la naissance d'un cri...

Vous concentrez sur lui l'intensité de votre rage, l'ardeur sans retenue de vos émotions carmines : il ne peut que tomber à genoux, impuissant, submergé par les pulsations colorées, à la merci de vos lèvres au rictus cramoisi. Vous tendez une main brûlante comme la lave vers sa joue. Et d'une gifle soudaine vous lui assénez un coup terrible, d'une violence surhumaine. L'homme s'effondre, terrassé.

Votre rage reflue lentement. L'affrontement n'a duré que quelques secondes. Personne ne vous a vue.

Vous cherchez un endroit pour cacher le corps. Les toilettes ! Décidément...

Profitant de la force rémanente vous traînez la masse inerte du tueur jusqu'à l'intérieur, ainsi que son couteau. Soudain une idée germe dans votre esprit encore enflammé.

Ne faudrait-il pas profiter de la situation pour l'achever avec sa propre arme ? Notez le code ÉTHER dans ce cas.

Ou bien souhaitez-vous l'épargner ? Notez alors le code AIR.

Vous verrouillez la porte à l'aide du trousseau du conducteur avant de reprendre votre progression vers la voiture de queue.

Notez le code ROUGE. Effacez le code JAUNE et le code MAGENTA au cas où vous posséderiez encore l'un des deux.

Arrivée devant les casiers du personnel vous croisez un technicien qui ne vous prête aucune attention. Une fois seule vous ne mettez guère de temps à trouver le casier 12 et à en extraire le taser. Il est plus compact que vous ne le craigniez ! Vous glissez l'arme à votre ceinture, sous votre pull.

Notez le code ÉTINCELLE.

**Il ne vous plus qu'à remonter le train jusqu'à la voiture de tête pour rejoindre le professeur Schiavoli. Rendez-vous au [42](#).**

*{Vous perdez 1 point de concentration.}*



Vous vous préparez à escalader la façade quand une vision floue traverse votre esprit : un danger... dans la chambre rose...

Impossible. Vous vous souvenez parfaitement de cette aile du château, et de cette grande pièce donnant sur le parc... personne ne peut s'y trouver.

Vous hésitez. Faut-il obéir à cette intuition ou bien passer outre et suivre votre plan initial ?



Si vous souhaitez rebrousser chemin, vous redescendez, puis franchissez la porte principale au [44](#).

Si vous préférez entrer malgré tout dans la chambre rose, allez au [33](#).





Vous progressez doucement vers l'avant du train, essayant de vous remémorer ce que vous savez du professeur.

Schiavoli vous a contactée vers 4h du matin. Il vous a adressé un mail, vous avertissant d'un grave danger, vous conjurant de quitter votre internat aussitôt pour vous rendre à la gare. Depuis votre smartphone, errant dans les rues désertes, vous lui avez répondu qu'il était déjà trop tard, que vous aviez été attaquée, et lui avez demandé ce qu'il savait de vos agresseurs. Pas grand-chose, vous a-t-il confié, mais il semblait persuadé que les événements de la nuit avaient un lien avec Paul, avec le projet qu'il comptait présenter le soir même.

Un peu plus tard Schiavoli vous a écrit de nouveau, vous priant expressément de ne plus le contacter. Son dernier message, au ton dramatique, n'a fait qu'accentuer votre profonde angoisse :

« Retrouvez-moi dans le train de sept heures pour la côte, dans le salon-bar de la voiture de tête, trente minutes après le départ. Soyez très prudente ! »

Vous repensez aux rares occasions où vous avez pu dialoguer avec le professeur, un sexagénaire fringant à la calvitie aussi prononcée que son délectable accent italien.

Vous vous souvenez d'un homme galant et mesuré, aux allures de vieil aristocrate, son aura violette révélant une immense sensibilité, une âme sage, ou peut-être une inflexible volonté.

Ses travaux sur les trous noirs, les multivers et les paradoxes temporels l'avaient amené à croiser rapidement la route de Paul lors de vos séminaires. Vous vous rappelez ses compliments chaleureux sur votre charme, puis le regard sincèrement admiratif qu'il vous avait adressé quand vous aviez résumé en quelques phrases concises les effets de la gravitation sur l'écoulement du temps dans le disque d'accrétion d'un trou noir.

« Elle est aussi brillante qu'elle est jolie, cher confrère ! » s'était-il exclamé, « né mé dit pas qué toutes les étudiantés françaises ont autant dé talents, ou yé viens m'installer tout dé souite dans votre beau pays »

Paul avait répondu froidement, avec son détachement habituel :

« Je ne travaille que dans deux universités, Pietro, cela m'interdit toute prétention statistique. Mais compte tenu de l'échantillon dont je dispose, reste à Rome, mon ami ! »

Schiavoli avait éclaté de rire et vous avait confié en prenant délicatement votre main dans la sienne :

« Ma quel goujat ! Mademoiselle, yé pensé pour ma part qué les femmes sont l'avénir des sciences. Combien dé Marie Courie vont révolutionner notre vision dou monde dans les prochainés décennies ? Comme yé régrette dé né pas pouvoir connaître ces temps nouveaux dé mon vivant... »

Pourtant aujourd'hui l'image de ce sémillant professeur au sourire charmeur ne suffit pas à dissiper votre profond malaise. Pourquoi vous a-t-il contactée cette nuit ? Connaît-il l'identité de ceux qui ont attenté à votre vie ? Et s'il s'agissait d'un piège ?

Au moment même où votre esprit agité conçoit cette pensée légèrement paranoïaque, votre smartphone se met à vibrer dans la poche de votre jean.

Un message. D'un numéro inconnu. Aussi laconique qu'effrayant...

« Méfie-toi de Schiavoli. Descends au premier arrêt et attends devant la gare routière. Prends garde aux Argentés. »



Vous vous asseyez un instant sur un strapontin pour reprendre votre calme. Après un instant de réflexion vous répondez :

« Qui êtes-vous ? Pourquoi dois-je me méfier du professeur ? De quels « Argentés » parlez-vous ? »

Plusieurs minutes passent sans réponse. Vous fixez les murs vibrants du train, indécise...

D'après le panneau d'affichage, la première station se trouve au tiers du parcours, dans plus d'une heure. Il vous reste une dizaine de minutes avant de retrouver Schiavoli.

Que souhaitez-vous faire ?

Si vous vous rendez dans la voiture de tête pour parler au professeur, en gardant toutefois à l'esprit l'avertissement que vous avez reçu, rendez-vous au [21](#).

Si vous préférez vous cacher, ne prendre aucun risque puis descendre au prochain arrêt, allez au [37](#).



Ajoutez 1 au compteur TEMPS.

Vous avez entendu quelqu'un l'appeler Fortik, ce qui vous a rappelé le nom sur le contrat.

Au moment où vous alliez l'aborder, l'homme grassouillet part dans un rire vulgaire qui le fait tousser violemment.

Vous attendez que la crise soit passée pour lui demander s'il connaît bien Paul.

Il vous toise d'un regard méprisant avant de lancer :

« Si je connais M. Minkovitch ! Ah ! Mais je suis son plus proche conseiller depuis près de trois mois. J'ai l'exclusivité du financement de son projet... ainsi qu'un pourcentage sur toutes les retombées technologiques, bien entendu ! »

Vous vous étonnez de ces propos. N'y aurait-il pas des mécènes impliqués également dans ses travaux ?

« Ha, ha, ha ! Oh oui, il y a bien quelques pauvres fous qui ne savent plus comment dilapider leur argent. Comme cette Martha Kepler qui n'y connaît rien en affaires et semble s'évertuer à se ruiner... Non, parlons sérieusement, le seul ici à disposer d'un contrat en bonne et due forme avec M. Minkovitch, c'est moi ! Ha ! »

Se serait-il engagé sans essayer la machine ?

« Bah, j'ai mandaté mes experts : il faut toujours savoir déléguer, vous savez, mademoiselle... Mais bien sûr, hum, oui, je l'ai essayée... »

Et qu'en pense-t-il ?

« Très impressionnant. Vraiment... enrichissant, oui ! »

Vous commencez à vous demander si cet homme fat et repoussant sait seulement de quoi il parle quand il ajoute soudain :

« M. Minkovitch m'a dit que ce soir serait un moment révolutionnaire. Je crois qu'il veut modifier le passé à travers sa machine... c'est madame Kepler qui lui a soufflé l'idée je crois... elle est décidément aussi folle que lui... mais tant mieux, tant mieux... »



Il se frotte les mains en regardant autour de lui.

Non... ridicule, Paul ne peut pas agir sur le temps, pas sans vos pouvoirs... Que se passe-t-il donc ce soir ?

Votre interlocuteur se détourne soudain de vous grossièrement, ce qui n'est pas pour vous déplaire, finalement...

Si le compteur temps est supérieur ou égal à 2, une voix invite les convives à se rassembler devant les écrans... vous n'avez d'autre choix que de vous rendre tout de suite à la chapelle au [36](#).

Si vous optez pour une femme au chandail disgracieux d'où émane une douce aura dorée et qui vous observe depuis un moment, allez au [25](#).

Si vous vous dirigez vers un homme âgé à la forte aura violette auquel plusieurs serveurs ont demandé des instructions pendant les minutes qui viennent de s'écouler, allez au [39](#).

Si vous avez le code LENTILLE, vous pouvez aussi vous diriger vers la femme élancée à l'aura d'un orange profond qui discute avec deux célèbres journalistes près du buffet, au [9](#).



*{La jeune femme a réussi à s'introduire dans le château, mais seule vous doutez qu'elle puisse atteindre la chambre arc-en-ciel.*

*Vous savez que Laurine cherche la clé de la porte de la chapelle et le code du sas de la machine... Vous pourriez peut-être intervenir...*

*Si elle ne la possède pas et que vous souhaitez lui donner un indice sur la clé, au prix d'un point de concentration, rendez-vous au [5](#).*

*Si elle ne le connaît pas et que vous voulez l'aider pour le code, au prix d'un point de concentration, allez au [11](#).*

*Enfin, si vous n'avez pas assez de points de concentration ou si vous faites confiance à la jeune fille pour se débrouiller par elle-même, allez au [22](#).}*





Vous devez convaincre Julie, mais il vous faut aussi neutraliser l'homme qui l'accompagne.

Vos ongles se colorent en premier, votre bouche bleuit, vos cheveux parsemés d'éclats verts et sombres, tandis que vous saisissez la main de la jeune fille.

Elle vous contemple avec curiosité, nullement effrayée ; des grains d'or s'allument sur votre peau, comme les étoiles d'un ciel ayant soudain basculé dans la nuit.

Vous lui souriez avec bienveillance pendant que votre main flambant d'un or liquide projette l'homme contre un arbre à plusieurs mètres de là.

Elle tourne la tête, un instant confuse, puis se remet à vous dévisager, baignée d'une clarté émeraude.

Votre peau tout entière a pris la couleur et l'aspect du jade. Seuls le blanc de vos yeux, vos lèvres bleues et vos ongles encore teintés d'or échappent à cette rigidité sculpturale.

Votre voix tonne soudain, captivant puissamment Julie, tandis que des frissons parcourent votre dos.

Sous le torrent des mots jetés comme des pierres roulent et scintillent des diamants de vérité.

« Paul ne m'écouterà pas. Je dois accéder à la chambre arc-en-ciel, il faut que je pénètre dans le château. »

Julie hoche la tête, sous l'emprise de votre suggestion.

Notez le code VERT.

Effacez le code JAUNE et le code CYAN au cas où vous posséderiez encore l'un des deux.

Elle vous dit : « je peux même t'aider à entrer, par une entrée spéciale, un ancien passage secret. »

Vous hésitez. Vous n'avez jamais entendu parler de ce chemin... néanmoins, cela pourrait vous éviter d'être vue...

D'un autre côté il serait peut-être préférable que vous vous débrouilliez seule à présent. Julie peut vous ralentir, ou même être blessée...

Notez le code SECRÈTE qui vous permettra si vous le souhaitez de la rejoindre devant le château.

Rendez-vous ensuite au [31](#) pour entrer dans la propriété.



Au bout de longues minutes une rutilante limousine noire apparaît au bout de la rue, vision improbable dans ce paysage. Les jeunes montrent du doigt l'immense berline qui s'arrête à votre hauteur.

Une portière s'ouvre, vous invitant à monter. Vous distinguez la silhouette d'une jeune femme sur la large banquette arrière. Il est trop tard pour reculer...

Vous pénétrez à l'intérieur du véhicule et refermez derrière vous. La limousine démarre aussitôt, emportant au loin comme un mauvais rêve le morne décor de la gare et la terne solitude de cet endroit perdu.

Il vous faut un moment pour vous habituer à votre nouvel environnement. La volupté du cuir, la chaleur discrète du chauffage, la caresse d'une musique entraînante, les verres brillants du petit bar, l'étrange panneau de commande, et surtout la jeune femme blonde assise non loin de vous.

« Je suis trop contente que tu sois venue ! »

Vous la regardez avec curiosité. Malgré ses habits sophistiqués et l'outrageux maquillage dont elle est parée vous soupçonnez votre hôtesse d'avoir à peu près votre âge, voire d'être encore plus jeune.

Ses cheveux cuivrés et ses tâches de rousseur lui donnent une allure dynamique que son agitation constante et son regard vif ne démentent pas. Dans sa voix, son sourire, comme dans son attitude, la confiance s'allie à d'évidentes fragilités en une bien étrange et troublante alchimie...

Sa belle aura blanche et orangée ne vous intrigue pas moins.

« Qui êtes-vous ? » demandez-vous prudemment.

« Tu peux me tutoyer, je n'ai que 18 ans ! Je suis la fille de Martha, j'ai appris ton secret hier, mais je te connais depuis longtemps ! »

Vous ne comprenez pas un traître mot de ce qu'elle raconte.

Vous regardez de nouveau autour de vous. Un panneau opaque sépare l'arrière de la limousine de la place du chauffeur. Malgré l'espace confiné et les nombreux mystères de la jeune fille vous ne vous sentez pas en danger.

« Tu veux prendre quelque chose ? »

Vous hésitez, regardant les coupelles fixées sur le minibar.

« Du chocolat, des fraises, et un peu d'eau, merci. »

Elle vous sert silencieusement sans cesser de vous sourire.

« Je pourrais savoir où nous allons ? »

« Là où tu voulais te rendre, au château du Miroir ! »

Vous la regardez, incrédule.

« Ben oui, tu veux retrouver Paul, c'est évident. »

Vous êtes sur le point de la corriger, mais il vaut mieux que ce soit elle qui parle, vous n'en savez pas encore assez.

« Qui est cette Martha ? »

« Ma mère. C'est elle qui a essayé de te tuer. »

Cette fois votre expression trahit votre stupéfaction. Elle éclate de rire :

« Tu devrais voir ta tête ! T'en fais pas, je veux juste t'aider, moi. Ma mère s'est mise avec Paul, c'est vrai, mais je suis persuadée que c'est toi qu'il aime toujours. »

Vous commencez à comprendre... au milieu des rêveries romantiques de l'adolescente des morceaux de vérité émergent, des fragments assez atroces à vrai dire...

« Je m'appelle Laurine. C'est quoi ton prénom ? »

« Je sais ! Moi c'est Julie. »

« Tu me connais ? »

« Oui, ma mère est venue souvent assister aux conférences de Paul et je t'ai aperçue là-bas. Ensuite j'y suis allée seule quelques fois... »

Elle se perd dans ses pensées puis s'aperçoit que vous la dévisagez intensément et rougit en détournant les yeux. Elle reprend précipitamment :

« Je sais que tu es surdouée. T'es une enfant indigo ? C'est ce que dit ma mère... je me suis renseignée... et puis c'est dingue que tu sois déjà à la fac à ton âge et tout... je sais aussi que tu n'as plus tes parents et... oh, excuse-moi ! »

Une enfant indigo ? Vous répondez par un geste vague :

« Pas de problème, c'est pas nouveau, je suis orpheline. Mais pourquoi crois-tu que ta mère veut me tuer ? »

Elle s'approche de vous et se fait complice, vous relatant les faits avec une jubilation évidente :

« Ah, ah ! Alors voilà, hier matin j'ai entendu son portable sonner. Elle n'a pas eu le temps de décrocher, je suis allé voir et c'était Le numéro qui la rend super nerveuse. Du coup j'ai fait semblant d'aller prendre ma douche et je me suis cachée pour écouter. Elle a rappelé aussitôt, elle était vraiment très stressée... Et là elle a parlé de toi. Elle répétait qu'il fallait que ce soit fait avant demain, que tu ne devais surtout pas te rendre au château. Et là elle a dit très clairement : il faut qu'elle soit morte avant demain soir. Elle avait l'air tellement sinistre quand elle a dit ça... J'ai failli me faire pipi dessus... »

Elle reprend sa respiration :

« Du coup j'ai à peine dormi de la nuit. Je savais pas quoi faire ! Et puis très tôt maman m'a réveillée et m'a dit qu'elle partait déjà pour le château. Sur le pas de la porte, nouvel appel... Elle était furieuse, complètement hors d'elle. Elle hurlait ! Du coup j'ai compris que tu t'étais échappée ! Elle répétait que Schiavoli était un imbécile dangereux et que tu t'en mordrais les doigts de te tourner vers lui. Elle est



partie avec le cabriolet, en claquant toutes les portes. Je me suis retrouvée seule et j'ai pensé à la limousine. Et puis je me suis souvenue de Karim, un garçon qui était avec toi à la fac. Il m'a donné ton numéro. J'ai tout calculé pour venir te chercher ici. Et te voilà ! C'est génial ! »

L'enthousiasme de Julie serait presque contagieux s'il n'était pas fait aussi régulièrement mention de votre mort... et si vous compreniez mieux... Le fait que la personne ayant engagé les tueurs lancés à vos trousses se dirige vers le château où vous devez absolument vous rendre ne constitue pas à proprement parler une bonne nouvelle...

« Qui sont les Argentés ? »

Elle ouvre de grands yeux, manifestement surexcitée :

« Hé bien ça je ne l'ai découvert qu'hier ! Maman me dit depuis longtemps qu'elle travaille dans des ambassades, mais en fait c'est une sorte d'espionne ou quelque chose comme ça et depuis que Paul est connu elle dirige une sorte de cellule fantôme, comme dans les films tu vois ? Je crois qu'on les appelle les Argentés parce qu'ils portent tous des objets faits d'un métal brillant qui est censé protéger contre les pouvoirs des gens comme toi ! »

« Les gens comme moi ? »

« Oui, les enfants Indigos ! Elle dit qu'il en existe d'autres... Mais toi, comme tu connais un grand savant comme Paul et tout, elle a dit que tu étais la plus dangereuse ! »

D'autres ? Vous ne parvenez pas à croire ce que vous dit la jeune fille...

Julie se fige soudain, l'air paniquée :

« Tu as encore ton téléphone ? »

« Oui, pourquoi ? »

« Vite, vite, débarrasse-t'en ! Je crois qu'on peut te retrouver grâce à ça. »

Puis elle ajoute fièrement : « Moi j'ai carrément bousillé le mien, je dirai que je l'ai perdu ! »

Vous suivez son conseil... après tout vous ne devriez plus en avoir besoin.

Vous continuez à parler avec Julie pendant un moment, puis, malgré vous, terrassée par la fatigue et les émotions contradictoires, rassurée sans doute par le visage chaleureux et l'insouciance contagieuse de la jeune fille, vous finissez par vous endormir.

Lorsque Julie vous secoue pour vous dire que vous êtes bientôt arrivée, vous émergez difficilement d'un cauchemar éprouvant.

La jeune fille appelle son chauffeur via une sorte d'interphone ; la limousine s'arrête.

« Ecoute... » commencez-vous « en réalité je ne suis pas ici pour Paul. Je dois entrer dans le château sans qu'il me voie. »

Julie vous regarde, médusée...

« Mais si, tu dois parler avec lui ! »

A ce moment, le chauffeur, un homme vigoureux au visage taillé à la serpe, ouvre la portière.

« C'est bien elle, miss ? » demande-t-il.

Quelque chose ne va pas. Le ton de sa voix ? Son aura sombre ? Son regard menaçant ?

Vous vous demandez si la jeune fille se rend compte de ce qu'il se passe réellement.

Que faire ?

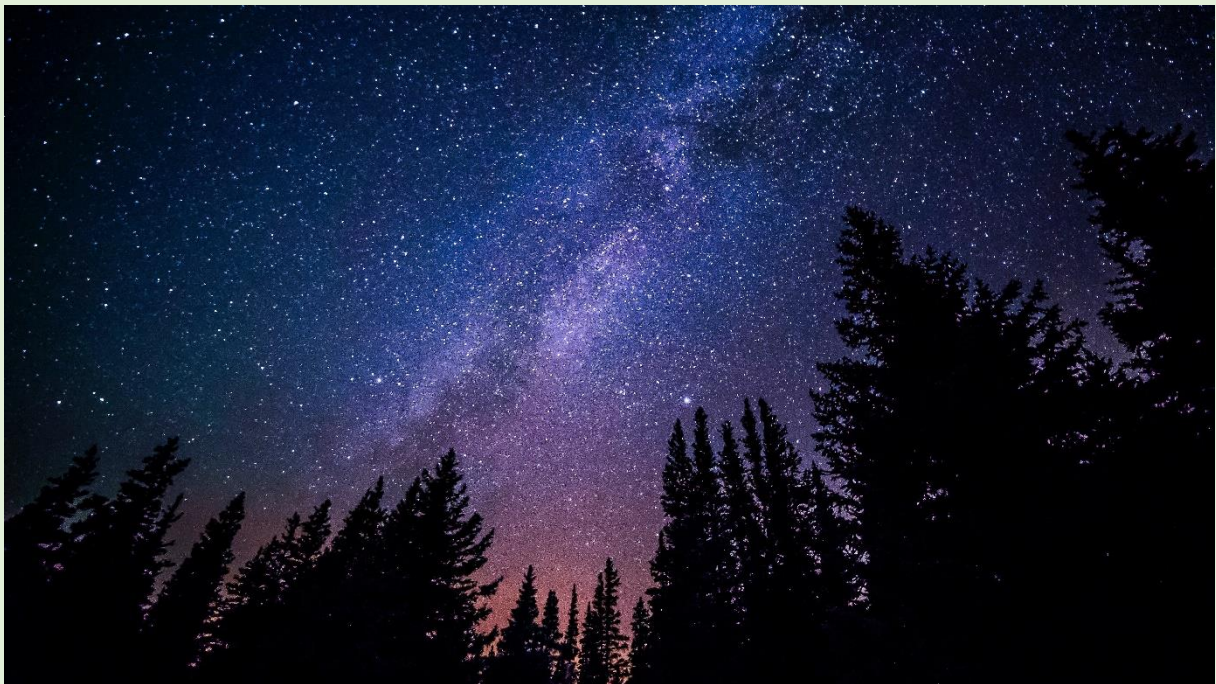
Si vous avez le code ROUGE, rendez-vous au [48](#).

Sinon :

Si vous avez le code JAUNE, vous pouvez donner libre cours à votre pouvoir au [48](#) ou neutraliser le chauffeur puis essayer de canaliser vos forces pour convaincre Julie au [45](#).

Si vous avez le code MAGENTA, vous avez l'option d'utiliser votre sexualité au [8](#) ou bien de transformer votre frustration en colère au [48](#).

Si vous avez le code CYAN, il vous est possible d'amplifier votre énergie avant de tenter de persuader Julie au [45](#).





Vous vous harnachez précautionneusement, revêtant l'armure technique, plaçant enfin le lourd casque sur votre tête.

Puis vous avancez dans la chambre arc-en-ciel, observant à travers la visière teintée le miroir obscur du plafond liquide, la surface inclinée du sol et les curseurs.

Vous approchez du fauteuil de commande.

Tremppée de sueur, hésitante, vous démarrez le processus... comme vous l'avez fait si souvent en compagnie de Paul.

Rapidement vous retrouvez vos réflexes, les gestes précis vous permettant de vous déplacer dans le flux temporel, les petites variations de l'espace, la manière de stabiliser.

Vous revenez jusqu'au moment que vous redoutiez... la chute de cet homme, quand vous avez tiré sur la fenêtre de la chambre voisine pour la refermer lors de votre fuite... sa mort.

Jusqu'où allez-vous remonter ?

Vous avez longuement réfléchi à cette question, mais vous ne savez pas ce que vous devez faire... les avertissements que vous avez lus concernant les paradoxes temporels. L'écrivain, le grand-père... tout cela vous fait peur, même si vous pensez avoir compris que la machine devait se comporter comme un vaisseau, comme un ver creusant son trou dans le millefeuille des multivers...

Vous finissez par prendre votre décision. Vous amenez doucement le curseur jusqu'au moment où...

Soudain tout devient blanc, une lumière aveuglante envahit la pièce, la déflagration vous arrache au siège, déchiquète votre combinaison, vous tuant sur le coup.





Effacez tous les codes sauf ENFER, NOIR, MORT, CARRÉ et CUBE.

Notez le code CUBE : à partir de maintenant lisez systématiquement les textes en italique ET en gras.



*{Vous assistez impuissante à la mort de Laurine. Cette fois, personne ne pourra sauver son enfant...*

*Vous frissonnez... à l'extérieur de la bulle temporelle de la chambre arc-en-ciel, vous n'existez plus... Qui sait si vous pourriez même sortir à présent ? Il est théoriquement possible de survivre et d'intégrer ce monde nouveau... car la machine est une sorte d'ancre commun aux multivers qu'elle dessert...*

*Mais peut-être que dans cette réalité alternative la chambre n'existe plus, ou seulement à un autre endroit... êtes-vous alors perdue dans le néant ? Que se passerait-il si... ? Vous secouez la tête... inutile de perdre votre énergie à vous poser des questions métaphysiques dont les réponses risqueraient de vous rendre folle... Vous devez activer la rétroaction temporelle, redonner une chance à Laurine de vous mettre au monde... et surtout trouver un moyen pour qu'elle survive !*

*Vous regardez un instant vos mains pâles... oui, de toutes façons, en entrant ici, vous saviez que vous preniez le risque de disparaître, de ne plus exister en tant que telle. Même si la machine est à la même place, même si votre mère donne naissance à une même enfant, ce ne sera pas votre monde... ce ne sera plus vous !*

*Vous envoyez à nouveau une courte impulsion à 6 h 45 pour perturber le cours des événements et permettre à Laurine de modifier ses choix. Fixez votre score de concentration à 2.*



**[Vous observez la jeune femme activer la rétroaction temporelle... il s'agit certes d'une infraction, mais lorsque celle-ci vise à corriger une irrégularité, alors elle bénéficie de circonstances atténuantes. Vous continuez à consigner les événements avec soin.]**

**À présent, changez de fichier et rendez-vous au 1 du fichier CUBE !**



Vous laissez la colère vous envahir et bientôt un sombre magma s'écoule de votre visage à présent rougeoyant.

Julie et le chauffeur ont un mouvement de recul mais demeurent fascinés, incapables de fuir, comme des proies devant le balancement hypnotique d'un serpent.

Vous vous levez, les ombres dans la limousine prennent une teinte rubis, des flammes se mettent à courir le long de vos joues, de vos mains nues...

Vous ouvrez la bouche mais aucun son ne sort, seulement le flux torride d'une lave en suspension dans l'air, qui vient s'enrouler comme une longue écharpe rouge autour du cou de l'homme et de la jeune fille.

Leurs yeux se révulsent, leurs joues pâlisent, leur cœur se fige un instant alors qu'ils s'effondrent, convulsant, libérant des vagues de plaisir au fond de vos entrailles embrasées.

Pendant de délectables secondes vous continuez ainsi à vous repaître de leur souffrance, tandis que peu à peu leurs mouvements se font plus saccadés, que la chaleur quitte leur peau...

Vous parvenez in extremis à vous extraire de la transe où vous étiez plongée, vous réjouissant de l'étrange agonie que vous leur infligiez... Ils respirent, mais vous avez conscience d'être passée bien près de leur donner la mort.

Notez le code ROUGE. Effacez les codes JAUNE et MAGENTA au cas où vous posséderiez toujours l'un des deux.

Vous sortez de la limousine le visage grenat, toute grisée encore. La voiture est garée dans un coin du parc du château. Au moins vous n'êtes plus très loin de votre but !

Rendez-vous au [31](#) pour entrer dans la propriété.



Vous ne pouvez pas entrer... Tout ce chemin pour rien ?

Vous revenez en arrière, comme remontant le temps pas à pas dans la Galerie, jusqu'en bas, là où la vie continue, insouciant des soucis de l'avenir...

Vous cherchez en vain du regard quelqu'un qui pourrait vous aider lorsqu'une voix annonce soudain le début de la démonstration...

Paul s'avance, majestueux, grandiose, sur le grand escalier, entouré d'une dizaine d'invités triés sur le volet.

Sur des écrans disposés dans le hall, à l'extérieur du château, partout, vous suivez comme des millions d'internautes le discours du scientifique idéaliste :

« L'humanité est entrée dans une nouvelle ère. Il est venu le temps où les erreurs du passé ne seront plus que les bégaiements d'un enfant qui apprend. Demain, aujourd'hui peut-être déjà, grâce à la machine temporelle, nous pourrons non seulement mieux comprendre notre Histoire, mais aussi et surtout effacer les crimes qu'ont commis nos pères, nos aïeux. Plus aucun génocide ne défigurera l'honneur de notre espèce ! Plus aucun martyr ne sera sacrifié en vain ! »

Vous secouez la tête. Et le paradoxe du grand-père ? Comment un savant comme Paul peut-il s'en moquer avec autant d'aplomb ?

Vous êtes de toute façon persuadée que ce sont vos pouvoirs qui vous ont permis à tous deux, lors des premiers tests, de modifier imperceptiblement le cours du temps, puis de revenir en arrière.

Seul, votre ancien amant ne peut pas accomplir ce qu'il annonce !

« Au moment même où je m'adresse à vous embarquent avec moi dans la chambre arc-en-ciel les témoins de notre destinée, prêts à naviguer au-delà du déluge des flots du temps dans l'arche que j'ai construite, véritable nef de l'infini, vaisseau se défiant des multivers.

Il nous faudra inventer les mots de l'avenir pour appréhender les nouveaux chemins de notre vie. Car il n'y aura plus une seule voie mais autant de destinées que le souhaitera notre cœur. Un jour, chaque homme, chacun d'entre nous, d'entre vous, possèdera une telle machine dans sa maison... Et chacun bâtira, pour lui-même et ceux qu'il aime, la vie à laquelle il aspire, pure et parfaite en tous points. »

Le silence des invités, médusés, fait écho de manière angoissante au discours grandiloquent de Paul, qui reprend pour conclure :

« Peut-être était-ce là la finalité de la nature, de la Création, de l'univers même dans les errements grotesques des probabilités ? Les lois sont achevées, les dés sont jetés ! Pour répondre à Max Jacob, poète d'un autre temps, d'une époque disparue, bientôt réécrite peut-être, je dirai enfin : suivez-moi, et que ce dernier coup de dé abolisse définitivement le hasard ! »



Vous comprenez que Paul est devenu fou, complètement fou... une angoisse primordiale, incontrôlable, vous envahit, vous faisant trembler de tous vos os.

Que va-t-il faire ? Et s'il y parvenait ?

Que se passerait-t-il lorsque votre réalité aurait cessé d'exister ? Disparaîtriez-vous, pour revenir au néant ?

Quelques minutes s'écoulent puis l'homme entre, lourdement casqué, dans la chambre arc-en-ciel, vêtu de son armure de protection, suivi par une dizaine de clones étranges, fascinés par le plafond liquide et tout ce pompeux cérémonial.

La tension monte, palpable, tandis que la foule massée devant les écrans tente de comprendre ce que le célèbre scientifique compte réaliser.

Il s'installe dans le fauteuil de contrôle. Vous voyez le bassin s'animer.

De longues minutes s'écoulent... Paul fait des gestes de plus en plus saccadés, secoue la tête, va jusqu'à taper du poing. Vous aviez raison ! Il peut observer le passé, mais pas le modifier. Vous soupirez de soulagement.

A cet instant précis une détonation terrible retentit. L'image disparaît des écrans, les murs tremblent, tout s'effondre... puis des débris volent dans toutes les directions.

Une pierre grosse comme un homme vous heurte de plein fouet.

Vous perdez conscience.

Effacez tous les codes sauf ENFER, NOIR, MORT, CARRÉ et CUBE.



*{Orphéa, 2048*

*Vous voyez le corps de Laurine s'effondrer, sa tête fendue par une pierre. Le château s'effondre sur lui-même dans une parodie d'apocalypse. Paul a échoué.*

*Vous observez la suite des événements. Les pompiers, les secours, les blessés par dizaines. Les ambulances. L'hôpital où Laurine est conduite d'urgence. Le scanner. La réaction des médecins. L'opération. La mort de Laurine. Votre naissance. Vous secouez la tête... Elle n'avait aucune chance.*

*Vous décidez d'activer la rétroaction temporelle. Vous envoyez une courte impulsion à 6 h 45 pour perturber l'enchaînement des actions et stimuler le libre arbitre de la jeune fille... l'effet papillon ou un simple coup d'épée dans l'eau ?*

*En tous cas, compte tenu de l'effort que nécessite un transfert temporel vous estimez que vous ne pourrez intervenir qu'à deux reprises sur un cycle. Fixez votre score de concentration à 2.*



Rendez-vous au [1](#).





« D'accord, j'accepte... »

Vous lisez l'émotion dans les yeux du professeur avant même que son aura ne se colore subtilement de blanc.

A peine parvient-il à articuler : « Grazie... »

Schiavoli commence à vous expliquer qu'une conversation d'une extrême importance a eu lieu au château de Paul un jour où vous étiez présente, plusieurs mois auparavant.

Même si vous n'avez pas assisté à la discussion vous pourriez accéder à ce segment du passé à l'aide de la machine... vous avez en effet déjà accompli ce genre de déviation lors des premiers tests.

« Il faudra que vous soyez aussi précis que possible dans votre description, professeur. »

« C'est pour ça que j'y voudrais que vous en parliez directement avec Gounther. »

Vous réprimez un frisson. Cet aspect du marché ne vous plaît pas du tout.

Schiavoli fait un signe au petit homme qui approche à petits pas en vous détaillant de ses yeux calculateurs.

« Enchanté, jeune fille... »

Vous saluez froidement Gunther. Il s'incline ironiquement :

« Je suppose que vous avez accepté notre petit marché. Vous avez bien fait. »

Vous restez impassible.

« Je vous assure... Les personnes qui en ont après vous ne s'arrêteront pas tant qu'elles n'auront pas obtenu ce qu'elles désirent. »

« C'est-à-dire ? »

Il hausse les épaules, faussement désinvolte :

« Ces gens-là ont des motivations qui dépassent les notions de bien et de mal. Aujourd'hui on ne juge pas les avancées scientifiques à l'aune du progrès, ni à celle de la morale... lorsqu'un attentat peut déstabiliser une région du monde au prix de quelques milliers de morts, lorsque le désarmement nucléaire a déjà diffusé sur les marchés occultes des armes capables de décimer la population d'une ville entière, lorsque les gouvernements, les armées demeurent impuissants face aux menaces grandissantes au sein même de leur pays, on ne doit juger la science qu'à l'aune de son innocuité... Or les découvertes de votre ami Paul laissent entrevoir des conséquences pas franchement anodines... »

« Mais ses travaux sont de notoriété publique maintenant... »

Gunther a un petit rire sardonique puis reprend :

« Pour le moment. Vous seriez surprise de constater ce qu'on peut accomplir en quelques semaines de manipulation. Saper les fondations d'une théorie, discréditer leurs auteurs, diffuser de fausses informations, mélanger le vrai et le faux, corrompre ou intimider les rares personnes capables de faire la part des choses... Vous vous rappelez le scandale du blog de ce chinois qui accusait M. Minkovitch de plagiat ? »

Vous vous souvenez en effet des accusations fantaisistes d'internautes qui faisaient un parallèle avec les expériences savamment bidonnées du blogueur de Beijing. L'amalgame avec les premières démonstrations de Paul avait été fort dommageable en Asie et il avait fallu du temps avant de convaincre les scientifiques nippons, coréens et chinois de prendre au sérieux les découvertes du français. De là à y voir un coup monté...

« Admettons... mais pourquoi moi ? »

L'homme vous regarde intensément avant de lâcher :

« Pour être tout à fait franc avec vous, je me le demande aussi... »

Il n'ajoute rien. Evidemment vous comprenez son incrédulité. Vous n'avez pas du tout le niveau scientifique de Paul, et encore moins son rayonnement. Se pourrait-il que les tueurs soient conscients de vos pouvoirs ?

« Je dois vous dire... j'ai... l'un des hommes qui me poursuivaient est mort. »

Gunther esquisse un sourire méprisant :

« Les individus à qui vous avez eu affaire ne sont que des affidés. Précieux, mais pas irremplaçables. Si vous voulez vraiment sauver votre vie, vous devez chercher de l'aide. »

Le professeur intervient alors avec un optimisme forcé :

« C'est pour ça que vous avez bien fait de venir nous voir. Nous pouvons vous aider ! »

Vous n'en êtes pas si sûre.

Ni Schiavoli pris dans les filets de tourments qui vous échappent, ni Gunther dont la première motivation n'est certainement pas votre sécurité ne vous inspirent réellement confiance.

Toutefois la discussion vous a apporté une certaine clairvoyance sur votre situation, un éclairage précieux pour l'avenir.

Vous devez plus que jamais accéder à la machine. Effacer votre crime, apporter à votre allié de circonstance les informations promises, puis essayer d'identifier les instigateurs de ce complot.

Qui sait ? Peut-être parviendrez-vous à trouver un moyen de les contrer ? Ou tout du moins une façon de vous protéger ? Une pensée traverse soudain votre esprit.

« Et Paul alors ? Il est vraiment en danger, lui aussi ? »

Les deux hommes gardent le silence. L'écho de votre question se transforme peu à peu en une certitude angoissante...

Pour dissiper le malaise vous changez de sujet et vous vous enquêrez du moyen d'entrer dans la chambre arc-en-ciel. Gunther vous demande simplement de le rejoindre devant la chapelle et de le

laisser agir. En attendant, vous convenez tous deux qu'il vaut mieux que vous gagniez séparément le château.

Le reste du voyage se déroule sans encombre. Gunther vous propose de vous abriter dans son compartiment privé de la classe « or » et accablée de fatigue, lassée de tourner et de retourner stérilement les mêmes interrogations dans votre tête, vous finissez par accepter.

Etourdie de fatigue, vous dormez presque jusqu'au terminus.

Notez le code ARCHE.

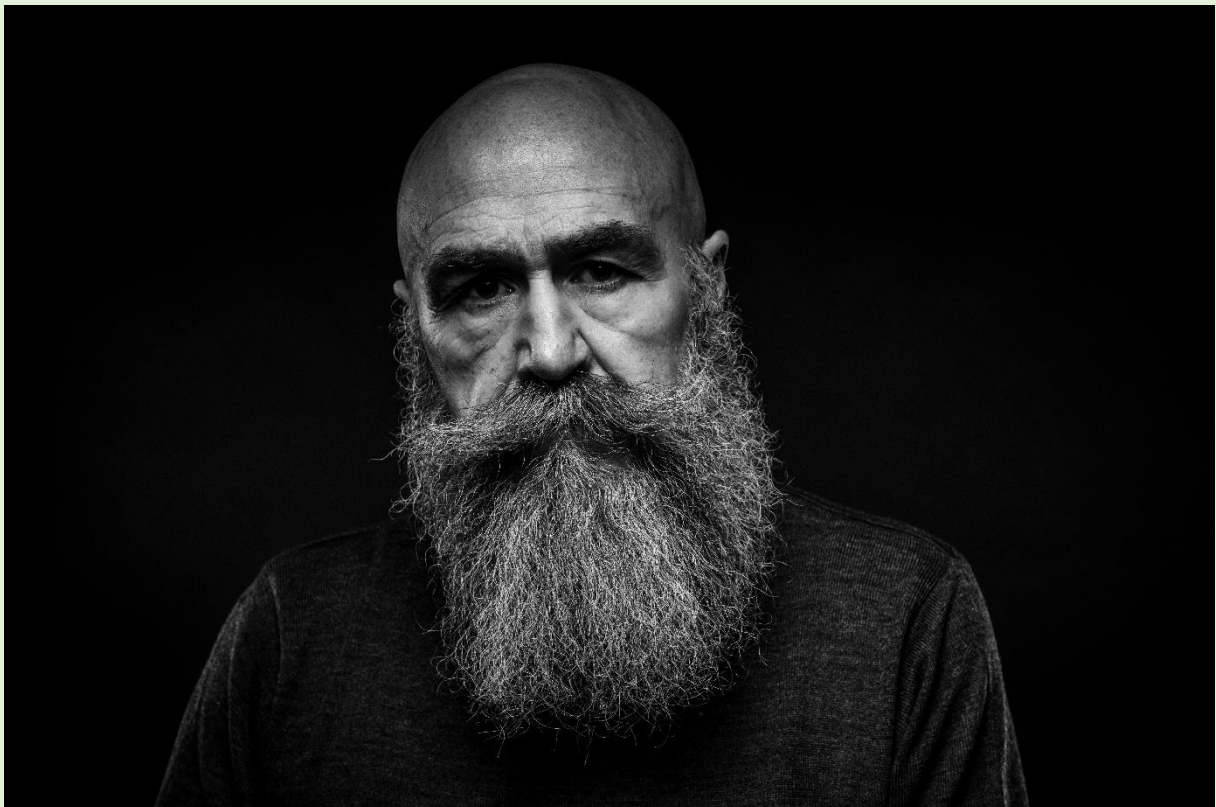
Notez le code ÉTHER.

Enfin le train arrive en gare. Vous saluez le professeur une dernière fois, non sans émotion.

Gunther vous adresse seulement la parole pour vous demander de le laisser descendre en premier. Il s'assurera que personne ne vous suit.

Vous acquiescez, impatiente d'arriver au château.

Rendez-vous au [34](#).



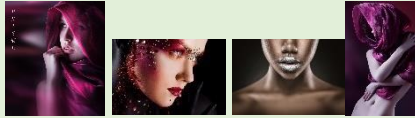
**Crédits (texte et mise en page) :**

Tous droits réservés

**Crédits (photos, peintures) :**

- Les œuvres représentées sont Le sommeil par Gustave Courbet et Portrait de Simonetta Vespucci par Piero di Cosimo.

- La photo de titre, les avatars de Laurine et de Graciosa ainsi que la photo « magenta » sont



sous licence via shutterstock :

<https://www.shutterstock.com/fr/image-photo/gorgeous-woman-purple-color-scarf-96680092>

<https://www.shutterstock.com/fr/image-photo/young-attractive-girl-bright-artmakeup-body-577240993>

<https://www.shutterstock.com/fr/image-photo/fashion-makeup-closeup-silver-lips-african-515501647>

<https://www.shutterstock.com/fr/image-photo/gorgeous-woman-purple-color-scarf-96680089>

- Toutes les autres photos sont sous licence CC0 (libres de droits), téléchargées depuis le site : <https://unsplash.com/>

Femme nue derrière une bâche en noir et blanc : Photo by [Velizar Ivanov](#) (model: Lidia Kulekova)

Rails : Photo by [Mike Enerio](#)

Main tenant un flash annulaire : Photo by [Nadine Shaabana](#)

Fille avec les papillons dans les cheveux : Photo by [Annie Spratt](#)

Vue en perspective d'une gare à Los Angeles : Photo by [Andre Benz](#)

Vue du Rattlesnake Lake et de la voie lactée : Photo by [nate rayfield](#)

Crâne : Photo by [Mathew MacQuarrie](#)

Gros plan sur un œil maquillé (pour Orphéa) : Photo by [Sharon McCutcheon](#)

Journaux dans une atmosphère vintage : Photo by [Denny Müller](#)

Femme tombant à l'horizontale : Photo by [Ashley Bean](#)

Homme chauve et barbu en noir et blanc : Photo by [Mark Skeet](#)

Enfant courant de dos : Photo by [Rodolfo Sanches Carvalho](#)

Femme la main sur un rideau : Photo by [Ihor Malytyskiy](#)

Plante et fleurs jaunes : Photo by [Annie Spratt](#)

Ciel nocturne au-dessus de la forêt : Photo by [Ryan Hutton](#)