

## Les neuf dernières heures de la nuit

### 1

Vous refermez la bande dessinée et la posez à côté de vous. Les détails de son histoire commencent déjà à s'estomper dans votre esprit, laissant derrière eux un mélange désordonné mais plaisant de dessins, de couleurs et de mots. Vous vous prélassiez un long moment dans la rémanence de cette atmosphère.

La moelleuse pile de coussins et de peluches contre laquelle vous êtes allongée se prête merveilleusement aux rêveries sans but véritable. Vous n'imaginez pas pouvoir vous sentir plus à l'aise que vous ne l'êtes en ce moment, tranquille et paresseuse, vêtue d'un pantalon de pyjama et d'un tee-shirt aussi informe que confortable.

Une envie indéfinie vient soudain rider la surface de votre quiétude. Vous cherchez du regard ce qui pourrait la satisfaire. Face à vous, dans le coin de la pièce, le large rectangle noir de la télévision s'étale au-dessus d'un meuble dont vous vous souvenez vaguement qu'il contient une console de jeux. Sur votre droite, une pile de bandes dessinées que vous n'avez pas encore lues sert de support à l'une des petites lampes éclairant votre cocon. Mais rien de tout cela ne vous tente pour l'instant.

Il vous vient à l'esprit que vous avez sans doute faim. De la nourriture facile à consommer est justement disposée autour de vous, comme pour un apéritif dont vous seriez la seule convive.

Vous pouvez tendre la main pour saisir un bol rempli de tomates cerises (allez au [15](#)) ou attraper un paquet de chips avec le pied (allez au [46](#)). Un petit plateau recouvert de charcuterie et de fromage est posé sur un tabouret dont vous pourriez sans trop de mal vous rapprocher (allez au [54](#)). Ce sont toutes les options qui se présentent en ce moment à vos yeux, mais vous découvririez peut-être autre chose en vous levant pour regarder derrière vous (allez au [63](#)).

### 2

Le sol de la chambre est intégralement recouvert d'un gigantesque fatras de magazines, de feuilles volantes, de posters, de fiches en carton et de divers autres papiers. Le lit sur lequel vous vous trouvez agenouillée surnage de justesse au-dessus de ce désordre. Trois autres meubles disposés çà et là font également figure d'îlots : une étagère, une commode et un bureau. Une montagne de livres recouvre plus de la moitié du mur de droite.

Un luminaire en papier suspendu au plafond constitue l'unique source d'éclairage. Aucun moyen de quitter cette pièce n'est visible nulle part.

Vêtue comme vous l'êtes d'un tee-shirt informe et d'un pantalon de pyjama, il semblerait presque tentant de tourner le dos à ce capharnaüm, de poser votre tête sur l'oreiller, de tirer la couette jusqu'à votre cou et de faire un somme. Mais un besoin d'agir parcourt tous vos membres comme un chatouillement, rendant l'idée même du repos inenvisageable.

Si vous examinez le fatras qui recouvre le sol, allez au [23](#). Si vous vous rapprochez de l'étagère, allez au [36](#). Si vous allez jusqu'à la commode, allez au [41](#). Si vous vous dirigez vers le bureau, allez au [53](#). Si vous allez voir de plus près l'énorme pile de livre, allez au [98](#).

Notez la **règle spéciale** suivante : s'il vous est demandé à l'avenir de recommencer l'aventure depuis le début, vous pourrez- si vous le souhaitez- reprendre depuis la section 2.

### 3

Placards, étagères, commode, table, chaise, fauteuil, poubelle, réfrigérateur, lave-linge, paniers, sacs, cartons, vaisselle, vêtements, bouteilles, aspirateur, câbles, tuyaux, lampes, interrupteurs, saturant un espace confiné au point qu'il en paraisse étouffant. Les seules portions de cette pièce échappant à cet encombrement sont la porte sur votre gauche, la fenêtre aux volets fermés devant vous et le plafond au-dessus de votre tête.

Vêtue de votre tee-shirt informe et de votre pantalon de pyjama, vous êtes assise en tailleur sur le parquet clair, la tête appuyé contre le rebord d'un évier et le dos contre le meuble de cuisine qu'il surmonte. Une lourdeur molle appesantit tout votre corps et, sans prendre plaisir à rester ainsi, vous répugnez pourtant à faire le moindre mouvement.

Rassemblant avec lenteur quelques soupçons d'énergie, vous cherchez du regard ce qui pourrait mériter votre intérêt si vous preniez la peine de vous lever.

Qu'allez-vous examiner dans cette pièce ? L'évier (allez au [247](#)), les placards et tiroirs de l'espace consacré à la cuisine (allez au [259](#)), le réfrigérateur (allez au [261](#)), une étagère métallique basse (allez au [265](#)), plusieurs bouteilles posées par terre (allez au [267](#)), le lave-linge (allez au [272](#)), une grande poubelle (allez au [276](#)), un large sac de plastique bleu rempli à craquer (allez au [279](#)), une table étroite et une chaise (allez au [282](#)), un placard encastré dans

le mur (allez au [286](#)), des cartons empilés (allez au [289](#)), la fenêtre (allez au [293](#)), un aspirateur (allez au [296](#)), un fauteuil enfoui sous une pile de vêtement (allez au [299](#)), une commode en bois recouverte d'une variété d'objets (allez au [302](#)) ou la porte permettant de quitter cet endroit (allez au [305](#)) ?

Notez la **règle spéciale** suivante : s'il vous est demandé à l'avenir de recommencer l'aventure depuis le début, vous pourrez- si vous le souhaitez- reprendre depuis la section 3.

#### 4

La lumière afflue dans cette pièce par des carrés en verre dépoli alignés sur votre droite juste en-dessous du plafond. Elle se réfléchit sur les murs blancs et le plancher de bois clair, infusant l'espace au point de n'y laisser subsister aucune ombre nette. N'étaient les formes simples d'une poignée d'éléments plus sombres, il vous semblerait baigner dans le vide, vêtue de votre tee-shirt informe et de votre pantalon de pyjama.

Une porte se situe en-dessous de la rangée de petites vitres translucides et donne sans doute sur l'extérieur. Sur la paroi d'en face est fixée une modeste étagère sur laquelle reposent quelques objets décoratifs. Derrière vous sont accrochées trois reproductions de tableaux. Contre le mur d'en face se trouvent un bureau et une chaise.

Un curieux pressentiment vous chatouille les nerfs. Il vous semble qu'il devrait bientôt se produire quelque chose, mais vous en ignorez totalement la nature et la cause.

Si vous vous approchez du bureau, allez au [408](#). Si vous examinez l'étagère murale, allez au [452](#). Si vous regardez les reproductions de tableaux, allez au [475](#). Si vous allez ouvrir la porte, allez au [494](#).

Notez la **règle spéciale** suivante : s'il vous est demandé à l'avenir de recommencer l'aventure depuis le début, vous pourrez- si vous le souhaitez- reprendre depuis la section 4.

#### 5

La porte s'ouvre et un afflux soudain de jour, d'espace, de brise et d'embruns vous cloue sur place.

Combien de temps vous faut-il pour reprendre vos esprits ? Happé par la ligne parfaite de l'horizon, votre regard ne saisit que peu à peu les deux immensités qui l'entourent. Au-dessus, l'azur immaculé du ciel, où le soleil brille de tous ses feux. En-dessous, le riche bleu de la mer et l'ondulation de ses innombrables vagues.

Vous avancez prudemment la tête et regardez à droite et à gauche, mais vous ne distinguez rien de plus, sinon la façade extérieure des murs qui vous encadrent. Ni terre, ni embarcation, ni aucun autre bâtiment n'est visible nulle part. Vous semblez vous trouver dans une cabane sur pilotis au beau milieu de l'océan. L'eau clapote juste en-dessous du seuil, à portée de main.

Si vous possédez les neuf codes spéciaux - *Calliope, Thalie, Melpomène, Terpsichore, Érato, Euterpe, Polymnie, Clio* et *Uranie* – rendez-vous au [24](#).

Qu'allez-vous faire, sinon ? Vous pourriez vous asseoir où vous êtes et profiter du soleil (allez au [431](#)) ou vous déshabiller et plonger dans la mer (allez au [499](#)). Si vous préférez refermer la porte et vous intéresser à une autre partie de la pièce, retournez au [4](#).

## 6

Sitôt effleurez-vous le réveil qu'il se met à sonner frénétiquement. Vous vous plaquez les mains contre les oreilles, sans le moindre effet. Le bruit vous perce les tympans, vrille l'intérieur de votre crâne, apesantit votre corps, brouille votre vision, accélère votre respiration et, dans un paroxysme strident, désagrège enfin la totalité de ce qui vous entoure.

Rendez-vous au [8](#).

## 7

Des amorces d'idées virevoltent dans votre tête et font jaillir des étincelles à chaque frôlement. Rassemblant les livres que vous avez feuilletés, vous allez vous asseoir à l'extrémité d'une table. Votre sac gris-bleu se trouve appuyé contre l'un des pieds de la chaise ; vous le reconnaissez aussi naturellement que si vous veniez de l'y déposer. Vous en tirez de quoi écrire, ou plutôt dessiner.

Poussée par une inspiration que vous ne cherchez pas à comprendre et encore moins à réfréner, vous tracez à main levée un grand cercle sur une feuille vierge. Un cercle, une sphère, un globe... la direction de vos idées devient plus claire, vous êtes en train d'imaginer une planète. Les innombrables façons dont vous pourriez la remplir font palpiter vos pensées d'une excitation effervescente.

Alors que vous allez entamer le contour de l'un des continents, vous vous sentez basculer en avant vers la blancheur du papier et le cercle encore vide.

Vous ne ressentez aucun choc en les heurtant du front. Rendez-vous au [140](#).

## 8

Vous coulez à pic dans une obscurité insondable, où vos pensées s'échappent une à une comme autant de bulles d'air. Aucune température ni aucun contact n'existe plus contre votre peau et, bien vite, les sensations disparaissent également de l'intérieur de votre corps. Les dimensions elles-même finissent par se dissoudre et il ne reste alors plus qu'un néant où flotte votre conscience désincarnée.

Après un temps indéfini, des rêves creux et répétitifs viendront remplir ce vide. Vous y aurez le sentiment d'errer dans un labyrinthe absurde où toutes les directions ramènent au point de départ, recherchant désespérément quelque chose que vous avez oublié.

Ce n'est que lorsque l'épuisement aura aboli vos frustrations et vos angoisses que vous retrouverez enfin le chemin conduisant à votre réalité.

Effacez tous vos codes, scores et autres notes, à l'exception des codes spéciaux et des règles spéciales que l'on vous a demandé de noter. Le moment venu, reprenez l'aventure depuis le début.

## 9

Au prix de mille dangers, Line, Valacar et une poignée de compagnons parvinrent à l'intérieur de la forteresse du roi-sorcier. Ils se faufilèrent discrètement dans les grands couloirs de pierre noire et atteignirent la salle du trône.

C'était une vaste pièce éclairée par des braséros en fer et ornée de hideuses statues. Sitôt qu'ils y furent tous entrés, la grande porte se referma derrière eux en claquant.

Dor-Murgur surgit d'un nuage de fumée noire devant eux. C'était un homme terriblement vieux et ridé, dont les yeux brillaient d'un éclat maléfique. Il portait une couronne d'or ciselée de runes magiques et incrustée de grenats. Un geste qu'il fit donna vie à toutes les statues, qui attaquèrent aussitôt les intrus.

Valacar et ses soldats se déployèrent pour retenir les créatures le plus longtemps possible. Line trancha en deux la seule statue qui lui barrait le passage, avant de courir vers le roi-

sorcier. Mais celui-ci lui lança un terrible sortilège, qui remplit son âme d'un désespoir infini. Incapable de bouger, elle tomba à genoux et lâcha son épée.

Il faut à présent que quelque chose rende à la jeune héroïne la capacité de se battre. À vous de décider si ce devrait être le pouvoir de son épée (allez au [26](#)), les encouragements de ses compagnons (allez au [32](#)) ou un souvenir de sa vie antérieure (allez au [45](#)).

## 10

Cette plate-forme, tout comme les deux précédentes, se situe dans l'un des angles de l'entrepôt. Dans le mur de droite sont incrusté une grille et une porte métallique qui vous font penser à un vieil ascenseur ; vous n'apercevez aucun moyen de les ouvrir.

Une feuille de papier large de près d'un mètre se trouve scotchée sur le mur de gauche. Le dessin qui la recouvre conviendrait tout à fait à la couverture d'une bande dessinée : une adolescente ordinaire s'y regarde dans un miroir, où son reflet est vêtue comme une héroïne de légende et tient une épée magique.

Vous faites un pas en avant et votre pied butte aussitôt contre plusieurs cylindres colorés, pas plus grands que votre doigt. Vous baissant pour les examiner, vous réalisez qu'il s'agit de bâtonnets de pastel. Plusieurs dizaines d'entre eux sont éparpillés sur la plate-forme.

Un bruit insistant attire votre attention tandis que vous vous relevez. Balayant les parages du regard, vous repérez un réveil à l'ancienne posé tout près du mur de droite.

Si vous allez examiner le dessin de plus près, allez au [16](#). Si vous vous rapprochez du réveil, allez au [33](#).

## 11

Trois jours plus tard, l'expédition partit pour les terres dévastées où régnait le roi-sorcier Dor-Murgur. Elle comprenait le capitaine Valacar et une quinzaine de soldats expérimentés. Un superbe étalon avait été offert à Line, qui découvrit qu'elle savait parfaitement chevaucher sans jamais avoir appris.

Au bout d'une semaine, l'expédition atteignit une zone montagneuse et enneigée. Un bivouac fut établi au pied des pentes escarpées et deux hommes montèrent la garde. Devant le feu où cuisait leur dîner, Valacar engagea la conversation avec Line, lui racontant sa jeunesse et la manière dont il avait obtenu son rang de capitaine.

Il s'agit du dernier moment paisible jusqu'à ce que le méchant de l'histoire ait été vaincu. Les membres de l'expédition n'auront bientôt plus le loisir de penser à autre chose que leur mission. De quoi Line pourrait-elle vouloir discuter dans ces circonstances ?

Si elle parle de sa vie antérieure à Valacar, allez au [28](#). Si elle lui demande des détails sur la guerre contre Dor-Murgur, allez au [34](#). Si elle l'interroge sur les autres régions du monde, allez au [47](#).

## 12

Vous vous tenez à l'extrémité d'une mince passerelle surplombant l'espace que vous venez de traverser à trois reprises successives. Les pétales oranges de la fleur géante s'étendent au-dessus de votre tête comme un parasol odorant.

Une inscription a été tracée sur le mur tout près de vous : LE NOM DE CE LIEU EST RE... Il manque de toute évidence la fin du dernier mot, dont la troisième lettre n'est entamée que par un trait ténu. Vous remarquez à vos pieds le marqueur noir qui a dû servir à écrire ces caractères.

À l'extrémité de la passerelle, vous apercevez une plate-forme large de plusieurs mètres, sur laquelle s'entassent des objets métalliques de forme allongée.

Si vous vous emparez du marqueur pour achever l'inscription, allez au [52](#). Si vous vous en désintéressez pour vous diriger vers l'extrémité de la passerelle, allez au [81](#).

## 13

Vous esquissez un geste pour vous relever et réalisez alors que le bric-à-brac a commencé à s'enfoncer sous votre poids. Alarmée, vous voulez vous réfugier sur le lit, mais il est déjà trop tard : l'épaisse couche de papier a adopté une consistance semi-liquide n'offrant plus aucun appui ferme. En quelques instants, vous vous trouvez enfoncée jusqu'à la taille comme dans des sables mouvants. Cette chambre ne possède-t-elle donc pas de plancher en-dessous de son capharnaüm ? Lorsque vous voyez autour de vous l'énorme pile de livres s'affaisser et le mobilier chavirer peu à peu, une résignation soudaine vous emplit. Vous cessez vos efforts inutiles, fermez les yeux et attendez que le désordre de cette chambre vous recouvre toute entière.

Rendez-vous au [8](#).

La porte se révèle verrouillée et vous éprouvez immédiatement la certitude que les moyens de l'ouvrir ne se trouvent pas ici.

Depuis l'entrepôt jusqu'à cette pièce, vous avez plongé dans plusieurs histoires n'existant que par et pour vous. Une intuition vous souffle que la clé se trouve en elles, et peut-être aussi dans d'autres récits que vous n'avez pas encore découverts. Il vous faut accepter de retourner en arrière pour trouver le moyen de progresser.

Vous lâchez la poignée et fermez les yeux. Rendez-vous au [8](#).

Les tomates cerises éclatent sous vos dents en explosions de pulpe délicieuse. Vous en gobez une demi-douzaine en quelques instants avant de ralentir un peu le rythme.

À présent que vous avez de quoi satisfaire votre estomac, vous éprouvez de nouveau l'envie d'une distraction.

Vous pourriez entamer une nouvelle bande dessinée (allez au [67](#)), regarder une série de janimation (allez au [89](#)) ou lancer un jeu sur la console (allez au [95](#)).

Le choix des couleurs et la vigueur des traits varient radicalement de part et d'autre du miroir, soulignant le contraste entre les deux versions de l'adolescente.

Sur la gauche, jupe et tee-shirt, queue de cheval, sac à dos, bijoux fantaisie, expression incrédule, entourée de bâtiments ternes et banals. Sur la droite, tenue d'aventurière, cheveux noirs flottant au vent, épée luisante, pendentif d'or fin, sourire résolu, dans une forêt d'arbres gigantesques où papillonnent des fées. Chacune effleure du bout des doigts la paroi de verre qui les sépare.



Il vous semble avoir lu des centaines d'histoires où un jeune protagoniste se trouve transporté sans raison apparente dans un univers fantastique où il va devenir un être d'exception. La répétition de ce scénario ne devrait plus vous inspirer que de l'indifférence.

Et pourtant, ce dessin fait naître en vous un enthousiasme enfantin, un désir sincère et irrésistible qui balaye tout esprit critique, abolit toute retenue et enflamme votre imagination d'une fièvre exaltante. Imitant le geste de l'adolescente, vous levez la main devant vous.

Le tic-tac du réveil s'interrompt juste avant que vos doigts n'entrent en contact avec la représentation du miroir. Rendez-vous au [20](#).

## 17

Vous reconnaissez immédiatement le Bateleur, avec ses vêtements colorés et son attirail. D'après vos souvenirs, il symbolise la volonté, le travail, l'élan créateur et la concrétisation des désirs.

Il vous faut un instant pour réaliser que la représentation du personnage diffère de l'ordinaire : le bras tenant le bâton est baissé, la coupe renversée, le poignard planté dans la table, les deniers éparpillés au sol et le visage dissimulé par le large chapeau.

Si vous tirez une seconde carte, allez au [69](#). Si vous passez à autre chose, retournez au [23](#).

## 18

- Par ici, je vous prie.

Iridielle remercia courtoisement le thaumaturge d'Argelain qui la guidait à travers le monastère souterrain de son ordre. Le dédale de couloirs, avec ses torches rougeoyantes et ses gravures baroques, semblait condamner à une errance éternelle quiconque n'en posséderait pas le secret.

Leur trajet traversa plusieurs postes de surveillance aux grilles minutieusement gravées de runes de garde. Les gardes les laissèrent à chaque fois passer avec une promptitude silencieuse. En son for intérieur, Iridielle songea que sa situation présente se trouvait à mi-chemin entre les théories trop optimistes de Tirien et le scepticisme inquiet de Garland. Les extorsions pratiquées par l'usurpateur contre les mystiques d'Argelain leur faisaient souhaiter

sa disparition, mais ils ne soutiendraient un projet de rébellion que de façon extrêmement prudente et discrète.

Au tournant d'un long corridor, le guide de la princesse poussa une porte discrète et ils pénétrèrent soudain dans une pièce minuscule et austère, dont le seul mobilier consistait en une table et trois chaises. Assise sur l'un des sièges se tenait une mince jeune femme aux traits tirés et aux longs cheveux noirs, les poignets attachés par des chaînes à un anneau de fer incrusté dans le sol.

- Voici Diona-Lys de Ferval, expliqua le thaumaturge en prenant place et en invitant Iridielle à faire de même. Vous avez certainement entendu parler des crimes et des sacrilèges qui ont valu à toute sa famille d'être condamnée à l'anéantissement voilà quatre ans. Dans leur grande compassion, les supérieurs de notre ordre ont intercédé pour que la peine de Diona-Lys soit commuée en servitude. Elle se rachète entre nos murs de ses fautes par son travail à la forge.

La jeune femme étouffa une expression haineuse en baissant le regard. Iridielle remarqua qu'elle se tenait avec raideur et prenait grand soin de ne pas appuyer son dos contre le dossier de sa chaise.

- Je m'adresse maintenant à toi, Diona-Lys, déclara l'homme. Les secrets que ta famille entassait comme autant de pièces d'or n'ont jamais intéressé notre ordre, mais voici que l'un d'entre eux pourrait servir une noble cause. Comment est-il possible d'accéder à la Nécropole d'Acier ?

La jeune femme resta un instant silencieuse, comme plongée dans des souvenirs distants. Puis elle releva les yeux et dit d'une voix ferme :

- Je ne révélerai le chemin qu'en échange de ma liberté.

- Pourriez-vous la lui accorder ? demanda aussitôt Iridielle à son guide.

La question avait jailli de sa bouche sans qu'elle puisse la retenir, mais le plissement de lèvres du thaumaturge lui apporta la réponse avant même qu'il ne l'articule :

- Nous avons dû dépenser de fortes sommes pour éviter à Diona-Lys d'être exécutée. Même si nous faisons abstraction de ses fautes, elle ne saurait être libérée avant de nous avoir entièrement payé sa dette.

Et cela n'arriverait sans doute jamais, réalisa Iridielle, avec un pincement au cœur devant la cupidité mise à nue d'un ordre qu'elle avait admiré. La maison de Ferval avait porté l'art de la forge jusqu'à des sommets ésotériques rarement égalés. Maintenir en esclavage sa seule survivante constituait une tentation trop forte pour les mystiques d'Argelain, dont la doctrine martiale attachait une importance essentielle au maniement des armes.

- Ne vous inquiétez pas, poursuit l'homme, ce n'est pas la première fois que notre pénitente fait preuve d'ingratitude. Si vous nous laissez jusqu'à demain, nous saurons l'amener à se montrer plus raisonnable.

Diona-Lys ne répondit rien, mais son visage se crispa en une expression de défi.

Avant de passer à la suite, vous devriez sans doute décider de la raison pour laquelle la princesse Iridielle tient à se rendre à la Nécropole d'Acier.

Dans la version initiale de l'histoire, il s'agissait d'un lieu mystérieux rempli de monstres et de trésors, dont l'exploration n'apportait rien de bien utile au scénario. Cela ne semble pas difficile à corriger : il suffit de faire en sorte qu'il recèle quelque chose d'indispensable aux plans d'Iridielle. Un objet de nature à renforcer sa légitimité aux yeux de tout le royaume serait l'idéal. Une couronne, par exemple ? Mais on ne rallie pas des partisans par milliers avec un couvre-chef, aussi symbolique soit-il.

La couronne pourrait servir à amplifier la magie d'Iridielle. Quoi de plus susceptible d'inspirer la vénération que des pouvoirs de guérison, après tout ? Vous savez qu'on en attribuait réellement à des monarques du Moyen-Âge. De tels pouvoirs pourraient être l'apanage de la famille royale et le fait qu'Iridielle les maîtrise mieux que son oncle renforcerait alors son statut d'héritière du trône.

Il vous vient à l'esprit que chaque type de magie pourrait être exclusivement associé à un lignage noble. Cela expliquerait d'ailleurs pourquoi les mystiques d'Argelain n'ont pas pu s'approprier les secrets ésotériques de Diona-Lys.

Une question plus immédiate se présente à vous : pourquoi la couronne royale se trouverait-elle dans une nécropole perdue ? Selon toute logique, l'usurpateur aurait dû s'en emparer après le meurtre de son frère. Existerait-il une deuxième couronne aux pouvoirs identiques ? Pour quelle raison ?

Il faudra que vous réfléchissiez à tout cela. Mais dans l'immédiat, vous désirez avant tout conclure cette scène. Comment Iridielle va-t-elle permettre la libération de Diona-Lys ?

Si elle offre l'épée de son père en guise de rançon, allez au [202](#). Si elle utilise la force pour contraindre le thaumaturge à coopérer, allez au [213](#). Si elle glisse à Diona-Lys une potion de métamorphose qui lui permettra de s'échapper, allez au [225](#).

Guidé par le hasard ou l'intuition, votre regard se porte ensuite sur un curieux poster, illustré dans un style de japanimation stylisé. Une jeune femme s'y trouve recroquevillée dans le vide, vêtue uniquement de sa très longue chevelure. Elle était plongé dans des ténèbres

informes il y a encore un instant, mais quelqu'un vient d'ouvrir une porte sur l'extérieur, laissant affluer un peu de la lumière du jour et la tirant de la torpeur où elle cherchait à fuir l'existence.

Votre respiration s'accélère. Vous souvenir de ce qui arrive à cette femme apparaît soudain terriblement important. Est-ce qu'on la sauve de son isolation engendrée par la souffrance et par la peur ? Est-ce qu'elle demeure éternellement enfermée hors de la réalité ? Votre mémoire est en effervescence, mais il vous semble... il vous semble...

Il vous semble qu'elle se délivre elle-même.

Notez le code *Voiture*. Si vous continuez de chercher d'autres posters, allez au [106](#). Sinon, retournez au [2](#).

## 20

Line était une lycéenne comme les autres. Un jour, alors qu'elle rentrait chez elle en traversant un parc peu fréquenté, le ciel se couvrit rapidement de nuages aussi sombres que la nuit. Des grondements menaçants se firent entendre et un terrible orage ne tarda pas à éclater.

Line courut sous la pluie battante, cherchant un endroit sûr où s'abriter, mais la foudre tomba juste devant elle. Aveuglée, tâtonnant, elle sentit ses doigts se refermer sur la poignée d'un objet métallique enfoncé dans le sol. Elle le tira à elle et l'espace se déchira alors en deux avec un bruit assourdissant, la faisant basculer dans un vide infini.

Lorsque Line put voir de nouveau, elle se trouvait au milieu d'une forêt aux arbres étranges et gigantesques, traversée par une large route pavée. Des rugissements et des appels au secours lui parvenaient aux oreilles et, tournant la tête, elle découvrit qu'une caravane tirée par des chevaux était attaquée par des hommes-bêtes monstrueux. Les passagers des chariots, vêtus comme au Moyen-Âge, se défendaient de leur mieux avec des bâtons et des couteaux, mais on voyait clairement qu'ils seraient bientôt submergés.

Line voulut aussitôt leur porter secours, mais comment faire ? Puis elle réalisa qu'elle tenait toujours l'objet découvert au plus fort de l'orage : une épée argentée longue et fine. La brandissant au-dessus de sa tête, elle se lança à l'attaque. Une créature à tête de loup se jeta sur elle en hurlant, mais elle esquiva et le décapita d'un grand arc de cercle. Son instinct dirigeait tous ses mouvements, comme si elle avait déjà livré des centaines de combats.

Line se fraya un passage jusqu'au chef des monstres, un énorme ogre à deux têtes. Il abattit sa massue pour l'écraser, mais elle plongea entre ses jambes et roula sur le sol avant de se relever derrière lui pour lui plonger son épée dans le cœur. À la vue de cette victoire, tous les autres hommes-bêtes prirent peur et s'enfuirent. Line...

La scène ralentit jusqu'à s'arrêter devant vos yeux. La jeune héroïne tient sa lame encore toute fumante du sang de l'ogre, elle voit l'attaque de la caravane tourner au sauve-qui-peut paniqué... mais que fait-elle à présent ? Tout l'élan qui animait ce début d'histoire semble brusquement enlisé dans un marécage d'incertitude n'offrant aucun chemin clair.

Vous laissez passer quelques instants, espérant qu'une étincelle extérieure viendra d'elle-même rendre vie au déroulement des événements. Mais rien de tel ne se produit et il vous semble au contraire que le spectacle figé commence à se ternir. Avec un frémissement nerveux, vous réalisez que rien de tout ceci ne peut continuer d'exister sans votre intervention.

Si vous décidez que Line poursuit les monstres en déroute, allez au [37](#). Si vous préférez qu'elle les laisse s'enfuir et aille parler aux membres de la caravane, allez au [44](#).

## 21

Les néons s'éteignent tout à coup et la bibliothèque n'est plus éclairée que par la lumière anémique de l'extérieur. Le déluge faiblit peu à peu de l'autre côté des fenêtres, vous permettant de distinguer d'autres bâtiments, tous ternes et banals. Vous détournant de ce spectacle morose, vous découvrez que toute trace d'activité studieuse a disparu autour de vous. Plus rien ne recouvre les tables qu'une légère couche de poussière.

Une vague de réalisation froide vous saisit. Vos études universitaires appartiennent au passé et n'ont abouti à rien qui en vaille la peine. Ce que vous aviez appris s'est depuis longtemps enfui de votre mémoire, sans avoir jamais servi, et c'est tout juste s'il vous reste le vague souvenir de l'avoir un jour su. Ces quelques années où vous pensiez cultiver votre esprit auront été une parenthèse stérile, se nourrissant d'anticipations infondées et n'ayant pas d'autre fin qu'elle-même.

Vous vous asseyez sur une chaise et enfouissez votre visage dans vos mains en attendant que tout disparaisse. Rendez-vous au [8](#).

## 22

Malgré vos efforts, vous ne parvenez à identifier aucun autre mot. Votre regard, à force de naviguer entre les feuilles éparses, finit cependant par remarquer un curieux reflet en-dessous d'elles. Intriguée, vous plongez la main dans la flaque à cet endroit. Les remous disloquent le papier imbibé d'eau au moment même où vos doigts se referment sur un objet plat, lisse et circulaire.

Extirpant votre trouvaille de la flaque où ne subsiste plus qu'une myriade de petits lambeaux blancs, vous découvrez qu'il s'agit d'un miroir. Vous y plongez les yeux, mais la surface de verre poli, large comme vos deux mains réunies, ne révèle d'abord qu'un reflet déformé par l'eau qui la recouvre. Vous l'essuyez de votre mieux contre une jambe de votre pantalon et cela vous permet enfin de contempler, encadré par de longs cheveux bruns, le visage ovale d'une jeune femme dont l'expression hésitante cède aussitôt la place à un sourire ravi.

Votre visage, et pourtant il vous semble que vous l'aviez presque oublié. Sa vision vous emplit d'un tel mélange de soulagement et de bonheur que vous restez un long moment à le regarder sous tous les angles.

Si vous emportez ce miroir avec vous, notez le code *Psyché*. Une fois que vous vous serez relevée, décidez si vous voulez continuer tout droit en traversant la flaque (allez au [57](#)) ou longer le mur du hangar (allez au [61](#)).

## 23

Vous vous mettez à quatre pattes sur l'épaisse couche de papiers divers pour l'examiner de plus près.

Qu'allez-vous étudier en particulier ? Les magazines (allez au [38](#)), les feuilles de classeur recouvertes d'écriture manuscrite (allez au [43](#)), les feuilles arrachées à un cahier et également couvertes d'écriture manuscrites (allez au [56](#)), les cartes postales (allez au [59](#)), les posters (allez au [76](#)), les cartes de tarot divinatoire (allez au [85](#)), les marque-pages (allez au [105](#)), les cartes de jeu de société (allez au [119](#)) ou les fiches de cuisine (allez au [135](#)) ? Si vous décidez en fin de compte de vous intéresser à autre chose, retournez au [2](#).

## 24

Un phénomène étrange attire brusquement votre attention : l'horizon semble en train de se soulever.

Non, c'est une vague gigantesque. Elle barre toute la largeur de la mer et déferle droit sur vous. Tétanisée, incapable de la moindre pensée, vous suivez son approche jusqu'au moment où elle vous masque la totalité du ciel. Puis elle s'abat dans un grand fracas, pulvérisant la cabine comme un château de cartes et vous entraînant dans les profondeurs.

Lorsque vous reprenez vos esprits, vous vous trouvez loin sous la surface et continuez de vous enfoncer à une vitesse constante. L'eau qui vous entoure – et que vous respirez sans la

moindre difficulté – est d'une transparence parfaite. En-dessous de vous, une cité magnifique recouvre le fond marin de ses palais, de ses monuments, de ses esplanades et de ses avenues.

L'impulsion donnée par la vague vous fait traverser un banc de poissons vivement colorés. Loin de s'éparpiller dans toutes les directions, ils s'attachent à votre descente, virevoltant autour de vous en une ronde chaotique.

La ville sous-marine, foisonnante et baroque comme un récif de corail, vous apparaît de plus en plus nettement à mesure de votre descente. Vous percevez désormais les différences architecturales entre ses différents quartiers : ici, des murs cyclopéens et des coupoles d'or ; là, des tours de béton brut reliées par de minces passerelles ; là-bas, des façades d'acier et de verre où la ligne droite semble bannie ; ailleurs, autre chose encore.

Les sommet des plus hauts bâtiments vous entourent désormais. Vous voudriez prendre le temps d'observer en détail tout ce qui s'offre à vos yeux, mais rien ne semble pouvoir altérer ou ralentir votre trajectoire. Vous passez à côté de bannières ondulant au gré des courants, de verrières à la géométrie arachnéenne et de longs escaliers sinueux, jusqu'à parvenir à une place ronde bordée d'arches nombreuses et élégantes.

Vous posez le pied en son centre. Rendez-vous au [500](#).

25

Tandis que la chaleur confortable appesantit vos membres, vos pensées commencent à s'égarer dans des rêveries imprécises.

Si vous possédez le code *Poche*, rendez-vous au [127](#). Sinon, vous finissez par vous endormir sur votre chaise longue ; rendez-vous au [8](#).

26

Au plus profond d'elle-même, Line luttait de toutes ses forces contre le maléfice de Dor-Murgur. Répondant à sa volonté, son épée se mit soudain à briller d'un éclat aussi aveuglant que le soleil, rompant l'envoûtement et lui rendant sa liberté d'agir.

La main de Line se referma sur la poignée de son arme. En la voyant se relever, le roi-sorcier voulut lancer un autre sortilège, mais elle chargea dans sa direction avec un grand cri et lui enfonça sa lame en plein cœur.

Rendez-vous au [62](#).

27

Vous relisez la phrase que vous venez d'écrire. À l'avenir, peut-être déciderez-vous de la modifier ou même de la réécrire toute entière. Dans l'immédiat, elle vous emplit d'une satisfaction étonnante.

Cette étincelle ouvre des aperçus qui ne sont pas uniquement créatifs. Le cadre dans lequel vous avez évolué depuis l'entrepôt jusqu'à cette pièce, sans perdre la totalité de son mystère, vous paraît empreint d'un sens plus clair. Votre cheminement vers l'avenir vient peut-être de s'affranchir de certaines limites.

Sans vous lever de votre chaise, vous fermez les yeux pour méditer sur la question.

Notez le code spécial *Thalie*.

Notez la **règle spéciale** suivante : à chaque fois que vous notez un code spécial, vous pouvez désormais choisir de vous rendre immédiatement à la section 1, 2, 3 ou 4. Effacez dans ce cas tous vos codes, scores et autres notes, à l'exception des codes spéciaux et des règles spéciales.

Vous pouvez faire usage de cette règle dès à présent pour revenir à un lieu antérieur, auquel cas votre environnement ne sera plus le même lorsque vous rouvrirez les yeux.

Si vous ne jugez pas cela utile, il est de toute façon temps de quitter cette pièce : rendez-vous au [494](#) pour ouvrir la porte donnant sur l'extérieur.

28

Line décrit à Valacar la vie de simple lycéenne qu'elle avait menée à peine quelques semaines plus tôt. Cela n'était pas simple, tant il y avait de différences énormes entre les deux mondes. Alors qu'elle cherchait la meilleure manière d'expliquer certains détails, Line réalisa soudain que son existence passée n'avait pas été si frustrante qu'elle en avait eu l'impression. Tout n'avait pas été parfait, bien entendu : elle avait connu bien des problèmes et des difficultés. Mais elle commençait à entrevoir des façons de les surmonter.

Notez le code *Sud*, puis rendez-vous au [55](#).



L'impression de partager cet instant baigne vos pensées d'un bien-être épanoui. Vous vous imaginez au cœur d'une toile d'araignée qui ne serait pas faite de soie mais de liens impalpables, gracieux comme une parole et légers comme un sourire.

Sans réfléchir, vous allez vous asseoir dans un fauteuil situé devant la cheminée. Les ombres projetées par les flammes ont gagné en consistance jusqu'à devenir des silhouettes humaines tout à fait nettes, qui vont et viennent tranquillement autour de vous. L'une d'entre elles se détache tout à coup du mur, vient s'asseoir sur vos genoux et vous passe le bras autour du cou. Son poids est infime et son contact à peine perceptible, mais ils suffisent à vous insuffler un bonheur inexprimable.

Vous restez immobile à regarder droit devant vous, cherchant à faire durer cet instant aussi longtemps que possible.

Le feu crépitant remplit tout votre champ de vision. Rendez-vous au [120](#).

Vous reprenez peu à peu conscience de votre environnement, mais il baigne dans une épaisse pénombre où vous ne distinguez rien clairement. Tendant la main devant vous par réflexe, vous sentez aussitôt une surface dure et lisse ; vous vous tenez juste devant un mur.

Vous réalisez soudain que vous vous trouvez de nouveau sur la plate-forme. Peut-être n'en êtes-vous jamais partie. Vous vous souvenez des moindres détails de l'aventure de Line, mais elle vous apparaît à présent comme un étrange rêve semi-lucide, où vous partagiez les pensées de la jeune héroïne tout en conservant un point de vue extérieur et décidiez des événements sans pouvoir en remettre en cause l'élan initial.

Vous retournant, vous découvrez que tout le reste de l'entrepôt a disparu dans une obscurité impénétrable, où vous ne distinguez même plus la passerelle par laquelle vous êtes arrivée ici. Vos fantasmagories puériles auraient-elles duré jusqu'à la tombée de la nuit ?

L'unique source de lumière provient de l'autre mur bordant la plate-forme. La grille et la porte se sont ouvertes, dévoilant une étroite cabine d'ascenseur éclairée par un plafonnier. Il s'agit à présent du seul moyen de quitter cet endroit. Avant de l'emprunter, vous voudriez cependant regarder une dernière fois le dessin qui vous a projeté hors de vous-même.

Mais il a disparu et de nombreuses lignes d'écriture manuscrite recouvrent désormais la grande feuille de papier. Intriguée, vous en rapprochez votre visage pour mieux les examiner. Vos yeux se sont accoutumés à la faible clarté et, au prix de quelques efforts, vous parvenez à déchiffrer les premières phrases.

Celles-ci vous plongent dans un curieux mélange de plaisir et d'embarras, car vous réalisez que vous avez devant vous l'aventure complète de Line, dont les prémices désormais lointaines viennent d'être complétées par vos choix. Il se dégage de l'histoire une atmosphère de jeunesse qui vous fait miroiter une époque où tout était plus simple et plus excitant. Concurrément, la grande naïveté du scénario, la nature caricaturale des personnages et la maladresse de l'expression vous apparaissent dans toute leur nudité.

Vous poursuivez la lecture jusqu'au point final, qui vous laisse à l'esprit une saveur indéfinissable. Cette histoire représente quelque chose d'important, malgré toute sa gaminerie, et le fait de l'avoir enfin achevée vous semble paradoxalement constituer un point de départ.

Quoi qu'il en soit, vous attarder davantage ici ne servirait à rien. Vous marchez jusqu'à l'autre mur et pénétrez dans la cabine exiguë, dont la clarté électrique plonge par effet de contraste tout ce qui lui est extérieur dans une obscurité absolue. Un seul bouton s'offre à vos yeux ; vous le pressez sans hésiter. La porte métallique se referme sur vous et, après un soubresaut, l'ascenseur commence à s'élever.

Effacez tous les codes que vous possédez à l'exception des codes spéciaux, puis rendez-vous au [40](#).

31

Vous avancez lentement afin d'éviter toute gerbe d'eau qui vous aspergerait les jambes.

Votre prudence ne porte pas ses fruits : parvenue presque au centre de l'entrepôt, vous glissez tout à coup et tombez à la renverse. Il y a un grand bruit d'éclaboussures et, lorsque vous reprenez vos esprits, vous êtes étendue sur le dos et intégralement trempée.

Si vous restez un instant dans cette position, allez au [65](#). Si vous vous relevez aussitôt, allez au [73](#).

32

Les sons qui parvenaient à l'oreille de Line étaient très assourdis. Elle percevait des cris et le fracas des armes, mais ils semblaient provenir de terriblement loin. Soudain, elle revint à elle et réalisa que ses compagnons se battaient toujours contre les statues animées pour la défendre et lui permettre d'accomplir sa mission. Ils lui criaient des encouragements, sachant que le salut de leur royaume dépendait entièrement d'elle.

La main de Line se referma sur la poignée de son épée. En la voyant se relever, le roi-sorcier voulut lancer un autre sortilège, mais elle chargea dans sa direction avec un grand cri et lui enfonça sa lame en plein cœur.

Notez le code *Ponant*, puis rendez-vous au [62](#).

33

Il s'agit d'un réveil-matin mécanique tel qu'il devait en exister il y a un siècle. Son tic-tac incessant vous inspire une étrange anxiété.

Vous éprouvez le vif désir de jeter cet objet de la plate-forme ; si vous y cédez, allez au [6](#). Si vous vous contentez de vous en écarter et d'aller regarder le dessin de plus près, allez au [16](#).

34

La voix sombre, Valacar parla à Line des massacres commis par les monstres de Dor-Murgur et des amis qu'il avait perdus au fil de cette guerre acharnée.

Il vous vient à l'esprit qu'un tel sujet ne peut qu'attrister le capitaine. Line devrait être suffisamment perceptive pour s'en rendre compte et détourner la conversation vers un sujet différent. Retournez au [11](#) pour y faire un autre choix.

35

La clarté ambiante diminue depuis quelques instants. Les flammes ont fini de consumer les bûches à leur disposition, réalisez-vous soudain. Elles s'éteignent sous vos yeux, laissant des braises qui ne tardent pas à virer du rouge au gris le plus terne. Dispersées çà et là à travers le salon, les lampes électriques ne diffusent plus qu'une lumière froide et ténue comme celle

des étoiles. Les ombres mouvantes ont disparu des murs. À l'extérieur, il fait nuit noire et la neige a cessé de tomber.

Une vague de réalisation froide s'empare de vous. Ce lieu n'est qu'un souvenir et les quelques jours passés dans ce chalet remontent à des années. Vous avez depuis longtemps perdu tout contact avec les amis venus faire du ski ici avec vous, sans doute faute de réelle affinité. Chloé a disparu de votre vie comme les autres et vous n'avez pas tenté de la retenir, sachant qu'elle ne partagerait jamais vos sentiments. Vos aspirations romantiques ne se nourrissent du reste que d'illusions égocentriques. Possédez-vous la moindre qualité qui justifierait qu'on vous aime ?

Vous vous roulez en boule sur un fauteuil pour y attendre que tout disparaisse. Rendez-vous au [8](#).

## 36

Le bric-à-brac encombrant chaque rayon de cette étagère se révèle tout aussi hétéroclite que celui qui recouvre le sol. Des bibelots s'y offrent partout à vos yeux, leur charme individuel se dissolvant dans la juxtaposition cacophonique des couleurs et des formes.

Seule touche de joliesse au milieu de ce magma, un vase rempli de fleurs des champs fraîchement coupées vous semble une illustration bucolique du vers de Ronsard.

Au sommet de l'étagère, vous remarquez un large carton à demi visible. Il vous semble que vous pourriez l'atteindre en tendant le bras.

Si vous respirez le parfum du bouquet, allez au [139](#). Si vous essayez de descendre ce carton, allez au [146](#). Si vous vous désintéressez de l'étagère, retournez au [2](#).

## 37

Line se lança sans hésiter aux trousses des hommes-bêtes, bien décidée à...

Non, cela n'a pas de sens. Line ne sait ni où elle se trouve, ni ce qui lui est arrivée. Sa priorité serait-elle vraiment de pourchasser des créatures qui ne représentent plus une menace dans l'immédiat ?

Pire encore, vous ne voyez pas de quelle manière l'histoire pourrait se poursuivre à partir de cette décision. La jeune héroïne a été transportée dans un monde fantastique, mais il lui faut un but à poursuivre et elle a besoin pour cela d'en savoir davantage.

Des idées vous effleurent l'esprit. Line pourrait se faire capturer par les hommes-bêtes, être conduite dans leur village et découvrir la façon dont ils vivent. Ou rencontrer un serviteur des forces du mal déguisé, chargé de gagner sa confiance avant de la trahir. Ou encore se retrouver égarée en pleine forêt, sans autre ressource que son épée magique, et devoir survivre par elle-même pendant plusieurs jours. Mais votre pensée ne parvient pas à suivre les méandres que tracent ces possibilités devant elle.

La scène qui vous entoure se disloque morceau par morceau, jusqu'à ce qu'il ne demeure plus rien. Rendez-vous au [8](#).

## 38

Votre regard passe rapidement d'une couverture à l'autre, notant les titres et les illustrations. Il semble que les magazines possèdent trois thèmes différents : le voyage, l'histoire et la fiction fantastique.

Si vous le souhaitez, vous pouvez feuilleter quelques-uns des magazines de voyage (allez au [125](#)), d'histoire (allez au [142](#)) ou de fiction fantastique (allez au [153](#)). Si le fait d'avoir regardé leurs couvertures vous suffit, retournez au [23](#).

## 39

Les feuilles flottent mollement juste sous la surface de l'eau. Vous y décelez à présent des traces d'écriture délavées, volutes d'un bleu si pâle qu'il se fond presque dans le blanc du papier.

Vous concentrant sur la feuille la plus proche, vous identifiez ici et là le tracé de quelques majuscules, mais les mots eux-même demeurent trop indistincts. À force de patience, vous parvenez à en identifier un seul, un nom, tout en haut à gauche : « Line ».

Si vous examinez à présent les autres feuilles, allez au [22](#). Si vous vous redressez pour vous remettre en route, vous pouvez continuer tout droit en traversant la flaque (allez au [57](#)) ou longer le mur de l'entrepôt (allez au [61](#)).

L'ascension se prolonge pendant un long moment avant de s'interrompre aussi abruptement qu'elle avait débutée, vous tirant des pensées dans lesquelles vous étiez plongée. La porte se rouvre, le sol s'incline sous vos pieds et vous basculez à l'extérieur avant d'avoir pu esquisser le moindre geste.

Votre réception se fait heureusement sur une surface moelleuse. Il vous faut néanmoins quelques instants pour récupérer vos esprits, vous redresser en position assise et prendre conscience de l'endroit dans lequel vous venez d'arriver.

Vous vous trouvez sur un lit défait, dans une chambre remplie d'un capharnaüm inimaginable. Aucune porte ni aucune fenêtre n'est visible nulle part. Vous regardez le mur derrière vous, mais il se révèle parfaitement lisse : l'ascenseur s'est volatilisé sans laisser la moindre trace de son existence.

Rendez-vous au [2](#).

Large et banale, avec ses pieds courts et ses poignées métalliques, la commode de bois clair est d'une nudité qui tranche sur le désordre de la pièce. Son unique ornement trône comme une icône au-dessus d'un autel : une photographie représentant une demi-douzaine de personnes aux sports d'hiver.

Si vous examinez cette photographie de plus près, allez au [155](#). Si vous ouvrez les tiroirs de la commode, allez au [162](#). Si aucune de ces options ne vous tente, retournez au [2](#).

Vous regrettez très vite votre idée. Trop épais et trop chauds, les vêtements ne conviennent pas du tout à l'atmosphère de la véranda. L'inconfort vient remplacer les souvenirs plaisants que votre esprit leur associait jusque-là. Vous vous hâtez de vous en débarrasser, de les ranger et de refermer l'armoire.

Diminuez d'un point votre score de Plénitude, puis retournez au [50](#).

Vous saisissez la feuille la plus proche pour l'examiner. Le texte qui la recouvre vous inspire d'abord une certaine perplexité, mais vous finissez par comprendre qu'il s'agit de notes prises pendant un cours universitaire de sociologie. Elles débutent et s'achèvent en milieu de phrase.

Les autres feuilles à proximité semblent porter sur d'autres sujets. Si vous voulez en lire quelques-unes, allez au [117](#). Sinon, retournez au [23](#).

Les membres de la caravane remercièrent chaleureusement Line de leur avoir sauvé la vie. Leur chef, un gnome grand de moins d'un mètre du nom de Gormo, reconnut aussitôt l'épée légendaire qu'elle portait. Il raconta à Line une prophétie selon laquelle une héroïne viendrait un jour d'un autre monde pour affronter le roi-sorcier Dor-Murgur, dont les armées de monstres menaçaient depuis de nombreuses années le royaume de Limdor. Il ajouta qu'elle devrait les accompagner jusqu'à la capitale, où le roi Valaris voudrait absolument la rencontrer. Line accepta sans hésiter.

Vous réalisez soudain que les caravaniers ne parlent sans doute pas français. Mais vous écartez la difficulté aussi vite qu'elle est apparue : de toute évidence, l'épée magique permet à sa détentrice de communiquer dans la langue locale.

Voilà l'héroïne en route vers un lieu d'où elle pourra réellement se lancer dans sa quête. La pensée vous vient cependant que ce voyage vers la capitale durera un certain temps. Peut-être serait-ce l'occasion d'insérer quelques explications sur des éléments importants de l'histoire ?

Si vous voulez que Line parle à Gormo de la façon dont elle a été transportée ici, allez au [51](#). Si elle l'interroge sur les peuples qui vivent dans ce monde étrange, allez au [58](#). Si vous préférez passer sans tarder au moment où la caravane atteint la capitale, allez au [71](#).

Line se rappela de ce que lui disait toujours sa meilleure amie : elle n'avait pas suffisamment confiance en elle-même et elle abandonnait toujours trop vite. Elle réalisa qu'en ce moment même, personne ne pouvait l'aider et tout ne dépendait que d'elle. Si elle ne trouvait pas le courage nécessaire, elle allait échouer à deux pas du but.

La main de Line se referma sur la poignée de son épée. En la voyant se relever, le roi-sorcier voulut lancer un autre sortilège, mais elle chargea dans sa direction avec un grand cri et lui enfonça sa lame en plein cœur.

L'idée vous effleure qu'il faudrait quelques mentions antérieures de cette meilleure amie que vous venez d'inventer, mais vous y réfléchirez une autre fois. Notez le code *Ouest*, puis rendez-vous au [62](#).

## 46

Une odeur délicieuse vient vous chatouiller les narines sitôt le paquet ouvert. Vous croquez une chips, puis une autre et encore une autre. Il s'en succède ainsi près d'une douzaine avant que vous ne parveniez à ralentir un peu le rythme de votre consommation.

À présent que vous avez de quoi satisfaire votre estomac, vous éprouvez de nouveau l'envie d'une distraction.

Vous pourriez entamer une nouvelle bande dessinée (allez au [67](#)), regarder une série de janimation (allez au [89](#)) ou lancer un jeu sur la console (allez au [95](#)).

## 47

Valacar parla à Line des jungles inextricables du sud, où la végétation verdoyante recouvrait les cités abandonnées des nagas. Il évoqua les vastes landes de l'est et les grandes tentes colorées des centaures nomades. Il détailla les îles innombrables qui parsemaient la lointaine Mer Dorée. Il mentionna la chaîne de montagnes des Fers de Lance, dont les gorges et les cavernes abritaient les demeures soyeuses des jorogumos. Il décrivit les marais inextricables de Bakali, remplis de reptiles géants et de plantes vénéneuses. En l'écoutant, Line éprouva l'envie de voir un jour toutes ces régions exotiques par elle-même.

Notez le code *Austral*, puis rendez-vous au [55](#).



Cette seconde plate-forme se révèle moitié moins grande que la précédente et tout à fait vide. Le seul moyen de la quitter est une étroite passerelle flanquée de deux rambardes, qui s'élanche au-dessus du vide pour traverser l'entrepôt en diagonale. Mais lorsque vous regardez de ce côté, le soleil aveuglant vous tombe en plein visage.

Il faut pourtant traverser. Si vous vous protégez les yeux avec la main, allez au [68](#). Si vous plissez les yeux pour atténuer votre éblouissement, allez au [87](#). Si vous fermez les yeux et vous tenez fermement aux rambardes, allez au [143](#).

Vous réalisez tout à coup qu'une trappe presque invisible se découpe dans le plafond juste au-dessus de vous. La poussant prudemment du bout des doigts, vous découvrez qu'elle dissimulait un passage vertical muni d'une échelle.

Si vous empruntez ce passage pour quitter la chambre, allez au [80](#). Si vous préférez vous abstenir, du moins pour le moment, il est temps de redescendre ; retournez au [98](#).

Le soleil vous baigne d'une chaleur délicieuse, relaxant vos muscles et décontractant vos pensées. Les souvenirs attachés à ce lieu, tissés d'innombrables vacances passées avec vos cousins, y font miroiter la perspective d'un bien-être intemporel.

Des plantes de toute taille, dans des pots ou sur des treilles, entourent la pièce d'une épaisse muraille verdoyante qui semble presque une jungle. Vous n'apercevez aucune autre porte que celle par laquelle vous êtes arrivée et ne distinguez de l'extérieur que le ciel d'azur au-dessus de votre tête.

Sur votre droite, la table semble avoir récemment servi au petit déjeuner d'une dizaine de personnes, à en juger par le nombre de bols, de tasses, de couverts et de chaises.

Le reste du mobilier de la véranda passe presque inaperçu au milieu de l'abondance végétale. Vous remarquez un petit meuble sur lequel ont été posés plusieurs livres, une armoire assez vieille et un coffre de rangement de forme allongée.

Tant que vous vous trouvez en ce lieu, vous disposez d'un score de Plénitude. Celui-ci est de 1 au moment de votre arrivée et pourra augmenter ou diminuer, voire devenir négatif. Lors de vos passages ultérieurs à la présente section, si ce score a atteint ou dépassé 10, rendez-vous au [116](#).

Aussi longtemps que cette condition n'est pas remplie, vous pouvez explorer la véranda. Si vous vous approchez de la table, allez au [118](#). Si vous examinez les livres reposant sur le petit meuble, allez au [132](#). Si vous ouvrez l'armoire, allez au [141](#). Si vous inspectez le contenu du coffre de rangement, allez au [147](#). Si vous vous intéressez aux nombreuses plantes, allez au [156](#). À moins d'être entretemps ressortie de ce lieu, il vous est impossible de faire deux fois le même choix ; si vous épuisez ces cinq possibilités sans que votre score de Plénitude n'atteigne 10, rendez-vous au [136](#).

Tant que votre score de Plénitude est inférieur à 10 et que vous n'avez pas essayé toutes les options disponibles, vous pouvez simplement quitter cet endroit en empruntant le couloir ; allez dans ce cas au [90](#).

## 51

Gormo écouta avec attention Line lui décrire ce qui lui était arrivé. Comme tous les gnomes, il possédait des connaissances en magie. Les portails entre les mondes, dit-il, suivaient toujours certaines règles : il était possible de les rouvrir en sens inverse à condition de remplir certaines conditions. Lorsque Line lui demanda comment elle pourrait rentrer chez elle, il répondit qu'il interrogerait un sorcier de sa tribu qui en saurait certainement davantage.

Notez le code *Nord*, puis rendez-vous au [71](#).

## 52

À en juger par son amorce, la troisième lettre du dernier mot doit commencer par un trait vertical. Vous réfléchissez aux possibilités correspondant à ce critère. Certaines, comme le K ou un deuxième R, vous semblent extrêmement improbables. D'autres, notamment le I, seraient plus vraisemblables s'il y avait un accent sur le E. D'autres encore, tel que le H, ne vous font pas venir à l'esprit des mots très susceptibles de compléter l'inscription.

Au terme de quelques hésitations, vous levez la main et tracez la lettre :

D : allez au [78](#)

M : allez au [84](#)

N : allez au [92](#)

P : allez au [104](#)

53

Parvenue devant le meuble, vous posez aussitôt les yeux sur la reproduction d'un petit globe terrestre de la Renaissance, tout en couleurs brunes. L'objet dégage un mélange d'élégance et de charme qui captive l'attention.

Le reste de la surface du bureau vous inspirerait sans doute de l'ennui même sans le désavantage de la comparaison : un sous-main, une règle, des stylos et quelques autres fournitures y rivalisent entre eux de banalité. Juste devant vous se trouve une vieille trousse scolaire, pleine à craquer.

Si vous examinez le globe terrestre de plus près, allez au [168](#). Si vous ouvrez la trousse pour en découvrir le contenu, allez au [175](#). Si vous vous éloignez du bureau, retournez au [2](#).

54

Au prix de quelques efforts, vous parvenez à saisir le tabouret par le pied et le rapprochez de vous en prenant soin de ne pas le renverser. La charcuterie et le fromage sont présentées de façon très appétissante et vous y piochez libéralement. Un quart du plateau de bois a été mis à nu lorsque vous parvenez enfin à diminuer un peu le rythme.

À présent que vous avez de quoi satisfaire votre estomac, vous éprouvez de nouveau l'envie d'une distraction.

Vous pourriez entamer une nouvelle bande dessinée (allez au [67](#)), regarder une série de janimation (allez au [89](#)) ou lancer un jeu sur la console (allez au [95](#)).

55

La traversée des montagnes escarpées devint vite très périlleuse et l'expédition dut abandonner ses chevaux. Des monstres embusqués dans la neige surgissaient souvent pour attaquer des soldats, dont plusieurs se firent tuer avant que Line et Valacar ne puissent leur porter secours. Au fil du temps, l'altitude du chemin qu'ils suivaient ne cessa d'augmenter et

la température devint de plus en plus froide, mais ils persévérèrent avec courage, sachant que le sort du royaume dépendait de leur mission.

Vous songez tout à coup qu'il reste à déterminer comment cette expédition solitaire parviendra jusqu'à la forteresse du roi-sorcier. Au milieu d'une gigantesque chaîne montagneuse où n'existe aucune route, elle ne se révélera certainement pas facile à trouver, quand bien même le groupe disposerait d'une carte.

Si l'épée de Line les guide dans la bonne direction, allez au [66](#). Si les membres de l'expédition rencontrent quelqu'un qui puisse les guider, allez au [74](#). S'il découvre un passage secret menant à la forteresse, allez au [86](#).

56

Vous saisissez une feuille au hasard. Le texte qui la recouvre a été intensément raturé et des ajouts sont venus s'y greffer dans le plus grand désordre, occupant le moindre espace libre. Vous ne comprenez d'abord rien à cet enchevêtrement de phrases interrompues et disjointes, mais un examen plus minutieux finit par vous révéler quelques bribes de sens. Il s'agit apparemment d'un fragment de nouvelle ou de roman, dont ni le début ni la fin ne figure sur cette page-ci. Le personnage principal n'en est désigné que par la lettre S. Une allusion passagère à la mythologie grecque pourrait ou non posséder un rapport avec le scénario principal.

Si vous examinez d'autres pages du même genre, allez au [99](#). Si vous préférez vous intéresser à autre chose, retournez au [23](#).

57

La flaque est tout juste assez profonde pour vous recouvrir les pieds, mais sa froideur vous parcourt le corps de grands frissons après seulement quelques pas.

Si vous persévérez dans cette direction, allez au [31](#). Si vous préférez revenir en arrière et longer le mur de l'entrepôt, allez au [61](#).

58

Gormo parla à Line de son peuple, les sages gnomes, qui habitaient dans des cavernes scintillantes sous les racines de gigantesques arbres millénaires. Il lui détailla le mode de vie des farouches centaures, dont les vastes hardes sillonnaient sans trêve les immenses plaines de l'est. Il mentionna les coutumes élaborées et les palais incroyablement anciens des nagas aux corps serpentins. Il décrivit les jorogumos, femmes-araignées et artisanes sans pareilles, vivant isolées dans leurs montagnes. Il évoqua enfin les lieux reculés où les fées minuscules continuaient de pratiquer leurs enchantements merveilleux.

Noter le code *Boréal*, puis rendez-vous au [71](#).

59

Les cartes postales représentent des paysages et des monuments qui ne vous inspirent rien, pas même le désir de les avoir contemplés vous-même. Vous jetez un rapide coup d'œil au recto de quelques-uns d'entre elles, mais vos yeux glissent sans s'arrêter sur leurs messages banals et leurs formules convenues.

Notez le code *Méridien*. Si vous avez le code *Voiture* ou que vous possédez à la fois les codes *Longitude* et *Jungle*, rendez-vous au [13](#). Sinon, ces cartes postales cessent bien vite de retenir votre attention ; retournez au [23](#).

60

Une atmosphère de convivialité plane ici à l'état de potentiel, ne demandant que l'arrivée d'autres personnes pour se concrétiser. Ou peut-être s'agit-il plutôt d'un souvenir, car vous éprouvez le vague sentiment de vous être déjà trouvée ici dans un passé distant.

Juste devant vous, un canapé et plusieurs fauteuils entourent une table basse partiellement couverte de cartes à jouer. Sur votre droite, à côté d'un buffet, une table de dimensions plus classiques est couverte d'une nappe, d'une pile d'assiettes et des autres préparatifs d'un dîner. Sur votre gauche, la baie vitrée donne sur une petite terrasse où des paires de skis sont appuyées les unes contre les autres, puis sur la nuit piquetée de flocons.

Vous ne remarquez aucune autre porte que celle par laquelle vous êtes arrivée, comme si le chalet tout entier se limitait à ce salon.

Bien que de multiples lampes contribuent à éclairer la pièce, le grand feu crépitant dans la cheminée les réduit toutes par son intensité au rang de simples satellites. Les flammes,

remarquez-vous, projettent sur les murs des ombres mouvantes qui ressemblent à des silhouettes.

Tant que vous vous trouvez en ce lieu, vous disposez d'un score de Proximité. Celui-ci est de 1 au moment de votre arrivée et pourra augmenter ou diminuer, voire devenir négatif. Lors de vos passages ultérieurs à la présente section, si ce score a atteint ou dépassé 10, rendez-vous au [29](#).

Aussi longtemps que cette condition n'est pas remplie, vous pouvez explorer le salon. Si vous vous dirigez vers la baie vitrée pour observer l'extérieur, allez au [137](#). Si vous vous rapprochez de la cheminée, allez au [148](#). Si vous voulez regarder le buffet de plus près, allez au [158](#). Vous pouvez aussi examiner la table de repas (allez au [173](#)) ou la table basse (allez au [209](#)). À moins d'être entretemps ressortie de ce lieu, il vous est impossible de faire deux fois le même choix ; si vous épuisez ces cinq possibilités sans que votre score de Proximité n'atteigne 10, rendez-vous au [35](#).

Tant que votre score de Proximité est inférieur à 10 et que vous n'avez essayé toutes les options disponibles, vous pouvez simplement quitter cet endroit en empruntant le couloir ; allez dans ce cas au [110](#).

## 61

Après une brève hésitation, vous décidez de suivre le mur de gauche, pour la simple raison que sa longueur inférieure le rend moins intimidant.

Vous cheminez en silence, accompagnée du seul bruit de vos pieds nus se posant sur le béton. La solitude, en lisière de cet immense espace, ne conserve pas la même saveur que dans le cadre douillet de votre cocon. Vous jetez de fréquents coup d'œil sur le côté, et quelquefois en arrière.

Votre déplacement vous permet de remarquer que les passerelles et plate-formes suspendues au-dessus de votre tête ne se situent pas toutes à la même hauteur. Il ne vous fait en revanche pas découvrir la moindre façon de les atteindre ou de quitter le bâtiment. L'eau recouvre une proportion du sol plus importante encore qu'il ne vous semblait et vous ne pourriez faire plus d'un pas sur la droite sans risquer de vous mouiller les pieds.

Au bout d'un long moment, vous parvenez au second angle de l'entrepôt. Il n'est pas moins vide que le reste, mais un symbole abscons y est tracé sur le mur à hauteur de votre tête.

Si vous examinez ce symbole de plus près, allez au [75](#). Si vous continuez à longer le pourtour de l'entrepôt, allez au [97](#). Si vous vous dirigez vers l'immense flaque d'eau, allez au [112](#). Si vous rebroussez chemin, allez au [167](#).

Quelques semaines après la défaite du roi-sorcier Dor-Murgur, tous les monstres avaient disparu et le royaume était en voie de guérison. Lors du retour de l'expédition à la capitale, une grande cérémonie avait été organisée en l'honneur de Line. Le roi lui avait offert un magnifique pendentif d'or fin en témoignage de son héroïsme.

Line était ensuite repartie vers la forêt où elle était apparue, en compagnie de Valacar et des autres survivants de l'expédition, qui avaient tenu à l'escorter. Elle y retrouva Gormo, accompagné de quelques membres de sa tribu. Un sorcier gnome les conduisit à un portail magique qui scintillait entre deux gigantesques arbres. Il expliqua à Line que ce passage était apparu pour et qu'il la ramènerait à son monde d'origine, où le temps ne s'était pas écoulé.

L'histoire est presque terminée ! Cette réalisation vous inspire une bouffée d'enthousiasme si intense qu'aucune autre pensée ne vous traverse l'esprit pendant un long moment.

Il vous reste une décision à prendre. Si Line choisit de rentrer chez elle, allez au [88](#). Si elle préfère - au moins temporairement - demeurer dans ce monde fantastique, allez au [102](#). Si elle hésite entre ces deux possibilités, allez au [113](#).

Vos jambes flageolent fortement pendant quelques instants, comme si elles n'étaient plus habituées à supporter le moindre poids. Vous parvenez finalement à vous lever. Mais lorsque vous vous retournez, un vertige violent vous fait presque tomber à la renverse.

Devant vous s'étend un espace immense, à peine délimité par des surfaces planes dont les limites font figure d'horizons. Les formes s'y noient dans un contraste brutal de lumière aveuglante et d'ombres impénétrables. L'exclamation de surprise qui vous échappe se perd devant vous sans éveiller le moindre écho.

Étourdie, chancelante, vous baissez un instant le regard pour reprendre vos esprits. Vous réalisez à présent que le sol est fait de béton nu tout autour de vous. Les coussins, peluches, meubles, lampes et bandes dessinées qui constituaient la totalité de votre décor un instant plus tôt recouvrent un carré d'épaisse moquette d'environ deux mètres de côté. Au-delà, tout semble vide et froid.

Vos yeux commencent à s'habituer à la luminosité et vous distinguez des détails jusque-là invisibles. Relevant la tête avec prudence, vous vous contentez d'abord de n'observer que les

deux murs s'étendant à perte de vue sur votre gauche et votre droite, puis vous vous enhardissez suffisamment pour regarder droit devant vous.

L'endroit où vous vous trouvez ressemble à un gigantesque entrepôt vide, presque aussi haut que large et au moins deux fois plus long. Juste en-dessous du toit légèrement arrondi, sur votre droite, une rangée de grandes baies vitrées laisse entrer la lumière du jour. Les rayons du soleil illuminent de vastes pans des murs blancs, mais ne parviennent jusqu'au sol que dans l'angle exactement opposé à celui où vous vous trouvez.

Vous n'apercevez aucune porte dans cet espace aux contours lisses, où les aspérités vous semblent d'abord se limiter à des poutrelles métalliques régulièrement espacées. Lorsque vous renversez la tête en arrière, vous découvrez toutefois des passerelles et de petites plate-formes suspendues bien au-dessus de vous. Mais aucune échelle ni aucun autre moyen ne permet d'y accéder.

Un nouvel accès de vertige vous saisit, plus léger cependant. Vous fixez vos pieds en attendant qu'il passe. Juste devant vos orteils, une peluche de lapin recouvre à demi un paquet de bonbons oublié.

Si vous quittez ce recoin pour explorer l'immense entrepôt qui vous entoure, allez au [79](#). Si vous ramassez le paquet de bonbons avant de vous rasseoir telle que vous étiez, allez au [101](#).

Ce niveau de la montagne de papier reflète une consommation de livres aussi boulimique que peu regardante. Les séries y sont plus courantes que les romans autonomes. La qualité s'y mélange avec la médiocrité la plus banale sans qu'aucune différence ne semble avoir été faite entre elles.

Votre regard se pose sur un épais volume, dont la couverture usée évoque de fréquentes relectures. Vous l'extrayez de l'amoncellement avec une sorte de révérence. Beaucoup des titres s'offrant à vos yeux ont perdu depuis longtemps le parfum qu'ils pouvaient posséder et n'éveillent plus dans votre mémoire que des bribes de souvenirs dénuées d'émotion. Mais ce livre-ci conserve une fraîcheur aussi impérissable que l'influence qu'il a exercé sur vous.

Feuilletant quelques pages au hasard, vous vous arrêtez soudain pour relire un extrait en entier. Il s'agit d'une scène où une héroïne ayant récemment vaincu un ennemi terrifiant décide de renoncer aux batailles pour devenir guérisseuse. Avec une pointe d'amusement, vous vous rappelez à quel point ce renversement vous avait consterné lors de votre toute première lecture du roman ; abandonner volontairement une vie d'aventures glorieuses vous semblait alors impensable. En grandissant, vous avez réalisé que demeurer une guerrière sans autre ambition que de se battre constituerait une voie profondément stérile et que la résolution qui vous avait tant déçue était un signe de maturité émotionnelle.



Résistant à la tentation de relire bien d'autres passages que vous aimez tout autant, vous remettez le livre à sa place.

Retournez au [98](#) pour y faire un autre choix.

65

Sous cet angle, l'entrepôt donne une impression d'espace plus considérable encore. Vous fixez longuement le plafond arrondi sans réfléchir à rien. Le contact de l'eau glacée, tout en faisant grelotter votre corps, vous emplit d'une curieuse quiétude.

Votre regard dérive vers les grandes baies vitrées, mais la luminosité qui les sature vous dissimule entièrement l'extérieur. Peut-être disposeriez-vous d'une meilleure vue si vous n'étiez pas si loin en contrebas.

Une intuition papillonne à la frontière de votre conscience. Vos yeux reviennent aux minces passerelles et aux étroites plate-formes suspendues au-dessus du vide. Il doit exister quelque part un moyen de les atteindre, même si ce n'est qu'à l'état de potentiel.

Mais vous n'avez plus l'énergie nécessaire pour entamer la moindre recherche. Une fatigue irrésistible s'est emparée de tous vos membres et le seul poids de vos vêtements trempés vous empêche d'esquisser le moindre mouvement. Peu à peu, votre respiration se ralentit et vos paupières se closent.

Rendez-vous au [8](#).

66

Un matin où le blizzard empêchait de voir à plus de trois pas devant soi, Line fut saisie d'une intuition. Elle dégaina sa lame et celle-ci se mit aussitôt à briller d'une lumière...

Une vague de réticence pétrifie la scène avant qu'elle ne puisse aller plus loin. Line, son épée, ses compagnons, les montagnes et même les flocons de neige vous donnent l'impression de ne plus être que des découpages en papier collés sur une surface plane.

La magie a amené Line dans ce nouveau monde, elle lui a conféré la capacité d'en comprendre les langues, de monter à cheval et de se battre avec une adresse inégalable, et il faudrait encore qu'elle lui indique la direction à suivre pour accomplir sa quête ? L'espace

d'un instant, vous entrevoyez la possibilité d'une héroïne dénuée de mérite comme de profondeur, suivant sa propre histoire sans la façonner davantage qu'une simple spectatrice.

Pris dans l'étau de cette perspective angoissante, Line et tout ce qui l'entoure se volatilisent en un instant. Rendez-vous au [8](#).

67

Vous parcourez des yeux les titres écrits sur la tranche des couvertures. Beaucoup de ces bandes dessinées semblent être des suites et vous ne parvenez jamais à vous rappeler clairement si vous avez ou non lu ce qui précédait.

Vous finissez par trouver le premier tome d'une série dont vous êtes certaine qu'elle vous est inconnue et vous y plongez sans plus attendre.

L'histoire semble sympathique et le style graphique ne manque pas de charme, mais après seulement quelques pages, il devient difficile de vous concentrer sur le texte. Les lettres se mélangent, les tournures s'embrouillent et vous relisez à de multiples reprises la moindre phrase sans parvenir à en dégager la signification.

Il ne doit s'agir que d'un accès de fatigue passager, raisonnez-vous. Abandonnant la bande dessinée, vous vous installez aussi confortablement que possible parmi vos coussins afin de prendre quelques instants de repos. Mais à peine avez-vous fermé les yeux que vous basculez dans un profond sommeil.

Rendez-vous au [8](#).

68

Vous empêchez les rayons du soleil de vous atteindre directement, mais la surface métallique de la passerelle les réfléchit d'une façon qui devient peu à peu difficile à supporter. Au bout d'une dizaine de pas, étourdie, vous tendez votre main libre pour agripper la rambarde, mais celle-ci cède au premier contact. Déséquilibrée, vous basculez dans le vide la tête la première.

Rendez-vous au [108](#).

Cette nouvelle lame se révèle être le Pendu. Il est représenté dans la position classique : attaché par une jambe, la tête en bas et les mains liées derrière le dos. Vous vous rappelez qu'il symbolise l'indécision, la passivité, la stagnation spirituelle et la crainte du changement.

Le style très simple de l'illustration ne permet pas au personnage de posséder des traits détaillés, mais ses longs cheveux bruns vous donne néanmoins l'impression qu'il s'agit d'une femme. Vous êtes peu à peu saisie du vague sentiment qu'elle vous ressemble.

Notez le code *Balance*. Si vous avez le code *Voiture* ou que vous possédez à la fois les codes *Sphinx* et *Flamme*, rendez-vous au [13](#). Sinon, vous pouvez tirer une troisième carte (allez au [93](#)) ou vous intéresser à autre chose (retournez au [23](#)).

Vos souvenirs attachent à ce lieu le parfum d'une routine paradoxalement faite de stimulation intellectuelle. Vous avez passé bien des heures ici, examinant le contenu des étagères ou travaillant à une table. Derrière sa sobriété utilitaire, la bibliothèque pétille à vos yeux de la promesse d'une connaissance inépuisable.

Le spectacle s'offrant à vos yeux donne l'impression que plusieurs dizaines d'étudiants se sont volatilisés juste avant votre arrivée. Des sacs reposent sur la moquette vieillissante, appuyés à des chaises devant lesquelles sont disposés des stylos, des feuilles et des livres.

Un panneau d'affichage se trouve accroché au mur sur votre gauche. Vous n'apercevez pas d'autre porte que celle par laquelle vous êtes entrée.

Par contraste avec la netteté de la bibliothèque sous l'éclat soutenu des néons, l'extérieur n'apparaît que comme un espace tumultueux et flou, où l'épaisse grisaille des nuages et le ruissellement intense de la pluie ne laissent pas distinguer le moindre contour solide.

Tant que vous vous trouvez en ce lieu, vous disposez d'un score de Curiosité. Celui-ci est de 1 au moment de votre arrivée et pourra augmenter ou diminuer, voire devenir négatif. Lors de vos passages ultérieurs à la présente section, si ce score a atteint ou dépassé 10, rendez-vous au [7](#).

Aussi longtemps que cette condition n'est pas remplie, vous pouvez explorer la bibliothèque. Si vous vous amusez à courir d'un bout à l'autre de la salle, allez au [138](#). Si vous examinez le panneau d'affichage, allez au [149](#). Si vous vous rapprochez des fenêtres pour regarder tomber la pluie, allez au [157](#). Si vous jetez un coup d'œil aux affaires éparpillées ici et là sur les tables,

allez au [172](#). Si vous vous intéressez aux livres qui remplissent les étagères, allez au [177](#). À moins d'être entretemps ressortie de ce lieu, il vous est impossible de faire deux fois le même choix ; si vous épuisez ces cinq possibilités sans que votre score de Curiosité n'atteigne 10, rendez-vous au [21](#).

Tant que votre score de Curiosité est inférieur à 10 et que vous n'avez essayé toutes les options disponibles, vous pouvez simplement quitter cet endroit en empruntant le couloir ; allez dans ce cas au [130](#).

## 71

La caravane atteignit la capitale au bout de quelques jours. Les rues étaient en liesse, car les habitants célébraient la grande fête de l'équinoxe du printemps. Gormo conduisit Line sur la grande place de la cité, où le roi Valaris en personne supervisait les réjouissances. Mais soudain surgirent du ciel de grands monstres ailés à la peau écailleuse et aux griffes recourbés. La panique s'empara aussitôt de tout le monde. Le capitaine de la garde fit de son mieux pour protéger le souverain, mais ses hommes ne tarderaient pas à succomber.

Comme Line accourait à leur aide, sa lame se mit à briller d'une lumière blanche aveuglante. Une panique irrésistible s'empara aussitôt de tous les monstres, qui battirent en retraite et disparurent bientôt au loin.

Le roi reconnut l'épée que portait Line et déclara qu'elle était l'héroïne qui, selon la prophétie, devait vaincre le terrible Dor-Murgur.

Rendez-vous au [83](#).

## 72

Vous ne pensiez presque plus au miroir que vous transportez depuis le début de votre exploration. Même lors de votre premier traversée de ce coin ensoleillé, pourquoi auriez-vous envisagé de vous en servir sinon pour vous y regarder ? Un emploi différent vient de vous effleurer l'esprit, mais il semble si absurde qu'il ne mérite peut-être même pas d'être tenté.

Si vous utilisez le miroir pour réfléchir la lumière du jour en direction de la fleur, allez au [128](#). Mais ne préférez-vous pas remettre cet effort manifestement futile à plus tard et vous allonger par terre pour vous reposer quelques instants ? Si tel est le cas, allez au [109](#).

Vous vous relevez en grelottant et retournez vers votre point de départ d'un pas précipité, prenant seulement soin de ne pas faire une nouvelle chute.

Un vif soulagement vous étreint lorsque vos pieds se posent enfin sur un sol sec et c'est presque en courant que vous regagnez ensuite le cocon aménagé dans le coin de l'entrepôt. Vous vous débarrassez de vos vêtements trempés, vous enroulez douillettement dans une couverture et vous rallongez parmi vos coussins et vos peluches. Une tasse de délicieux chocolat chaud achève ensuite de dissiper les frissons qui vous parcouraient la peau.

Maintenant que cette désagréable expérience appartient au passé, vous éprouvez le besoin d'une distraction pour vous changer les idées.

Vous pourriez entamer une nouvelle bande dessinée (allez au [67](#)), regarder une série de janimation (allez au [89](#)) ou lancer un jeu sur la console (allez au [95](#)).

Alors qu'elle était partie en éclaireur vers un col situé très haut, Line aperçut un homme en train d'être attaqué par un énorme loup blanc. Elle tira aussitôt son épée et s'élança à son secours. Le combat se révéla difficile : le monstre possédait des griffes plus longues que des poignards et son souffle était plus glacial que n'importe quel blizzard. Line fut blessée à l'épaule, mais elle réussit enfin à trancher la tête de son adversaire.

L'homme la remercia chaleureusement. C'était un esclave de Dor-Murgur qui avait réussi à s'échapper. En guise de remerciements, il promit de la conduire avec ses compagnons jusqu'à la forteresse du roi-sorcier et de leur expliquer comment s'y infiltrer.

Rendez-vous au [9](#).

Le symbole est un curieux mélange de segments droits et de courbes. Vous réalisez bientôt qu'il s'agit de lettres qui ont été tracées non pas les unes après les autres, mais les unes par-dessus les autres.

Quelques instants d'examen vous permettent d'identifier avec certitude un R et un E. Le trait vertical passant par le milieu du symbole doit appartenir à un I ou à un T. Quant aux autres lettres, si elles existent, leur contour se mélange au reste de sorte qu'elles sont impossibles à distinguer.

Si vous continuez à longer le pourtour de l'entrepôt, allez au [97](#). Si vous vous dirigez vers la vaste flaque d'eau, allez au [112](#). Si vous rebroussez chemin, allez au [167](#).

## 76

Les posters figurent des paysages, des personnages et des scènes variés, mais toujours emplis d'imagination et d'expressivité. L'un d'eux retient tout de suite votre attention : dans des couleurs vives et un style évoquant une miniature persane, il représente un sultan écoutant avec attention le récit que lui tient une jeune femme.

Saisie d'une intuition, vous retournez le poster. Sur son envers, écrits d'une main posée et d'une encre bleu clair, vous lisez ces quatre vers :

*Je suis Shéhérazade et Shahriar à la fois.  
Je survis à chaque aube en créant des histoires,  
Longs rêves sublimés, floraison des nuits noires,  
Qui colorent le jour, où expire ma voix.*

Si vous examinez d'autres posters, allez au [19](#) ; sinon, retournez au [23](#).

## 77

Le livre sur lequel le hasard fait se refermer vos doigts relève de la science-fiction futuriste. Le quatrième de couverture parle de colonisation de planètes et de rencontre avec une race extra-terrestre. Vos souvenirs de l'histoire sont d'abord flous, mais se précisent considérablement lorsque vous feuillotez les premières pages.

Le scénario se passe de beaucoup d'éléments par ailleurs récurrents dans vos lectures. L'héroïne, fort âgée, ne possède ni pouvoir extraordinaire ni compétence hors du commun. Il n'existe pas d'ennemi à vaincre, pas de catastrophe à empêcher et pas de relation amoureuse à nouer. Vous ne pouvez vous empêcher de penser que le roman ne s'en porte que mieux.

Remettez le livre à sa place, puis retournez au [98](#) pour y faire un autre choix.

Sitôt le D tracé, une hésitation vous saisit. Reddition ? Redécouverte ? Redressement ? Aucun des mots qui vous traversent l'esprit ne semble approprié pour achever l'inscription.

Vous finissez par abandonner et reposez le marqueur avant de vous diriger vers l'autre extrémité de la passerelle.

Rendez-vous au [81](#).

Le sol de béton se révèle si désagréablement dur et froid sous vos pieds nus que la tentation vous saisit aussitôt de faire demi-tour. Vous persévérez néanmoins et vous dirigez vers le centre de l'entrepôt, d'où vous espérez avoir un meilleur point de vue sur votre environnement.

Vous faites une dizaine de pas prudents, examinant avec attention les murs, les poutrelles et les passerelles haut perchées, lorsque le contact soudain de l'eau glacée contre vos orteils vous fait vous arrêter en sursaut. Baissant la tête, vous découvrez qu'une immense flaque recouvre l'essentiel du sol de l'entrepôt, n'épargnant que son pourtour.

Alors que vous hésitez, votre regard est soudain attiré par une douzaine de feuilles blanches immergées dans l'eau tout près de vos pieds.

Si vous vous accroupissez pour examiner ces feuilles sans vous mouiller davantage, allez au [39](#). Si vous continuez votre chemin, traversant la flaque qui ne fait que quelques centimètres de profondeur, allez au [57](#). Si vous décidez de longer le mur de l'entrepôt, allez au [61](#).

Le passage vertical ne dispose d'aucun éclairage direct. Vous bloquez la trappe en position ouverte, de manière à ce qu'un peu de clarté vous parvienne depuis la chambre et permette de suffisamment distinguer les échelons fixés à la paroi. Les risques de chute sont à vrai dire limités, car vous disposez tout juste d'assez d'espace pour pouvoir grimper sans gêne.

L'ascension se révèle longue et monotone. Vos mains et vos pieds se déplacent chacun à leur tour, suivant toujours le même enchaînement sans guère varier de rythme. Vos pensées s'enfoncent peu à peu dans un engourdissement d'où elles n'envisagent plus que l'instant présent.

Alors que tout soupçon de lumière a depuis longtemps disparu en-dessous de vous, votre tête rencontre tout à coup un obstacle, que cet impact léger suffit à faire trembler. Vous réalisant en tâtonnant à l'aveuglette qu'il s'agit d'une nouvelle trappe. Soudain impatiente d'en finir, vous la soulevez d'une poussée brutale.

La lumière retrouvée vous éblouit quelque peu, mais vous n'attendez pas que vos yeux s'y réaccoutument pour vous hisser hors du passage. Ce faisant, votre pied heurte accidentellement la trappe, qui se rabat en claquant. Lorsque vous vous retournez, aucun signe ne permet plus de distinguer son existence.

Vous vous trouvez dans ce qui semble être la pièce principale d'un studio, à en juger par la façon dont une variété de meubles, d'appareils et d'objets de la vie domestique y occupe l'essentiel de l'espace. Vous apercevez une porte et une double fenêtre, mais cette dernière est obturée par des volets métalliques.

Effacez tous les codes que vous possédez à l'exception des codes spéciaux, puis rendez-vous au [3](#).

## 81

La mince passerelle de métal vibre légèrement sous vos pas. Ne prêtant aucune attention au vide dont ne vous sépare qu'une rambarde, vous adoptez une allure rapide qui vous conduit bien vite à destination.

Les objets entassés sur la plate-forme baignée de soleil se révèlent être plusieurs dizaines de tiges de métal. Elles varient en dimensions, mais même celles qui dépassent votre propre taille ne semblent guère plus épaisses que votre pouce. Leurs extrémités sont pourvues de crochet ou percées de trous, sans doute pour leur permettre de s'emboîter.

Levant les yeux, vous remarquez une autre plate-forme quelques mètres au-dessus de votre tête. Créer une sorte d'échafaudage vous permettrait peut-être de l'atteindre.

Si vous examinez les tiges pour déterminer la meilleure façon de les assembler, allez au [94](#). Si vous vous mettez à l'ouvrage sans attendre, allez au [114](#). Si vous réfléchissez à une manière différente d'atteindre cette deuxième plate-forme, allez au [124](#).



Vous vous asseyez en tailleur, fermez les yeux et inclinez le visage en arrière. Les rayons du soleil vous baignent d'une sérénité délicieuse, dans laquelle il vous semble pouvoir savourer toute la quintessence de l'instant présent.

Le temps s'écoule avec une lenteur. Une profonde mollesse s'infiltré dans tous vos muscles, semblant accroître peu à peu l'emprise qu'exerce la gravité sur vous.

Si vous vous allongez pour mieux vous reposer, allez au [109](#). Si vous faites l'effort de vous relever et reprenez votre tour de l'entrepôt, allez au [122](#).

Line se vit attribuer la meilleure chambre disponible de tout le château et on lui offrit des vêtements adaptés au périple qui l'attendait. Le capitaine de la garde, qui se nommait Valacar, fut chargé de s'occuper d'elle en attendant le départ de l'expédition qui la conduirait jusqu'à la forteresse du roi-sorcier Dor-Murgur.

Même si vous éprouvez le désir de voir la véritable aventure de Line débiter le plus vite possible, il vous semble que quelques événements devraient précéder son départ, ne serait-ce que pour donner davantage d'impact à l'histoire en mettant en valeur ses enjeux. Il ne faudrait bien entendu pas abuser : deux scènes distinctes suffiraient amplement.

Valacar est un personnage commode pour permettre à Line d'accéder sans mal à tout ce que la capitale de Limdor peut offrir. Si vous voulez que la jeune héroïne s'entraîne à l'épée avec lui, allez au [91](#). S'il vous semble plus intéressant qu'il lui fasse visiter la cité, allez au [96](#). Si Line se rend à une ancienne bibliothèque où elle en apprendra davantage sur son épée, allez au [111](#). Si elle va voir un oracle qui lui révélera pourquoi elle a été amenée ici et comment elle regagnera son propre monde, allez au [123](#).

Sitôt tracé le M, une hésitation s'empare de vous. Remède ? Remords ? Rempart ? Aucun des mots qui vous traversent l'esprit ne semble approprié pour achever l'inscription.

Vous finissez par abandonner et reposez le marqueur avant de vous diriger vers l'autre extrémité de la passerelle.

Rendez-vous au [81](#).

## 85

Vous vous souvenez vaguement d'une époque où vous aimiez lire votre avenir dans les lames du tarot. Cherchiez-vous à y trouver des réponses, une forme de spiritualité ou simplement un peu de distraction ? Vous ne sauriez le dire à présent.

Votre fouille du gigantesque bric-à-brac vous permet de rassembler une vingtaine de cartes, toutes des arcanes majeures. Vous les retournez et les mélangez d'un geste machinal sans trop savoir ce que vous ferez ensuite. Vous avez connu diverses méthodes de divination élaborées, mais aucune d'elles ne vous revient maintenant à l'esprit.

Si vous tirez simplement une lame au hasard, allez au [17](#). Si vous jugez que vous avez mieux à faire, retournez au [23](#).

## 86

Alors que l'expédition traversait un ravin, l'un des soldats tomba par accident dans une crevasse gelée. Line descendit pour lui porter secours, mais, une fois parvenue en bas, elle découvrit que des tunnels très anciens étaient percés dans les parois. Pendant son séjour à la capitale, elle avait entendu parler des immenses souterrains entourant la forteresse de Dor-Murgur. Elle devina aussitôt qu'elle venait d'en découvrir l'une des entrées et appela Valacar et le reste de ses hommes pour qu'ils viennent la rejoindre. Ce chemin secret serait certainement une méthode plus sûre pour atteindre leur objectif.

Rendez-vous au [9](#).

## 87

Cette méthode ne vous empêche pas d'être à demi aveuglée. Vous avancez néanmoins, distinguant tout juste la portion de passerelle sur laquelle vous vous apprêtez à poser le pied.

Après une vingtaine de pas prudents, votre regard commence à s'accoutumer à l'éclat intense du jour. Vous réalisez bientôt que vous n'avez plus besoin de plisser les yeux. Vous levez alors la tête et découvrez derrière les grandes baies vitrées un ciel magnifique. Le soleil vient de passer derrière l'un des petits nuages cotonneux qui parsèment son azur.

Vous êtes tentée de vous arrêter pour contempler ce spectacle, votre premier aperçu de l'extérieur depuis bien longtemps. Mais un désir irrésistible de progression vous entraîne désormais et vous fait traverser d'un pas rapide tout le reste de la longue passerelle jusqu'à atteindre une troisième plate-forme.

Rendez-vous au [10](#).

## 88

Line fit des adieux émus à ses amis et remit son épée à Valacar, afin qu'elle puisse être utilisée par les prochaines héroïnes qui seraient appelées à défendre le royaume. Elle marcha ensuite jusqu'au portail, se retourna brièvement pour adresser à tous un dernier signe de la main, puis s'engagea dans le passage qui allait la ramener chez elle.

Comptez le nombre de codes que vous possédez parmi les quatre suivants : *Nord*, *Sud*, *Est* et *Ouest*. Si vous en avez noté au moins trois, rendez-vous au [121](#). Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au [30](#).

## 89

Vous allumez la télévision – dont vous avez retrouvé la télécommande sous une peluche d'éléphant – et naviguez rapidement parmi la multitude de possibilités qui vient recouvrir l'écran. Bien des titres et des synopsis vous semblent vaguement familiers, sans pour autant vous inspirer de souvenirs précis. Ne parvenant pas à vous y retrouver, vous finissez par vous en remettre au hasard pour faire votre choix.

La méthode ne doit pas être si mauvaise, car la série ainsi sélectionnée se révèle tout à fait distrayante. Les personnages sont attachants, l'atmosphère agréable et il y a un mélange sympathique d'humour, d'action et d'émotion.

Vers la fin du deuxième épisode, vous remarquez que vous clignez des yeux de plus en plus souvent. Un début de fatigue visuelle, peut-être. Jugeant préférable de faire une courte pause avant d'enchaîner sur la suite de la série, vous vous installez aussi confortablement

que possible sur vos coussins et vous fermez les paupières. Un instant après, vous dormez profondément.

Rendez-vous au [8](#).

90

Le couloir paraît considérablement moins long que lorsque vous le traversiez en sens inverse. Il s'écoule moins d'une minute entre le moment où vous quittez la véranda et celui où vous poussez la porte donnant sur le capharnaüm de la chambre.

Effacez votre score de Plénitude et notez que, si vous retourniez à l'avenir dans la véranda, toutes les possibilités d'exploration se trouveraient de nouveau disponibles. Effacez le code *Poche* si vous le possédez. Rendez-vous à présent au [2](#).

91

Valacar et Line passèrent plusieurs heures à s'affronter dans la salle d'entraînement du château. Valacar était un grand guerrier, qui avait vaincu des monstres de toute sorte, mais l'épée de Line lui donnait des réflexes surhumains. Elle se battait comme si elle était en train de danser, esquivant toutes les attaques avec souplesse. À la fin, Valacar fut obligé de s'avouer vaincu.

Si c'est la première scène se déroulant à la capitale, retournez au [83](#) pour y faire un deuxième choix. Sinon, rendez-vous au [11](#).

92

Sitôt tracé le N, une hésitation s'empare de vous. Renouveau ? Renaissance ? Renoncement ? Aucun des mots qui vous traversent l'esprit ne semble approprié pour achever l'inscription.

Vous finissez par abandonner et reposez le marqueur avant de vous diriger vers l'autre extrémité de la passerelle.

Rendez-vous au [81](#).

93

Sitôt révélée, l'illustration de cette lame vous agresse les yeux par la dureté de son trait et le contraste brutal de ses couleurs. Vous reconnaissez sans peine la faucheuse de l'arcane sans nom, mais un vertige désagréable ne vous laisse pas le temps de vous rappeler de sa signification. Vous détournez en hâte le regard, vous sentant tout à coup au bord de la nausée.

Rendez-vous au [13](#).

94

Vous examinez les tiges, les comptez, en soupesez quelques-unes et les assemblez en pensée de diverses façons. Tout cela vous prend un long moment.

La pensée vous vient que vous mettez la charrue avant les bœufs : il faudrait avant tout déterminer à quel endroit précis s'élèvera votre échafaudage. Balayer la plate-forme du regard ne vous fournit pas de réponse évidente. Vous faites quelques pas en arrière pour disposer d'un meilleur point de vue. Comme cela ne suffit pas à dissiper votre incertitude, vous reculez encore un peu.

Votre dos heurte soudain la rambarde, qui cède immédiatement. Vous basculez en arrière et tombez la tête la première dans le vide.

Rendez-vous au [108](#).

95

Le meuble que surplombe la télévision contient plus d'une douzaine de jeux différents. Vous en choisissez un au hasard.

La prise de contact se montre quelque peu déroutante. Il s'agit d'une sorte d'aventure, située dans un cadre inspiré du monde réel. Bien qu'elle doive certainement comporter de l'action, tout le début ne consiste guère qu'en des dialogues, des explications et des scènes

cinématiques. Certains éléments détaillés piquent votre intérêt, mais le manque de liberté se révèle vite pesant. Même lorsque vous pouvez contrôler votre personnage, ce n'est que pour un instant strictement encadré, visant à vous familiariser avec l'un des nombreux mécanismes du jeu.

Au bout d'un moment interminable, il vous semble que vous êtes enfin sur le point d'atteindre la fin de cette introduction. Mais une somnolence insidieuse a commencé à s'emparer de vous. Vos efforts pour rester concentrée n'empêchent pas vos yeux de se fermer de plus en plus souvent et longtemps. Votre tête s'incline progressivement sur le côté et, lorsqu'elle entre en contact avec un épais coussin, vous basculez sans plus résister dans un profond sommeil.

Rendez-vous au [8](#).

## 96

Valacar fit découvrir la capitale à Line. Elle parcourut les allées bondées et bigarrées du Quartier Commerçant, elle écouta les chansons gaies des bardes, elle visita le manoir labyrinthique d'un noble naga, elle admira les grandes statues d'or des anciens rois de Limdor et elle assista à une grande procession en l'honneur de la déesse de la guerre Saona. Le soir venu, avec les pièces d'or que Valacar lui avait données, elle s'acheta une magnifique écharpe de soie orange tissée par une artisane jorogumo, puis elle se rendit dans une taverne où elle mangea un succulent repas à base de béhémoth mariné et de vouivre grillée.

Notez le code *Levant*. Si c'est la première scène se déroulant à la capitale, retournez au [83](#) pour y faire un deuxième choix. Sinon, rendez-vous au [11](#).

## 97

Cette deuxième étape se déroule dans le même silence que la première, mais elle dure bien plus longtemps. Rien de nouveau ne se présente et une certaine lassitude commence à vous gagner sous l'effet de la monotonie.

Vous jetez fréquemment des coups d'œil sur votre droite aux grandes fenêtres alignées juste en-dessous du toit. La luminosité qui les sature, à votre grande déception, ne vous permet pas d'apercevoir le moindre fragment de ciel. La position du soleil ne peut se déduire que par les pans de mur que ses rayons font briller d'une blancheur éclatante, les surfaces privées de ce contact semblant presque sombres par contraste.

En approchant enfin de l'angle suivant, vous avez le réconfort de constater que votre impression initiale était juste : la lumière du jour descend à cet endroit jusqu'au sol. Vous hâtez le pas pour y parvenir plus vite.

La chaleur délicieuse du soleil, lorsqu'elle vous enveloppe, justifie presque à elle seule le trajet parcouru. Vous restez un moment à la savourer avant de regarder plus en détail ce qui vous entoure. Cet examen s'achève très vite : son éclairage mis à part, ce coin de l'entrepôt se révèle encore plus banal que le précédent.

Rebrousser chemin n'aurait plus d'intérêt à présent. Si vous vous asseyez pour profiter plus longuement des rayons du soleil, allez au [82](#). Si vous continuez de faire le tour de l'entrepôt, allez au [122](#). Si vous vous dirigez vers la vaste flaque d'eau, allez au [154](#).

98

Vu de près, cet amoncèlement massif vous impressionne plus encore. Il paraît impossible qu'il ne comporte pas au moins un millier de volumes.

Vos yeux ne font d'abord que glisser sans s'arrêter sur la mosaïque des couvertures. Les détails qu'ils glanent au passage – titres, auteurs et illustrations - éveillent en vous des échos dont certains sont très nets et d'autres assourdis. Vous avez déjà lu tous ces livres, réalisez-vous soudain.

Un examen plus attentif vous permet d'établir que cette montagne n'est constituée que de fiction, et plus particulièrement des genres de l'imaginaire : fantasy, fantastique, science-fiction, ainsi que toutes leurs déclinaisons et variations. L'empilement semble par ailleurs avoir suivi un certain ordre chronologique : les ouvrages pour préadolescents surnagent à peine au-dessus du capharnaüm de la pièce, surmontées de lectures peu à peu plus complexes et plus originales.

Juste devant votre pied, vous remarquez qu'une note manuscrite émerge en partie de ce formidable entassement.

Si vous vous penchez pour examiner les romans situés au niveau de votre taille, allez au [64](#). Si vous saisissez au hasard l'un des livres se trouvant à la hauteur de votre visage, allez au [77](#). Si vous regardez la note manuscrite de plus près, allez au [115](#). Si vous escaladez cette montagne de papier imprimé, allez au [129](#). Si vous préférez vous intéresser à une autre partie de la pièce, retournez au [2](#).

99

La plupart de ces pages ne comportent guère qu'une douzaine de lignes manuscrites, si chargées de corrections et de modifications successives qu'elles en sont inintelligibles. Vous ne découvrez que deux feuilles comparables à la première, mais les histoires qui y figurent de façon fragmentaire semblent totalement différentes. L'une appartient manifestement au genre médiéval fantastique, avec des châteaux forts et de la sorcellerie ; l'autre relève de la science-fiction futuriste et ses personnages principaux y explorent une planète inconnue.

Si vous continuez à chercher des pages du même genre, allez au [106](#). Retournez sinon au [23](#).

## 100

Le soleil martelait les paysages de Grèce centrale avec une intensité que Sofia ressentait presque physiquement, en dépit des vitres teintées et de l'air climatisé de l'autocar. Elle n'y prêtait cependant guère attention, non plus qu'aux bavardages des nombreux autres passagers. Une humeur pensive l'habitait depuis son départ d'Athènes.

La mer commençait à poindre sur la droite, signe que sa destination approchait. Quelques minutes plus tard, le long véhicule bifurquait en effet vers l'ouest et l'intérieur des terres. Sur le relief verdoyant de la montagne, Sofia vit peu à peu poindre les toits de tuiles et les façades claires de Litóchoro. Une vingtaine de minutes la séparait encore de la gare routière, depuis laquelle elle poursuivrait à pied.

La courte lettre qui l'avait fait venir ici défila une fois de plus dans son esprit. Elle en avait longuement soupesé chaque tournure et chaque mot, sans parvenir à déduire l'intention cachée derrière le message. Mais, même si elle aurait préféré les anticiper, les réponses ne tarderaient plus beaucoup désormais.

Elles se font pourtant toujours attendre, car toutes vos tentatives pour continuer cette histoire ont très vite avorté. En réalité, vous ne saviez en vous lançant pas du tout où vous alliez.

Votre concept de base vous plaisait beaucoup, peut-être même trop. Un monde moderne où les dieux grecs continueraient d'exister, non plus sous une forme indépendante, mais en fusionnant périodiquement avec des âmes humaines. L'héroïne, Sofia, résulterait de la symbiose d'Athéna et d'une jeune femme ordinaire. La lettre la convoquant en Grèce viendrait de Zeus lui-même, décidé après ces nombreux siècles à rendre un sens à l'existence de sa famille immortelle.

Mais de quelle façon ? Vous aviez vaguement en tête l'idée d'une compétition organisée entre Sofia et ses frères et sœurs dans l'intention de déterminer lequel d'entre eux deviendrait le successeur de Zeus dans une ère de nouvelle spiritualité. Mais vos tentatives



pour développer un tel scénario de façon intéressante échouaient toujours à vous convaincre vous-même.

Vous réalisez à présent que vous mettiez la charrue avant les bœufs. Avant que l'histoire ne puisse s'esquisser, son idée centrale - cette fusion entre divinités et mortels - a besoin d'être davantage raffinée et approfondie, en particulier en ce qui concerne le personnage principal.

Il vous semble que la symbiose entre la jeune humaine - vous décidez de l'appeler Syrine - et la divinité ne devrait pas remonter à plus d'un mois ou d'eux. Le mélange de deux êtres si différents offrira des possibilités plus riches s'il n'a pas encore été figé par l'habitude.

Même si vous ne l'incluez pas directement dans l'histoire, il faut commencer par décider de l'origine de l'héroïne. Pourquoi la déesse Athéna a-t-elle voulu fusionner avec Syrine et pourquoi celle-ci a-t-elle accepté ?

Athéna admirait l'intelligence et l'idéalisme de Syrine ; celle-ci désirait en retour les capacités et les ressources nécessaires pour changer les choses ? Allez au [243](#).

Athéna respectait la persévérance et la créativité de Syrine en matière d'artisanat ; Syrine souffrait d'un énorme manque d'assurance et de confiance en elle-même ? Allez au [249](#).

Athéna, appréciant l'astuce et l'éloquence de Syrine, voulait l'empêcher de s'autodétruire ; Syrine a saisi in extremis cette chance de devenir maîtresse d'elle-même ? Allez au [254](#).

101

Sitôt rallongée sur votre confortable pile de coussins et de peluches, vous entamez un premier bonbon. Le goût se révèle délicieusement acidulé.

À présent que vous avez de quoi satisfaire votre sensation de faim, vous éprouvez l'envie d'une distraction.

Vous pourriez entamer une nouvelle bande dessinée (allez au [67](#)), regarder une série de janimation (allez au [89](#)) ou lancer un jeu sur la console (allez au [95](#)).

102

Line demanda au sorcier gnome combien de temps durerait ce portail. Il répondit qu'il existerait aussi longtemps que nécessaire, que personne d'autre qu'elle ne pouvait l'emprunter et qu'elle reviendrait de toute façon toujours juste après le moment où la foudre

était tombée devant elle. Line déclara alors qu'elle voudrait rester un peu plus longtemps dans ce monde, afin de découvrir davantage de ses merveilles. Ses amis furent ravis. Tandis qu'ils repartaient ensemble de la forêt, Line eut l'intuition que bien d'autres aventures l'attendaient encore.

Comptez le nombre de codes que vous possédez parmi les quatre suivants : *Boréal*, *Austral*, *Levant* et *Ponant*. Si vous en avez noté au moins trois, rendez-vous au [121](#). Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au [30](#).

103

La fatigue vous submerge désormais totalement. Ce dernier segment de votre trajet paraît interminable, d'autant plus que vous n'y découvrez absolument rien de nouveau. Vos jambes pèsent aussi lourd que l'ennui accablant vos pensées.

Au terme d'un temps indéfinissable, vous apercevez devant vous les contours du cocon que vous avez eu la folie de quitter pour cette exploration futile. La vision ravive en vous quelques restes de vigueur et vous hâtez le pas pour arriver plus vite.

Une intense bouffée de soulagement décrispe tout votre corps lorsque vous regagnez enfin votre point de départ et que l'épaisse moquette vient remplacer la dureté du béton sous vos pieds. Vous attrapez un paquet de bonbons et vous réinstallez telle que vous étiez avant de vous lever.

Rendez-vous au [101](#).

104

Une certitude intuitive s'empare de vous en traçant le P et vous enchaînez aussitôt sur les deux dernières lettres du mot. Reculant ensuite d'un pas, vous réalisez que trois lignes viennent d'apparaître d'elles-mêmes juste en-dessous de la première :

LE NOM DE CE LIEU EST REPLI  
J'AI ENCHAÎNÉ MON COU AU MUR DE LA CAVERNE  
POUR NE PLUS AGIR NI CRÉER  
NI REGARDER LE JOUR EN FACE

Vous restez un instant à observer cette inscription, puis vous reposez le marqueur et vous dirigez vers l'autre extrémité de la passerelle.

Rendez-vous au [81](#).

105

Ces marque-pages conservent tous le parfum du plaisir associé à la lecture. Certains figurent des personnages fantaisistes ou des créatures féériques, d'autres reproduisent des fragments de tableaux. L'un d'entre eux retient particulièrement votre attention : il représente une femme sculpturale et nue, la peau très sombre, un serpent autour des épaules et une flûte entre les doigts, dans un cadre de végétation luxuriante. L'image vous paraît tout à fait familière, mais il vous faut un instant pour vous souvenir de son origine : il s'agit de *La charmeuse de serpents*, l'œuvre la plus célèbre du Douanier Rousseau.

Le personnage est placé à contre-jour d'un clair de lune, ce qui rend invisibles les traits de son visage et met l'accent sur ses yeux. Ce regard exerce sur vous une étrange fascination, mais vous inspire en même temps le désir imprécis de quelque chose qui ne saurait être fait de papier ou de carton.

Si vous désirez emporter ce marque-page, notez le code *Jungle*. Dans un cas comme dans l'autre, retournez ensuite au [23](#).

106

La pensée vous vient que vous limitez jusqu'ici vos recherches à la surface de ce vaste fatras. Fouiller ce qui se trouve en-dessous devrait permettre de nouvelles découvertes.

La couche de papiers et de cartons se révèle cependant plus épaisse que vous ne l'auriez cru. Un vague sentiment d'inquiétude commence à vous gagner, après quelques instants passés à creuser, lorsque vous ne semblez toujours pas sur le point d'en atteindre le fond.

Rendez-vous au [13](#).

107

Le nom de l'auteur pétille dans votre mémoire d'énergie et d'originalité. Sitôt le livre ouvert, la lecture de sa seule première phrase libère un torrent de souvenirs qui reconstituent dans votre esprit la quasi-totalité de l'histoire.

Le seul concept du personnage principal – un humain tirant des pouvoirs créateurs de sa symbiose avec un dieu extra-terrestre – suffit à passionner votre imagination. Mais vous vous souvenez d’avoir également aimé la narration du roman, pleine de verve dynamique, d’images vibrantes et de sous-entendus expressifs.

Vous resteriez avec plaisir ici à relire ce livre tout entier, mais le parfum d’inventivité qui s’en dégage vous inspire le désir de découvrir d’autres cadres que cette chambre en désordre.

Vous remettez le volume à sa place et redescendez de la montagne de papier. Retournez au [98](#).

108

Vous éprouvez moins de peur que d’incrédulité pendant la très courte durée de votre chute. La surface de la gigantesque flaque d’eau se rapproche à une vitesse vertigineuse jusqu’au moment où vous la percutez de plein fouet.

Rendez-vous au [8](#).

109

Vous vous étendez sur le dos, les mains croisées derrière la tête. La douce chaleur du jour fait du sol de béton une couche encore plus confortable que la pile de coussins de votre cocon.

Bercée par vos sensations, vous vous endormez sans vous en rendre compte.

Rendez-vous au [8](#).

110

La traversée du couloir de bois nu se révèle curieusement rapide dans ce sens. Quelques instants vous suffisent pour regagner la chambre en désordre.

Effacez votre score de Proximité et notez que, si vous retourniez à l'avenir dans le chalet, toutes les possibilités d'exploration se trouveraient de nouveau disponibles. Rendez-vous à présent au [2](#).

## 111

Line fut conduite au temple de Théorbus, dieu de la connaissance. Beaucoup des tomes conservés dans sa bibliothèque étaient écrits dans des langages depuis longtemps disparus. À la grande surprise des prêtres, Line se révéla capable de tous les comprendre. Dans les plus anciens d'entre eux, elle découvrit des légendes au sujet de son épée légendaire.

Que devraient au juste révéler ces très vieux livres ? Le charme de la magie repose beaucoup sur son mystère, ce qui vous semble exclure les explications détaillées, sauf peut-être vers la fin de l'histoire. Il faudrait trouver des éléments de nature à stimuler l'imagination tout en restant succincts.

Dans l'immédiat, vous décidez de vous limiter au nom de l'épée maniée par la jeune héroïne. Sans doute ses lointains créateurs parlaient-ils une langue complexe et riche en syllabes exotiques, mais ce ne sont pas l'orthographe et la prononciation qui vous intéressent pour le moment, seulement la signification.

Si vous jugez que l'épée magique de Line devrait s'appeler "Miroir de l'Âme", notez le code *Verre*. Si vous préférez "Lumière de l'Éternité", notez le code *Éclat*. Si vous optez pour "Flamme de la Vérité", notez le code *Feu*. Si c'est la première scène se déroulant à la capitale, retournez ensuite au [83](#) pour y faire un deuxième choix. Sinon, rendez-vous au [11](#).

## 112

Fouler pieds nus la dureté du béton n'a rien d'agréable et poursuivre votre route à travers l'étendue liquide commence à vous paraître tentant.

Mais un frisson irrésistible vous parcourt tout le corps dès que vos orteils entrent en contact avec l'eau glaciale. Reculant aussitôt de trois pas, vous décidez que certains inconforts sont plus tolérables que d'autres.

Si vous continuez à longer le pourtour de l'entrepôt, allez au [97](#). Si vous rebroussez chemin, allez au [167](#).

À peine avez-vous pris cette décision que vous la remettez en cause. Line ne manque sans doute pas de raisons pour hésiter, mais comment achever ainsi l'histoire ? La jeune héroïne ne peut ni s'abstenir de décider, ni choisir les deux options à la fois.

Vérifiez si vous remplissez les trois conditions suivantes :

- Posséder le code *Verre* ;
- Posséder exactement deux codes parmi les suivants : *Nord, Sud, Est* et *Ouest* ;
- Posséder exactement deux codes parmi les suivants : *Boréal, Austral, Levant* et *Ponant*.

Si tel est le cas, rendez-vous au [144](#). Sinon, rendez-vous au [134](#).

Vous saisissez les deux premières tiges qui vous passent sous la main et les emboîtez ensemble, puis vous en rajoutez une autre, encore une autre et ainsi de suite. Vous tâtonnez parfois quelque peu, mais votre progression reste rapide et vous devez bientôt vous hisser sur votre œuvre afin d'en poursuivre l'édification. Emportée par une frénésie d'activité, vous ne prenez à aucun moment le temps de vérifier la tournure générale que prend la construction.

Alors que vous redescendez une énième fois pour venir chercher de nouvelles tiges, vous n'en trouvez plus aucune. Vous les avez toutes utilisées, réalisez-vous, et cette constatation vous emplit d'une étrange perplexité. Relevant les yeux, vous découvrez que s'élève devant vous l'échafaudage le plus biscornu jamais assemblé. Il n'en mène pas moins à la plate-forme supérieure et vous en entamez donc une dernière fois l'ascension, avec plus de prudence qu'auparavant.

Rendez-vous au [48](#).

Vous devez vous tordre le cou pour lire les mots suivants : LE NOM DE CE LIEU EST DISPERSION.

Quelques fragments de lettres peuvent se deviner en-dessous, laissant présumer que le texte ne se limite pas à cette seule ligne.

Si vous extrayez la feuille hors de l'amoncèlement de livres, allez au [133](#). Retournez sinon au [98](#) pour y faire un autre choix.

116

L'atmosphère serait-elle trop confinée ou l'éclat du soleil trop aseptisé entre ces parois de verre ? Vous débordez d'un bien-être auquel un espace clos ne saurait plus suffire. Il vous faut le grand air pour remplir vos poumons, la fraîcheur de l'herbe verte sous vos pieds et l'immensité s'offrant à vos yeux.

La porte donnant sur l'extérieur se trouve à seulement quelques pas, encadrée par deux arbustes au feuillage presque argenté. C'est à peine si vous vous sentez vaguement surprise de ne pas l'avoir remarquée plus tôt, car l'élan irrésistible vous entraînant dans sa direction ne laisse pas de place aux questions. Des bruits de paroles et de rires vous parviennent maintenant aux oreilles et vous comprenez que tous les membres de votre famille se trouvent rassemblés dans le jardin. Une fois que vous les aurez rejoints, vous n' imaginez pas qu'il puisse vous rester quoi que ce soit d'autre à désirer.

Alors que vous tendez la main pour ouvrir la porte, les rayons du soleil vous frappent soudain en plein visage.

Aveuglée, vous avez le réflexe de fermer les yeux. Rendez-vous au [100](#).

117

Vous parcourez des notes portant sur la littérature, la géographie, l'histoire et la philosophie, mais il ne s'agit que de fragments : vous ne découvrez jamais deux feuilles qui semblent se suivre l'une l'autre.

Çà et là, dans les marges, vous remarquez des dessins très simples illustrant le sujet du cours, ainsi que des notes personnelles telles que "Pièce 21/04 19h" et "Anniv C vendredi".

Si vous avez le code *Voiture* ou que vous possédez à la fois les codes *Banquet* et *Estampe*, rendez-vous au [13](#). Sinon, vous pouvez continuer de chercher davantage de ces feuilles (allez au [106](#)) ou vous intéresser à autre chose (retournez au [23](#)).

Vu de plus près, il semble que le petit déjeuner a été interrompu en cours de route. Les chaises ont été repoussées en arrière, comme si tous ceux qui se trouvaient attablés là avaient été saisis du brusque désir de sortir pour une promenade au grand air. Tâtant une théière à moitié pleine, vous découvrez que son contenu est encore presque chaud.

Des brioches et des viennoiseries s'offrent partout au regard, accompagnés de pots de confiture entamés et de mottes de beurre commençant à fondre. Non loin de vous, un papillon jaune et noir s'est posé sur un grand verre de jus d'orange.

Si vous tartinez une tranche de brioche avec l'une des confitures maison de votre grand-mère, allez au [159](#). Si vous vous penchez sur le verre de jus d'orange et son papillon, allez au [165](#). Si vous mangez un croissant, allez au [174](#). Si vous vous servez une tasse de thé, allez au [182](#). Si vous ne vous intéressez à rien de ce qui recouvre la table, retournez au [50](#).

Vous rassemblez quelques-unes de ces cartes, qui représentent dans un style gai et coloré des personnages, des lieux et des objets du Japon ancien. En-dessous des illustrations se trouvent des chiffres et des symboles divers, manifestement en rapport avec les mécanismes ludiques. Aucun souvenir du concept, de l'objectif ou des règles du jeu ne vous revient cependant à l'esprit.

Notez le code *Estampe*. Si vous avez le code *Voiture* ou que vous possédez à la fois les codes *Balance* et *Flamme*, rendez-vous au [13](#). Sinon, vous renoncez vite à chercher les autres cartes du jeu, qui sont sans doute éparpillées à travers toute la pièce ; retournez au [23](#).

Si affaiblie qu'elle tenait à peine debout, Iridielle ne put esquisser le moindre mouvement lorsque la vague de flammes déferla sur elle. Une détresse plus terrible que n'importe quelle souffrance lui perça le cœur à l'idée de mourir sans avoir accompli son but. Puis une poigne ferme la tira brusquement en arrière et une silhouette carapaçonnée de noir s'interposa devant elle. Une déflagration aveugla la jeune princesse, suivie aussitôt d'une vague de chaleur intense mais fugitive.



Iridielle reprit ses esprits pour découvrir que Diona-Lys s'était écroulée à ses pieds, les runes de son armure brillant d'un éclat maladif. Elle tenait encore son épée, dont le fil ébréché ruisselait de sang.

Dans la vaste salle où gardes royaux et rebelles gisaient désormais côte à côte, les râles d'agonie couvraient presque totalement le fracas des combats qui se poursuivaient dans d'autres parties du palais. Irielle sentait le fil fragile auquel s'accrochait la vie de plusieurs de ses compagnons, mais avant qu'elle ne puisse agir pour les sauver, le conseil donné par Diona-Lys juste avant l'assaut lui revint implacablement à l'esprit : faire passer la vie de l'un d'entre eux avant la victoire ne servirait à rien, car la défaite entraînerait leur mort à tous.

Mardonios n'avait pas encore tenté d'employer un nouveau sortilège. Sous l'or de sa couronne usurpée, ses yeux gris fixaient la princesse avec haine. Personne ne les séparait plus l'un de l'autre et aucun soutien ne pouvait arriver à temps pour peser dans leur confrontation.

L'aura de son oncle apparaissait à Iridielle avec une netteté saisissante. Le pouvoir dont elle flamboyait ne suffisait pas à dissimuler les traces des nombreuses années de débauche et de trop bonne chère. Il n'avait pas subi une égratignure depuis le début du combat, mais son organisme souffrait des efforts prolongés auxquels il n'était plus habitué.

La jeune princesse déploya sa magie comme une main invisible et, pour la première fois de son existence, s'engouffra dans les faiblesses qu'elle percevait pour les aggraver. Le visage déjà empourpré de Mardonios commença à virer au cramoisi. Avec un grognement inarticulé, il leva la main et...

...et ce duel de magie s'est interrompu là, sans que vous ne l'acheviez jamais. La princesse Iridielle devait naturellement vaincre l'oncle qui avait tué ses parents et usurpé le trône. Cette confrontation constituerait le point culminant de son aventure et vous n'auriez pas eu de mal à la rendre meilleure que celle de Line et Dor-Murgur. Mais il vous semblait incongru d'achever un récit dont tant des éléments ne vous satisfaisaient plus.

Vous avez imaginé cette histoire au fur et à mesure, partant de quelques idées imprécises et laissant votre inspiration combler les nombreux vides. Les péripéties s'y sont enchaînées avec peu de cohérence et sur un rythme maladroit, jusqu'à ce qu'un sentiment général de gâchis vienne saper votre enthousiasme.

Le grand nombre de personnages principaux n'arrangeait rien. Vous avez donné pas moins de cinq compagnons à la princesse et tenté d'accorder une attention égale à chacun d'entre eux, éparpillant ainsi vos efforts sans vraiment mettre en valeur qui que ce soit. Arlan le voleur, Tiriari le sorcier, Lindor le barde et Alirienn l'archère ne possédait du reste aucune personnalité d'une quelconque profondeur.

Vous y voyez plus clair à présent. L'histoire peut valoir quelque chose à condition d'y pratiquer des changements radicaux. L'un d'entre eux serait de recentrer le scénario sur deux personnages uniquement : la princesse Iridielle et Diona-Lys. La relation entre elles, faite d'amitié, de respect et de contrastes, vous semble capable de constituer un élément narratif intéressant si vous la développez bien.

Iridielle est l'héritière légitime du trône, recueillie et élevée en secret après l'assassinat de ses parents, qui entreprendra de renverser le cruel usurpateur une fois parvenue à l'âge adulte. Dotée de grands pouvoirs de guérison, elle déborde d'humanité et de compassion, ce qui vous a quelquefois poussé à la rendre trop naïve. Il vous semble à présent qu'elle devrait se caractériser autant par son intelligence émotionnelle que par ses principes.

Diona-Lys est un personnage que vous avez inventé tardivement, mais qui vous a plu au point de se tailler un rôle de plus en plus important. Descendant d'une lignée de mages-forgerons, elle sait aussi bien créer des armes ésotériques que les manier. Rusée et cynique, elle considère que la fin justifie presque toujours les moyens. Son admiration profonde pour la princesse lui a insufflé des idéaux sincères mais pas le moindre scrupule. Adopter son point de vue pendant l'essentiel de l'histoire vous paraît une excellente idée.

Avant toute autre chose, vous devriez intégralement modifier la manière dont les deux jeunes femmes se rencontrent. Dans votre version d'origine, il s'agissait d'un pur hasard et la décision de Diona-Lys d'accompagner ensuite la princesse ne brillait guère par sa vraisemblance. Il vous faut cette fois-ci un point de départ bien plus solide.

À cette période-là, Iridielle n'a que récemment quitté les conjurés qui l'ont protégée, dissimulée et éduquée depuis qu'elle n'était qu'un bébé. Vous jugez assez logique que certains d'entre eux l'accompagnent dans sa quête ; deux compagnons ni trop improbables ni trop importants, tels qu'un garde du corps loyal et un érudit d'un certain âge, feraient tout à fait l'affaire. La rumeur de la survie de l'héritière légitime a commencé à se répandre dans la population, mais la plupart des gens la traitent de pure fable. Iridielle ne détient pas d'autre héritage que l'épée enchantée de son père.

Pour faire débiter de façon marquante la relation de la jeune princesse avec Diona-Lys, il vous semble judicieux que cette dernière se trouve alors dans une situation plus difficile qu'un simple péril dû au hasard. Rendez-vous au [18](#).

121

Une satisfaction inattendue vous emplit à l'idée que la décision finale de Line ne sort pas de nulle part. Vous avez disséminé au fil de l'histoire des indices la présageant. Notez le code spécial **Calliope**, puis rendez-vous au [30](#).

122

Vous quittez à regret ce coin ensoleillé pour reprendre votre chemin. La lassitude ne pèse désormais plus seulement sur vos pensées : un engourdissement lancinant s'est insinué dans

les muscles de vos jambes et le contact du béton semble un peu plus dur sous chacun de vos pas.

Ce segment du trajet ne vous révèle rien de plus que les deux précédents et vous n'éprouvez qu'un soulagement anémique en atteignant l'angle suivant, car un coup d'œil suffit à constater qu'il ne s'y trouve rien. Pourquoi vous obstinez-vous donc à explorer cet entrepôt vide ?

Incapable de poursuivre sans vous accorder une pause, vous vous résignez à vous arrêter ici pour quelques instants. Votre regard dérive vaguement sur ce qui vous entoure et vous découvrez alors que votre impression initiale n'était pas tout à fait correcte. Une mince fissure court sur le sol près du mur et il y pousse une fleur à peine plus grande que votre doigt.

Elle semble tout entière desséchée : ses pétales orangées sont racornis et ses feuilles jaunies et recroquevillées. Mais la vision d'une plante dans cet environnement si artificiel vous inspire néanmoins une émotion curieuse.

Si vous continuez à faire le tour de l'entrepôt, allez au [103](#). Si vous vous rapprochez de la vaste flaque d'eau, allez au [145](#). Si vous rebroussez chemin, allez au [161](#).

## 123

Le plus grand oracle du royaume était la Sibylle de Dial-Zhun, qui résidait dans une caverne montagneuse toute proche de la capitale. Valacar y conduisit Line, mais dut rester à l'extérieur, car seuls les êtres choisis par la destinée avaient le droit d'entrer.

La Sibylle savait que Line viendrait et connaissait déjà ses questions. Elle lui déclara que nul autre qu'elle ne pouvait manier l'épée capable de vaincre Dor-Murgur et ainsi sauver le royaume. Mais Line avait également été transportée ici pour y découvrir son courage et sa force intérieure. Elle devait y parvenir si elle voulait réussir sa quête et ensuite rentrer chez elle.

Notez le code *Est*. Si c'est la première scène se déroulant à la capitale, retournez au [83](#) pour y faire un deuxième choix. Sinon, rendez-vous au [11](#).

## 124

Vous explorez minutieusement tout ce qui vous entoure, examinant le moindre détail à de multiples reprises. Des idées fuligineuses s'esquissent dans votre esprit, mais échouent toujours à se concrétiser.

La pensée vous vient que la réponse se trouve peut-être au-dessus de votre tête et vous vous tordez donc le cou pour examiner à nouveau la plate-forme supérieure. L'angle ne vous permettant pas de distinguer quoi que ce soit de neuf, vous faites quelques pas en arrière.

Votre dos heurte soudain la rambarde, qui cède immédiatement. Vous basculez en arrière et tombez la tête la première dans le vide.

Rendez-vous au [108](#).

## 125

Les magazines sont richement illustrés de photographies d'animaux sauvages, de ruines antiques et de superbes paysages. Vous regardez longuement chacune d'entre elle avec un émerveillement presque enfantin.

Notez le code *Longitude*. Si vous possédez par ailleurs le code *Voiture*, rendez-vous au [13](#). Sinon, vous pouvez à présent examiner les magazines d'histoire (allez au [142](#)) ou de fiction fantastique (allez au [153](#)) ; s'ils ne vous tentent pas, retournez au [23](#).

## 126

Vous remplissez un verre à demi et le portez à vos narines. Le vin dégage un arôme subtil et soyeux. Mais lorsque vous en prenez une petite gorgée, sa saveur se noie dans un soudain sentiment d'abattement. Au milieu d'un espace si chaleureux, devant bruire des bavardages et des rires d'une demi-douzaine de personnes à la fois, le fait de boire seule vous apparaît ridicule et pathétique.

Vous allez jeter le contenu de votre verre dans la cheminée, dont les flammes sifflent en réponse.

Diminuez votre score de Proximité d'un point, puis retournez au [60](#).

Vous avez distraitemment posé par terre votre livre juste après vous être allongé dans la chaise longue, mais il vous revient à présent à l'esprit. Pourquoi ne pas l'entamer plutôt que de rester à ne rien faire ?

Il s'agit de la suite d'un de vos romans de science-fiction favoris et vous éprouvez une certaine excitation à la perspective de replonger dans un univers futuriste qui vous avait tant fasciné. Dès les premières pages, vous réalisez cependant que le ton de ce livre-ci s'annonce bien différent de celui du précédent : le héros triomphant est devenu un personnage de tragédie, impuissant à conjurer le désastre qu'il voit approcher.

L'histoire vous happe si complètement que vous songez à peine à admirer l'adresse avec lequel l'auteur y marie originalité et continuité. Installée dans votre chaise longue confortable, vous enchaînez les chapitres les uns après les autres, jusqu'au moment où il n'en reste plus.

La caresse du soleil contre votre peau vous semble plus ardente lorsque vous vous relevez, l'esprit tout plein encore de cette lecture. Vous allez reposer le livre sur le petit meuble, puis vous repliez la chaise longue et la rangez dans le coffre.

Augmentez votre score de Plénitude de quatre points, puis retournez au [50](#).

Vous ne pouvez vous fier qu'à vos souvenirs pour déterminer l'emplacement distant de la minuscule fleur et le disque de lumière que vous projetez vers l'autre angle de l'entrepôt n'est qu'à peine plus visible. Vous manipulez le miroir avec une minutie extrême, tant il se révèle délicat d'en diriger précisément la réflexion. Mais un sentiment de profond ridicule menace de dissoudre votre concentration d'un instant à l'autre. Qu'espérez-vous donc accomplir, même si vous parvenez à éclairer ainsi cette plante étiolée ?

Un craquement vous parvient aux oreilles, ténu mais distinct dans le silence ambiant. Vous vous figez sur place, ne bougeant plus d'un muscle. Il s'écoule quelques instants pendant lesquels vous n'entendez que vos battements de cœur.

Un bruit plus net se fait entendre. Il vous semble distinguer un vague frémissement dans l'espace ténu que vous baignez des rayons du soleil.

Puis, sous vos yeux écarquillés, la fleur se met à grandir démesurément, portant dans les airs sa corolle flamboyante. Sa taille dépasse la vôtre en un instant, puis continue de croître à une vitesse redoublée. Depuis sa tige, qui fracasse le béton à mesure qu'elle grossit, ses feuilles

fuselées jaillissent comme les jets d'eau d'une fontaine. Un parfum d'une exquise fraîcheur balaye l'air stagnant de l'entrepôt comme un raz-de-marée.

Le phénomène s'arrête aussi brusquement qu'il avait commencé. Une gigantesque et superbe fleur s'élève désormais devant vous, à moitié aussi haute que le mur qu'elle borde. Sitôt revenue de votre stupéfaction, vous abandonnez le miroir sur le sol et franchissez en courant la distance qui vous sépare du résultat de vos soins.

Vue de près, la plante géante semble tout droit sortie d'un conte de fée. Vous remarquez que ses larges pétales s'étendent juste au-dessus d'une passerelle métallique et cela vous inspire aussitôt le désir de grimper jusque-là. Presque aussi large que votre taille et flexible comme le tronc d'un peuplier, la tige paraît très lisse, mais pas suffisamment pour en devenir glissante. Vous l'entourez de vos bras et entamez sans plus tarder l'ascension.

La hauteur vous séparant de votre but n'est pas petite, mais vous déployez une énergie insoupçonnée pour l'atteindre. Ici et là, des feuilles épaisses offrent des prises bienvenues à vos pieds et à vos mains. Au bout d'un long moment d'efforts soutenus, vous posez finalement le pied sur la passerelle.

Rendez-vous au [12](#).

129

L'énorme pile de livres offre des prises nombreuses et solides, de sorte que son ascension ne vous demande que quelques instants. Son sommet, un carré plane constitué d'une dizaine de volumes, se révèle juste assez large pour que vous puissiez vous y asseoir.

Cette position élevée – vous devez courber la tête pour l'empêcher de heurter le plafond – vous offre un aperçu différent du capharnaüm de la pièce et le fait paraître encore plus considérable. Elle ne vous permet cependant pas d'y découvrir quoi que ce soit de nouveau.

Si vous possédez au moins l'un des codes *Clio*, *Uranie*, *Euterpe*, *Étoiles*, *Épée* et *Incarnation*, rendez-vous au [49](#). Sinon, vous pouvez examiner l'un des livres qui se trouvent à portée de main (rendez-vous au [107](#)) ou redescendre (retournez au [98](#)).

130

La traversée du couloir moqueté ne vous prend cette fois que quelques instants, au terme desquels vous retrouvez la chambre et son capharnaüm.

Effacez votre score de Curiosité et notez que, si vous retourniez à l'avenir dans la bibliothèque, toutes les possibilités d'exploration se trouveraient de nouveau disponibles. Rendez-vous à présent au [2](#).

## 131

Mettre le couvert n'est l'affaire que de quelques instants. Le spectacle des assiettes, des verres et des piques régulièrement disposés autour de la table vous emplit d'un sentiment de satisfaction, comme si vous veniez d'apporter une contribution méritoire à l'atmosphère de ce lieu.

Augmentez votre score de Proximité d'un point. À présent, si vous voulez vous servir un verre de vin, allez au [126](#); si vous mettez une partie du fromage dans l'appareil à fondue et que vous activez celui-ci, allez au [164](#); si vous vous dirigez vers une autre partie de la pièce, retournez au [60](#).

## 132

Une dizaine de livres différents recouvrent la surface de ce meuble. La nature improvisée des marque-pages qui s'y trouvent insérés vous amuse : on y remarque plusieurs cartes postales et tickets de métro, mais aussi un billet de mille drachmes, une paille en plastique rose et une feuille de laurier.

La lecture est un passe-temps répandu dans la famille, mais vous n'avez pas souvent l'occasion d'en parler en son sein : les romans que vous aimez n'intéressent guère qu'un ou deux de vos cousins, et absolument aucun membre de la génération précédente.

Si vous jetez un coup d'œil rapide à tous les livres sans les ouvrir, allez au [169](#). Si vous en ouvrez un au hasard pour en lire quelques lignes, allez au [176](#). Si vous essayez de déterminer si l'un des romans vous appartient, allez au [192](#). Si vous préférez vous intéresser à autre chose, retournez au [50](#).

## 133

Vous parvenez à dégager la feuille sans la déchirer. Quatre lignes s'y trouvent inscrites en tout :

LE NOM DE CE LIEU EST DISPERSION  
J'AI ARROSÉ DES FLEURS SANS RACINES  
ET CUEILLI DES FRUITS SANS SAVEUR  
NE VOYANT JAMAIS

Un livre dégringole tout à coup du sommet de l'empilement, frôlant votre bras et interrompant votre lecture. Un deuxième lui succède, manquant de peu votre tête, puis un troisième et un quatrième. Vous reculez précipitamment, craignant que la montagne de papier toute entière ne s'écroule, mais votre pied bute contre quelque chose et vous vous retrouvez étendue de tout votre long au centre de la pièce.

Rendez-vous au [13](#).

134

L'indécision de la jeune héroïne vous contamine. Toutes vos décisions antérieures n'ont-elles pas été absurdes, puisqu'elles vous ont menée dans cette impasse ? Vous faites défiler toute l'histoire devant vous en un instant, y cherchant désespérément la piste qui mènerait à une solution, mais même les points d'appui les plus infimes se dérobent sous vos mains. Il vous semble tout à coup n'avoir contribué qu'à un enchaînement d'évènements dénué du moindre sens.

Alors que l'anxiété se referme comme un étau, un éclair de lucidité déchire la confusion de vos pensées : ne serait-il pas original de conclure une aventure si banale de façon ouverte, laissant planer l'incertitude quant à la décision de Line ?

Mais cette idée, loin de présenter une échappatoire, révèle à vos yeux soudain dessillés une multitude insupportable de faiblesses et de défauts. L'histoire que vous étiez sur le point d'achever se désagrège en un instant.

Rendez-vous au [8](#).

135

Ces fiches illustrées représentent des recettes simples : salades, toasts, soupes et amuse-bouches divers. N'ayant ni le matériel et les ingrédients nécessaire pour les réaliser, ni l'appétit souhaitable pour les manger, vous cessez vite de vous y intéresser.



Notez le code *Flamme*. Si vous possédez au moins l'un des codes *Balance*, *Jungle* et *Voiture*, rendez-vous au [13](#). Sinon, retournez au [23](#).

136

Un épais nuage masque entièrement le soleil, plongeant la véranda dans une ombre où elle vous paraît plus petite et plus terne. Vous réalisez à présent que les plantes sont clairsemées et souvent étiolées. Encrassées par la poussière, les parois de verre plongent l'extérieur dans un mélange flou de teintes grises. Quelques mouches volètent en bourdonnant au-dessus des restes du petit déjeuner.

Une vague de réalisation froide vous saisit. Ce lieu appartient irrévocablement à votre passé, tout comme la maison et le jardin attenants ; voilà bien longtemps qu'ils ont été vendus. Vous n'entretenez plus que des contacts épisodiques et distants avec vos cousins. Votre grand-mère est morte et, la dernière fois que vous avez vu votre grand-père dans sa maison de retraite, il ne vous reconnaissait plus.

Vous vous asseyez par terre, entourez vos genoux de vos bras et attendez que tout disparaisse. Rendez-vous au [8](#).

137

Une faille dans la couverture nuageuse laisse filtrer un peu de l'éclat nacré de la lune. Il confère une atmosphère irréaliste à la chute gracieuse des flocons .

Augmentez votre score de Proximité d'un point. Si vous prenez le temps de regarder ce spectacle, allez au [186](#). Si vous entrouvrez la baie vitrée, allez au [191](#). Sinon, retournez au [60](#).

138

La mince moquette n'empêche pas le sol de se révéler désagréablement dur sous vos pieds nus, mais c'est davantage l'embarras qui vous fait vous arrêter avant d'avoir atteint le milieu de la salle. Le fait de courir à travers la bibliothèque, loin de se révéler amusant, vous emplit au contraire d'un profond sentiment d'incongruité.

Diminuez d'un point votre score de Curiosité, puis retournez au [70](#).

139

L'odeur légère des fleurs fait monter à la surface de votre conscience plusieurs souvenirs associés : un luxuriant jardin écrasé par la chaleur de l'été, des déjeuners pleins de gaieté à l'ombre d'un pommier, de longues promenades à travers la campagne.

Alors que vous cherchez des détails dans ces réminiscences encore vagues, votre regard distrait se trouve soudain attiré par le mur situé derrière l'étagère. Vous réalisez soudain qu'il s'y trouve une porte, presque invisible même à une distance aussi faible.

Si vous voulez l'emprunter pour sortir de la pièce, allez au [152](#). Si vous préférez descendre le carton du sommet de l'étagère, allez au [146](#). Si vous vous désintéressez de l'un comme de l'autre, retournez au [2](#).

140

Sous un ciel turquoise, dans une clairière bordée de grands arbres violets, Amarane Tyrce servait d'interprète à la première rencontre entre des humains et une race extra-terrestre.

Ses collègues étaient suspendus à chacune de ses paroles. Depuis l'atterrissage de leur vaisseau, deux semaines plus tôt, leur équipe avait été la victime d'une série de mystérieuses agressions nocturnes qui leur avait fait soupçonner la présence de créatures intelligentes. Mais il était bien difficile de concilier la violence de ces actes avec l'apparence éthérée des extra-terrestres qui venaient d'apparaître à l'orée de leur campement, avec leur taille gracile, leur peau nacré, leurs grands yeux chatoyants et leurs mains fines dotées de huit longs doigts.

Les pouvoirs télépathiques d'Amarane lui permettant d'entrer en communication avec ces êtres si étranges sans aucun risque d'erreur ou de dissimulation, elle pouvait à présent communiquer la vérité à ses coéquipiers : cette planète comportait deux espèces intelligentes, l'une pacifique et contemplative, l'autre violente et irrationnelle.

Cette situation compliquerait fort leur mission, qui consistait en la création d'un avant-poste de la civilisation terrienne. En ce moment même, plusieurs centaines de colons cryogénisés attendaient l'heure du réveil dans les soutes du vaisseau.

L'histoire n'a jamais dépassé cette unique scène, qui était du reste davantage un condensé des principaux éléments scénaristiques et n'aurait pas eu vocation à demeurer inchangée.

Pourquoi n'êtes-vous jamais allée au-delà de cet instant figé ? Il contenait pourtant bien assez de germes à faire pousser et vous ne risquiez guère de vous retrouver à court d'inspiration. Même si vous percevez à présent une certaine naïveté dans les détails de ce point de départ, elle aurait pu être gommée ou du moins atténuée lors de l'exécution. Aucune des idées principales ne vous semble présenter de défaut insurmontable et vous n'en avez pourtant rien fait.

Une intuition soudaine vous fait envisager les choses sous un angle différent : le problème ne vient pas des éléments pris séparément, mais de leur accumulation. Sans vous en rendre bien compte, vous avez reculé devant un scénario surchargé au point de se montrer ingérable.

Quelques instants de réflexion vous montrent clairement la véracité de ce diagnostic. Poussée par une ambition créatrice irréfléchie, vous avez rassemblé en une seule masse des idées qui auraient pu fournir la matière d'au moins deux ou trois histoires tout à fait distinctes. Vous n'auriez rien pu développer convenablement, condamnant d'avance le résultat à n'être qu'un magma indigeste et frustrant.

La perspective d'abandonner cette ébauche vous inspire malgré cela une profonde réticence. Ne serait-il pas possible d'en tirer quelque chose à condition de l'alléger ? Vous décidez de tenter l'expérience.

Quel élément allez-vous retrancher de l'histoire pour commencer : les colons (allez au [171](#)), les pouvoirs télépathiques d'Amarane (allez au [178](#)) ou le reste de l'équipage d'astronautes terriens (allez au [199](#)) ?

141

L'armoire se révèle pleine à craquer d'épais manteaux, de blousons, de pullovers en laine, de chaussures de randonnées et de bottes, montrant tous une certaine usure. Certains des vêtements portent encore de petites traces de boue séchée, qui ravivent dans votre mémoire le souvenir de longues randonnées par monts et par vaux.

Augmentez d'un point votre score de Plénitude. Si vous voulez essayer quelques-uns de ces vêtements, allez au [42](#). Sinon, retournez au [50](#).

142

Vous parcourez rapidement du regard des articles sur l'invention de l'écriture, le théâtre de la Grèce antique, les quatre premières croisades, les cahiers de doléances de 1789, l'industrialisation sous le Second Empire et les réformes du Front populaire. Les détails les plus banals vous inspirent des idées fascinantes.

Notez le code *Banquet*. Vous pouvez à présent examiner les magazines de voyage (allez au [125](#)) ou de fiction fantastique (allez au [153](#)). S'ils ne vous tentent pas, retournez au [23](#).

### 143

Vous progressez avec une grande lenteur, vous tenant aussi fermement que possible à vos appuis. L'intense éclat du soleil est difficile à supporter même à travers vos paupières closes.

Au bout d'une dizaine de pas, l'une des rambardes se brise tout à coup dans votre main. Un réflexe vous fait rouvrir les yeux et vous vous trouvez aussitôt aveuglée. Perdant l'équilibre, vous vous raccrochez de votre mieux à l'autre rambarde, mais celle-ci cède à son tour. Vous basculez la tête la première dans le vide.

Rendez-vous au [108](#).

### 144

Line leva l'épée à l'horizontale devant elle pour que son visage se reflète dans sa surface argentée. Une lumière aveuglante l'enveloppa et, lorsque les personnes qui l'entourait purent de nouveau voir, deux Lines se trouvaient face à face devant eux. La première portait les vêtements avec lesquels elle était arrivée dans ce monde. La deuxième avait conservé sa tenue d'héroïne, son pendentif d'or et son épée magique. Il y eut un grand silence pendant lequel elles se regardèrent l'une l'autre.

- Reviens un jour, dit finalement la première.

- Ne m'oublie pas d'ici là, répondit la seconde.

Puis elles se séparèrent. L'une franchit le portail qui la ramènerait chez elle et l'autre se retourna vers ses amis et les nouvelles aventures qui l'attendaient.

Vous n'êtes pas peu fière de cette conclusion, fruit d'une inspiration soudaine, que vous jugez aussi satisfaisante qu'originale. Notez le code spécial *Calliope*, puis rendez-vous au [30](#).

145

Parvenue au bord de la flaque, vous vous baissez pour recueillir un peu d'eau glacée dans le creux de vos mains. Puis vous revenez jusqu'à la minuscule fleur desséchée et l'arrosez de votre mieux. Cette action simple vous emplit d'un curieux sentiment de satisfaction, presque de fierté.

Le changement semble se produire entre deux clignements d'yeux : ébahie, vous réalisez que la tige est devenue plus souple, les pétales moins fripés, les feuilles plus lisses et plus élastiques. De quel genre de fleur s'agit-il donc pour qu'elle puisse se revivifier si soudainement ?

Reprenant vos esprits après quelques instants, vous remarquez que cette renaissance surprenante est loin d'être parfaite : la tige reste très mince, certains pétales semblent sur le point de se détacher, les feuilles décolorées pendent sans vigueur. De toute évidence, l'eau n'est pas le seul élément dont cette plante ténue a besoin pour grandir.

Notez le code *Rosée*. Si vous reprenez à présent votre tour de l'entrepôt, allez au [103](#). Si vous rebroussez chemin, allez au [151](#).

146

Le carton se révèle plus léger que vous ne l'anticipiez. Votre premier contact suffit à le déplacer un peu sur le côté, faisant tomber plusieurs des bibelots voisins. Vous reculez d'un bond, mais votre pied heurte quelque chose et vous vous retrouvez étendue de tout votre long au centre de la pièce.

Rendez-vous au [13](#).

147

Le coffre contient une grande variété d'objets, parmi lesquels des raquettes de badminton, un empilement de pots en terre cuite et un tuyau d'arrosage. Au milieu de tout ce fatras, seul une chaise longue et un parasol retiennent quelque peu votre attention.

Si vous sortez et déployez la chaise longue afin de vous y installer, allez au [163](#). Si vous prenez le parasol et l'ouvrez pour vous protéger des rayons du soleil, allez au [185](#). Sinon, retournez au [50](#).

148

La chaleur des flammes est délicieusement agréable. Vous sentez un profond bien-être détendre vos muscles et bercer vos pensées.

Augmentez d'un point votre score de Proximité. Si vous restez un moment devant la cheminée, allez au [194](#). Si vous remettez une bûche sur le feu, allez au [205](#). Sinon, retournez au [60](#).

149

Des annonces plus ou moins grandes et esthétiques ont été punaisées sur tout le tableau, majoritairement par les étudiants eux-mêmes. Beaucoup d'entre elles portent sur des activités intellectuelles ou artistiques, telles que des débats, des concerts ou des projections de film. Les détails fournis retiennent assez peu votre attention, mais la juxtaposition hétéroclite de ces sujets d'intérêt ne manque pas d'un certain charme à vos yeux.

Augmentez d'un point votre score de Curiosité, puis retournez au [70](#).

150

Une surface dure et plate se presse contre votre visage. La repoussant maladroitement des mains, vous réalisez que vous étiez affalée contre la table de la bibliothèque.

Les néons sont tous éteints et seule la lumière anémique de l'extérieur éclaire encore la vaste salle. La pluie a cessé. Vous vous levez de votre chaise et, d'un pas d'abord chancelant, vous rapprochez de la baie vitrée la plus proche. Sur le terrain de sport voisin de la

bibliothèque, d'immenses flaques reflètent les morceaux de ciel bleu qui commencent à poindre entre les nuages.

Vous vous retournez vers la table et la feuille de papier, sur laquelle le dessin est achevé dans les moindres détails. Votre coup d'œil ne dure qu'un bref instant, car vous avez l'image vivante de la planète à l'esprit. Puis vous vous dirigez vers la porte pour quitter cet endroit.

Notez le code *Étoiles*, puis rendez-vous au [130](#).

151

La fatigue commence désormais à vous submerger et le trajet vous semble beaucoup plus long qu'en sens inverse. La chaleur du soleil, lorsqu'elle vous enveloppe de nouveau, vous apporte un peu de réconfort mais aucun véritable regain d'énergie.

Si vous avez le code *Psyché*, rendez-vous au [72](#). Si ce n'est pas le cas, vous décidez de vous allonger sur le sol pour vous reposer quelques instants ; rendez-vous au [109](#).

152

L'espace séparant l'étagère du mur se révèle juste assez large pour vous y glisser au prix de quelques bibelots renversés. La porte vous révèle un couloir au parquet sombre et au papier peint lavande, éclairé par des lampes murales de style vieillot. Vous vous y engagez sans beaucoup hésiter, bien que l'autre extrémité ne soit pas visible.

Le désordre ne s'est pas propagé ici. Vous cheminez en silence, ruminant une vague frustration sans cause apparente. Il vous semble manquer de quelque chose d'important, mais vous ne sauriez donner un nom à cette absence.

Au bout d'un temps indéfinissable, vous parvenez devant une nouvelle porte. Vous la poussez et pénétrez dans une grande pièce vitrée, inondée de soleil, où des plantes d'une luxuriance presque tropicale s'offrent partout au regard. Passé l'instant de surprise, vous reconnaissez la véranda attenante à la maison de vos grands-parents. À quelques pas de vous, couverte d'une nappe aux couleurs gaies et des reliefs d'un petit déjeuner, une longue table surnage comme un îlot au milieu de la verdure.

Rendez-vous au [50](#).

Le contenu de ces magazines est un mélange d'articles de fond, d'histoires courtes, d'illustrations, d'interviews, de critiques et d'annonces diverses. Il s'en dégage une atmosphère sympathique et étrangement exaltante.

Notez le code *Sphinx*. Vous pouvez à présent examiner les magazines de voyage (allez au [125](#)) ou d'histoire (allez au [142](#)). S'ils ne vous tentent pas, retournez au [23](#).

La délicieuse chaleur dont le soleil vous enveloppe rend l'eau glaciale plus rebutante encore qu'auparavant. À peine avez-vous effleuré la flaque du bout des orteils que vous reculez précipitamment et secouez votre pied jusqu'à ce qu'il soit de nouveau sec. Hors de question d'entreprendre une quelconque traversée !

Si vous continuez de faire le tour de l'entrepôt, allez au [122](#). Si vous vous asseyez pour profiter plus longuement de la clarté du jour, allez au [82](#).

Sur fond de piste enneigée et de ciel azur, trois jeunes hommes et trois jeunes femmes d'une vingtaine d'années posent en tenues de ski. Une membre de ce petit groupe vous paraît aussitôt familière, avec ses traits harmonieux encadrés de boucles blondes, son sourire éclatant et la carrure fluette que sa combinaison crème ne parvient guère à épaissir.

Les cinq autres ne font d'abord naître aucun souvenir dans votre esprit. Peu à peu, cependant, des bribes incolores viennent suggérer que vous avez dû les côtoyer pendant vos années universitaires. Encore n'en mettriez-vous pas votre main au feu : vous ne vous rappelez d'aucun détail précis à leur sujet et le visage de l'un d'entre eux vous demeure résolument étranger. Contrairement à la jeune femme blonde, dont la vision vous inspire une bouffée de douce mélancolie, l'importance qu'ils pouvaient avoir pour vous n'a pas franchi l'abîme séparant le passé du présent.

Vous-même ne figurez pas sur la photographie. Selon toute probabilité, vous vous trouviez de l'autre côté de l'appareil.



Alors que vous fouillez vaguement les brumes de votre mémoire, votre regard se pose distraitement sur le mur situé derrière la commode. Vous réalisez soudain que les contours d'une porte s'y découpent, à peine visibles bien qu'ils se trouvent à portée de bras.

Si vous décidez d'emprunter cette porte, allez au [166](#). Si vous préférez ouvrir les tiroirs de la commode, allez au [162](#). Si vous ne faites ni l'un ni l'autre, retournez au [2](#).

156

La variété des plantes ne le cède qu'à leur quantité. Si les pots des plus grandes d'entre elles se trouvent par terre, beaucoup d'autres sont posés sur des tabourets ou des escabeaux en bois, voire suspendus au plafond. Cette épaisse végétation, qui enlace également de grandes treilles, engloutit dans sa verdoyance les reflets du soleil sur les murs vitrés.

Dans un angle de la véranda, vous remarquez qu'un arbuste repose à même le sol, ses racines encore enveloppées d'une masse de terre noire. À en juger par la petite pelle de jardinage et le sac de terreau qui traînent à proximité, votre grand-père a dû être interrompu alors qu'il procédait à un rempotage et aura ensuite oublié de s'y remettre. Les petites distractions de ce genre lui arrivent plus souvent qu'à une époque.

Si vous vous laissez tenter par les fruits délicieusement rouges qui ploient les branches d'un fraisier voisin, allez au [195](#). Si vous achevez l'opération de rempotage, allez au [208](#). Si vous essayez de dégager un passage permettant d'atteindre le mur de verre qui se trouve devant vous, allez au [223](#).

157

Contempler de si près la furie des éléments tout en restant hors de leur atteinte se révèle curieusement relaxant. La pluie tombe avec une intensité qui semble ne jamais devoir faiblir. Son crépitement humide réduit vos pensées à l'instant présent, faisant de tout le reste une préoccupation insignifiante.

Mais des sentiments contraires s'élèvent pour combattre cette quiétude, vous soufflant que vous gaspillez là un temps dont vous pourriez faire bien meilleur usage. Non sans réticence, vous finissez par vous détourner de la fenêtre.

Diminuez d'un point votre score de Curiosité, puis retournez au [70](#).

158

Posé sur un coin du buffet, vous remarquez un livre de poche dans lequel se trouve inséré un marque-page. Vous avez le vague sentiment qu'ils vous appartiennent tous les deux.

Si vous prenez le livre pour en lire quelques pages, allez au [183](#). Si vous ouvrez les portes du buffet, allez au [188](#). Sinon, retournez au [60](#).

159

Vous mordez avec appétit dans l'épaisse tranche de brioche que vous venez de recouvrir de confiture aux agrumes. Le goût en est délicieux et vos bouchées suivantes se font plus gourmandes encore. Vous vous dites – non pour la première fois – que vous devriez regarder la façon dont procède votre grand-mère et noter sa recette.

Une fois la tartine dévorée, vous vous essuyez la bouche avec une serviette avant de vous éloigner de la table, vous sentant complètement rassasiée.

Augmentez de deux points votre score de Plénitude, puis retournez au [50](#).

160

Ses parents n'avaient amené Diona-Lys qu'une seule fois à la Nécropole d'Acier, mais elle n'avait rien oublié de son architecture et de ses ornements, dont la complexité baroque tranchait avec la cuvette rocheuse leur servant d'écrin. La disposition et le contenu de leurs bâtiments n'avaient pas autant marqué sa mémoire et elle ne parvenait à se repérer qu'en déchiffrant les inscriptions cryptiques gravées sur le linteau des portes et les socles des monuments.

Les deux autres compagnons de la princesse se montraient d'une vigilance égale pour des motifs bien différents. Tirien dévorait méthodiquement du regard les moindres détails des constructions, ne cessant de prendre des notes que pour tracer des croquis. Garland ne considérait ces lieux que comme un danger possible et en scrutait les longues allées à la recherche d'un piège ou d'une embuscade.

Iridielle se montrait quant à elle inhabituellement pensive. Sans doute se demandait-elle si les espoirs qui l'avaient fait venir ici n'allaient pas être déçus. Diona-Lys regrettait de ne pouvoir la rassurer sur ce point.

La Couronne de Meldric était une histoire bien connue. Un siècle plus tôt, le roi Domatien avait pris la tête d'une ambitieuse expédition militaire visant un royaume voisin. Ne souhaitant ni se priver des pouvoirs de sa couronne ni risquer qu'elle soit perdue s'il venait à lui arriver malheur, il en avait fait réaliser une copie pour son fils et héritier Meldric. Les forgerons de Ferval avaient été chargés de l'ouvrage et s'y étaient surpassés : en apparence comme en magie, la reproduction et son modèle ne pouvaient pas être distingués. Mais lorsque Domatien était revenu à la tête de son armée victorieuse, il avait découvert que Meldric était mort pendant son absence, victime d'un accident trop soudain pour qu'il puisse se guérir lui-même.

Selon la version traditionnelle de l'histoire, la seconde couronne avait été enterrée avec le jeune prince. Mais une variante, connue surtout d'érudits tels que Tirien, disait que Domatien l'avait rendue à ses créateurs et que ceux-ci la conservaient dans leur légendaire Nécropole d'Acier. Les parents de Diona-Lys le lui avaient confirmé, sans toutefois lui en indiquer l'emplacement exact.

Dans la version d'origine, le groupe de héros découvrait toutes sortes d'armes et d'instruments magiques dans la Nécropole d'Acier. Diona-Lys obtenait notamment une armure de plates noire presque indestructible.

Il vous semble désormais plus judicieux de limiter le butin à quelques babioles et un seul trésor véritable : la Couronne de Meldric. La magie ne se montre véritablement impressionnante qu'à condition d'être rare. Du point de vue de la logique, il paraît du reste absurde que la maison de Ferval entrepose dans un lieu de mémoire des objets pouvant lui être utiles.

Vous regretterez un peu l'armure, dont vous vous plaisez à imaginer l'apparence chitineuse. Mais recouvrir en permanence Diona-Lys d'une telle carapace n'avait pas grand sens, ne serait-ce que du point de vue de la discrétion.

Les périls de la Nécropole d'Acier devraient pareillement diminuer en nombre, mais il vous semble qu'il faudrait tout de même un problème majeur à surmonter avant de conclure cette exploration.

Si la couronne est protégée par un gardien qu'il sera nécessaire de combattre, allez au [179](#). Si elle est brisée, allez au [217](#). Si elle est défendue par une puissante malédiction, allez au [228](#).

La fatigue vous submerge désormais et le trajet vous semble beaucoup plus long qu'en sens inverse. La chaleur du soleil, lorsqu'elle vous enveloppe de nouveau, vous apporte un peu de réconfort mais aucun regain d'énergie. Vous décidez de vous asseoir pour vous reposer quelques instants.

Rendez-vous au [109](#).

162

Le tiroir du haut résiste à votre première tentative de l'ouvrir. Serait-il coincé ou chargé trop lourdement ? Vous tirez avec plus de force, mais la poignée vous reste dans la main et vous partez brusquement à la renverse, vous retrouvant étendue de tout votre long au centre de la pièce.

Rendez-vous au [13](#).

163

Une fois allongée sur la chaise longue, le visage pleinement offert aux rayons du soleil, vous sentez une mollesse hédonique se répandre peu à peu dans tout votre corps. Le plaisir de rester ainsi sans faire le moindre effort, bercée par des sensations si simples, vous semble si parfait que vous vous demandez s'il faudrait y ajouter quoi que ce soit.

Augmentez d'un point votre score de Plénitude. Allez-vous prolonger cette pause (allez au [25](#)) ou, au bout de quelques instants, vous relever et aller ranger la chaise longue dans son coffre (retournez au [50](#)) ?

164

Vous versez la moitié du fromage dans le caquelon et l'arrosez d'un trait de vin blanc avant d'allumer l'appareil. Une odeur appétissante ne tarde pas à se répandre dans l'air, vous insufflant la perspective délicieuse du dîner à venir. Vous n'anticipez pas tant la nourriture et la boisson que les interactions et la bonne humeur partagée qui les accompagneront.

Pour l'heure, étant seule, il faut vous montrer patiente. Vous réglez l'appareil sur la température minimale et vous écartez de la table.

Augmentez votre score de Proximité de cinq points, puis retournez au [60](#).

165

Le papillon est figé au point que vous vous demandez s'il s'agit réellement d'un insecte vivant.

Si vous l'effleurez du bout du doigt, allez au [187](#). Si vous soufflez doucement sur lui, allez au [198](#). Si vous préférez vous intéresser à autre chose sur cette table, retournez au [118](#).

166

L'espace séparant la commode du mur se révèle juste assez large pour que vous n'ayez pas besoin de déplacer le large meuble. La porte s'ouvre sans mal, révélant un couloir tout en bois clair, éclairé d'une lumière assourdie par de discrètes lampes murales. Vous n'hésitez pas longtemps à vous y engager, bien que l'autre extrémité ne soit pas visible.

Aucun désordre ne s'est propagé ici. Vous cheminez en silence, absorbée par des velléités imprécises. Votre solitude habituelle, sans vous peser tout à fait, vous semble soudain moins satisfaisante.

Au bout d'un temps indéfinissable, vous parvenez devant une nouvelle porte. Vous la poussez et pénétrez dans le salon d'un chalet de montagne. Un bon feu pétille dans la cheminée, la table est sur le point d'être dressée et, derrière une grande baie vitrée, d'épais flocons de neige tourbillonnent dans la nuit.

Rendez-vous au [60](#).

167

Vous faites demi-tour et rebroussez chemin. Le trajet semble plus long qu'à l'aller. L'entrepôt immense et vide vous inspire une anxiété croissante et vous évitez autant que possible de tourner la tête vers la gauche.

La distance avait réduit votre cocon à une forme indistincte. Lorsque vous parvenez à nouveau à en distinguer les détails, l'impatience vous fait hâter le pas jusqu'à presque courir.

Une intense bouffée de soulagement décrispe tout votre corps lorsque vous regagnez enfin votre point de départ et que l'épaisse moquette vient remplacer la dureté du béton sous vos pieds. Vous attrapez un paquet de bonbons et vous réinstallez telle que vous étiez avant de vous lever.

Rendez-vous au [101](#).

168

Du bout des doigts, vous faites lentement tourner le globe terrestre. Les contours de ses continents se font de plus en plus vagues et inexacts à mesure qu'ils s'éloignent de l'Europe. La pensée des explorateurs qui sont venus les préciser au fil des décennies vous emplit d'admiration aussi bien que d'envie.

Alors que vous réfléchissez à la date de cette représentation du monde, vous remarquez par hasard une fine ligne verticale dans le mur voisin. La suivant du regard, vous réalisez tout à coup qu'il s'agit du contour d'une porte secrète, presque impossible à distinguer malgré la faible distance.

Si vous décidez d'emprunter cette porte, allez au [181](#). Si vous préférez examiner le contenu de la trousse, allez au [175](#). Si vous souhaitez vous intéresser à une autre partie de la pièce, retournez au [2](#).

169

La juxtaposition de livres si divers – et à travers eux de goûts si différents – constitue un spectacle amusant. Vous balayez rapidement du regard leurs quatrièmes de couverture, absorbant leurs atmosphères hétéroclites sans retenir les détails.

Il ne s'agit pas d'un divertissement bien durable, mais il vous permet d'augmenter d'un point votre score de Plénitude. Retournez au [50](#).

- Même si je savais que la couronne ferait une différence, je ne l'imaginai pas si importante, commenta Iridielle tandis qu'elles guidaient leurs deux montures vers le village. Je n'étais jamais parvenu qu'à guérir des égratignures et des bosses au front jusqu'ici. Comment un objet peut-il augmenter mes pouvoirs à ce point ?

Diona-Lys balaya du regard les champs environnants. Aucun des paysans qui y travaillaient ne se trouvait à portée de voix et ils n'auraient certainement pas compris la portée des paroles prononcées, mais le fait de discuter d'un tel sujet en vue de parfaits inconnus la rendait néanmoins nerveuse.

- Il n'augmente pas ton pouvoir, finit-elle par répondre, il ne fait que t'aider à l'utiliser. Tout comme si tu creusais un sol dur à l'aide d'une pioche au lieu de devoir employer tes mains nues. Certains types de magie dépendent presque totalement de ce type d'assistance.

Cette réponse très doctrinale dissimulait son ébahissement devant les progrès réalisés par la princesse en seulement trois semaines. S'exerçant sur les animaux que le hasard avait mis sur leur route, Iridielle avait guéri des morsures infectées, des os brisés et des empoisonnements alimentaires. Sous prétexte de s'accoutumer à traiter des humains, elle avait récemment consacré plus d'une heure à faire disparaître jusqu'à la dernière des cicatrices qui avaient zébré le dos de Diona-Lys.

Les légendes prêtaient à la lignée royale des miracles encore bien plus extraordinaires. Des histoires proprement incroyables se racontaient au sujet de malheureux arrachés aux griffes de la mort par le grand-père de la princesse. Son père n'avait pas joui de la même réputation de guérisseur, même s'il existait quelques anecdotes concernant les camarades qu'il aurait sauvés pendant les guerres de sa jeunesse. Quant à la magie de son oncle, Mardonios l'usurpateur, elle n'était réputée que pour sa puissance destructrice.

Absorbée par ces réflexions, Diona-Lys ne prêta guère d'attention à l'hospice de Senna devant lequel elles étaient en train de passer. Le bâtiment ne payait pas plus de mine que les invalides crasseux installés devant ses portes pour profiter un peu du soleil. Une distance respectable le séparait des maisons les plus proches du village.

- Toutes nos ambitions laisseraient ces gens très indifférents s'ils les connaissaient, observa Iridielle. Que leur importe que ce soit Mardonios ou moi qui occupe le trône ?

- Rien ne t'empêchera d'accorder un don à l'ordre de Senna. Si l'argent provient de la reine, les abbesses n'oseront sans doute pas tout dépenser pour remplir leurs caves de bon vin. Leurs malades auront droit à une louche de soupe grasseuse de plus tous les jours pendant au moins deux mois.

Diona-Lys regretta aussitôt de ne pas avoir gardé son cynisme pour elle, mais il était trop tard. La princesse arrêta sa monture et descendit de selle ; se coiffant de la couronne qu'elle tenait d'ordinaire cachée dans une besace, elle marcha ensuite droit vers les invalides étendus sur leurs grabats misérables.

Toute cette partie de l'histoire doit raconter la naissance de la rébellion. Iridielle et ses compagnons voyageront beaucoup, parfois séparément, pour rallier des partisans à leur cause. La rumeur de l'existence de l'héritière légitime, jusqu'ici très vague, va bientôt se répandre comme une traînée de poudre.

Cette notoriété accrue entraînera bien entendu des dangers, que devrait illustrer au moins une scène d'action développée. Une tentative d'assassinat ferait parfaitement l'affaire.

Il vous semble que Garland devrait connaître à cette occasion une fin tragique. D'un point de vue scénaristique, une fois l'histoire suffisamment avancée, le fait qu'Iridielle dispose d'un garde du corps loyal deviendra à peu près inutile, contrairement aux émotions que lui inspireront le souvenir d'un ami mort pour sa cause. La disparition d'un personnage développé donnera par ailleurs à la violence du conflit naissant un caractère plus marquant que si les seules victimes dans le camp de la princesse font pour ainsi dire partie du décor.

Dans l'immédiat, votre priorité reste la relation entre les deux héroïnes. L'occasion paraît bonne d'illustrer la manière dont leurs personnalités se complètent. Iridielle a résolu d'employer publiquement ses pouvoirs de guérison ; comment allez-vous faire réagir Diona-Lys ?

Si elle laisse agir la princesse et la défend contre les menaces qui se présenteront, allez au [219](#). Si elle emploie des moyens détournés pour empêcher la princesse de trop attirer l'attention, allez au [234](#). Si elle fait en sorte que la réputation naissante de la princesse lui procure au plus vite des bénéfices concrets, allez au [255](#).

Sous un ciel violet, dans une clairière bordée de champignons géants, Amarane Tyrce servait d'interprète à la première rencontre entre des humains et une race extra-terrestre.

Ses collègues étaient suspendus à chacune de ses paroles. Depuis l'atterrissage de leur vaisseau, deux semaines plus tôt, leur équipe avait été la victime d'une série de mystérieuses agressions nocturnes qui leur avait fait soupçonner la présence de créatures intelligentes. Ils n'avaient donc pas vu sans alarme apparaître à l'orée de leur campements ces êtres à la peau nacrée et au visage lisse, munis de quatre longs bras curieusement articulés.

Les pouvoirs télépathiques d'Amarane lui avaient permis d'entrer en communication avec ces extra-terrestres avant que le face-à-face ne puisse mal tourner. Il ne s'était pas révélé facile de



comprendre avec précision leurs pensées, car elles différaient beaucoup de celles d'un esprit humain. À force de persévérance, Amarane s'était néanmoins trouvée en mesure d'exposer la situation à ses coéquipiers : la planète qu'ils étaient venus explorer comportait deux espèces intelligentes, dont l'une se caractérisait par sa violence irrationnelle.

Cela vous semble un peu mieux, mais le concept de base de votre histoire souffre d'une telle surcharge qu'en retirer un seul élément ne saurait sans doute suffire.

Allez-vous à présent supprimer l'équipe d'explorateurs dont fait partie Amarane (allez au [224](#)), ses pouvoirs télépathiques (allez au [229](#)) ou la deuxième race extra-terrestre (allez au [235](#)) ?

172

Les étudiants auxquels appartiennent ces affaires ont noirci bien des feuilles sur des matières allant de la littérature à l'économie en passant par l'histoire et le droit. Vous longez les tables une à une pour examiner le fruit de leur travail, mais il vous paraît alternativement trop laborieux ou trop abscons.

Alors que le désintérêt vous gagne, vos yeux se posent par chance, au sommet d'une dissertation, sur une citation lumineuse de Virgile : "*On se lasse de tout, excepté d'apprendre.*". Et cette pensée qui a franchi vingt siècles pour vous atteindre vous emplit d'un réconfort étonnant.

Augmentez d'un point votre score de Curiosité. Si vous voulez lire le reste de la dissertation, allez au [184](#). Sinon, retournez au [70](#).

173

En vous rapprochant de la table, vous y découvrez un appareil à fondue, plusieurs bols remplis de cubes de fromages ou de morceaux de pain, six minces piques métalliques et deux bouteilles de blanc sec semblant tout juste sorties du réfrigérateur. Inutile de demander ce qui est inscrit au menu du dîner !

Si vous vous servez un verre de vin, allez au [126](#). Si vous disposez les assiettes, les verres et les piques devant chacune des six chaises, allez au [131](#). Si vous mettez une partie du fromage dans l'appareil à fondue et que vous activez celui-ci, allez au [164](#). Si rien de tout cela ne vous tente, retournez au [60](#).

174

Le croissant se révèle frais, tiède et croustillant, comme s'il n'était que récemment sorti du four. Quelques bouchées vous suffisent pour l'avalier, mais vous vous sentez ensuite aussi rassasiée que si vous veniez de dévorer un petit déjeuner complet.

Augmentez d'un point votre score de Plénitude, puis retournez au [50](#).

175

La fermeture éclair de la trousse vous résiste tout d'abord, avant de céder brusquement lorsque vous employez plus de force. Les crayons, les gommes et bâtons de colle qui la remplissaient tombent en désordre à vos pieds. Vous vous penchez aussitôt pour les ramasser, mais vous cognez la tête contre le rebord du bureau. La douleur vous fait vous redresser brusquement et esquisser un pas en arrière. Comme si la maladresse s'attachait désormais aux moindres de vos gestes, vous trébuchez alors sur un objet quelconque, perdez l'équilibre et vous retrouvez étendue de tout votre long au centre de la pièce.

Rendez-vous au [13](#).

176

Votre choix se porte sur un mince roman appartenant sans doute à l'une de vos cousines. Sa couverture vivement coloré et son quatrième de couverture sémillant vous inspirent une bonne impression qui ne survit malheureusement pas aux deux premières pages. La narration – à la première personne – se veut pleine de verve, d'humour et d'esprit libertin, mais ses traits d'esprits incessants ne vous inspirent que de l'ennui.

Vous reposez bien vite le livre où il se trouvait et vous éloignez vers une autre partie de la véranda.

Diminuez d'un point votre score de Plénitude, puis retournez au [50](#).

Vous sillonnez les rayons de la bibliothèque avec une grande lenteur, balayant minutieusement du regard les murs de livres. Chaque couverture constitue à la fois une tentation et une promesse.

Pendant un long moment, vous vous satisfaites de cette déambulation contemplative, butinant les titres des yeux et examinant de temps à autre un quatrième de couverture. Le désir de consulter un ouvrage - ou au moins de le feuilleter - finit par devenir irrésistible, mais l'embarras du choix est considérable.

Augmentez votre score de Curiosité d'un point, puis décidez de ce que vous allez lire. Les quelques livres qui ont retenu votre attention un peu plus que les autres portent sur les prémices de la conquête spatiale (allez au [189](#)), la ruée vers l'or en Californie (allez au [193](#)), le japonisme (allez au [197](#)), la faune endémique de Nouvelle-Calédonie (allez au [204](#)), les plantes génétiquement modifiées (allez au [211](#)) et la colonisation polynésienne (allez au [215](#)).

Sous un ciel violet, dans une clairière bordée de champignons géants, Amarane Tyrce servait d'interprète à la première rencontre entre des humains et une race extra-terrestre.

Ses collègues étaient suspendus à chacune de ses paroles. Depuis l'atterrissage de leur vaisseau, deux semaines plus tôt, leur équipe avait été la victime d'une série de mystérieuses agressions nocturnes qui leur avait fait soupçonner la présence de créatures intelligentes. Ils n'avaient donc pas vu sans alarme apparaître à l'orée de leur campements ces êtres à la peau nacrée et au visage lisse, munis de quatre longs bras curieusement articulés.

Amarane avait dû mettre en œuvre tous ses talents de linguiste pour établir un début de communication avec ces extra-terrestres avant que le face-à-face ne puisse mal tourner. Les sons que produisaient leurs bouches ne pouvaient être imités par des cordes vocales humaines, mais son ordinateur personnel suppléait heureusement à ses limites. Non sans recourir à beaucoup de gestes et de dessins, elle était parvenue au bout de plusieurs heures à une conclusion certaine : cette planète comportait deux espèces intelligentes, dont l'une se caractérisait par sa violence irrationnelle.

Cette situation compliquerait fort leur mission, qui consistait en la création d'un avant-poste de la civilisation terrienne. En ce moment même, plusieurs centaines de colons cryogénisés attendaient l'heure du réveil dans les soutes du vaisseau.

Cela vous semble un peu mieux, mais le concept de base de votre histoire souffre d'une telle surcharge qu'en retirer un seul élément ne saurait sans doute suffire.

Allez-vous à présent supprimer l'équipe d'explorateurs dont fait partie Amarane (allez au [203](#)), la deuxième race extra-terrestre (allez au [218](#)) ou les colons (allez au [229](#)) ?

179

La couronne reposait à l'extrémité de la salle, dans les mains en coupe d'une grande statue de fer à l'effigie d'un guerrier en armure. Une exclamation joyeuse échappa à Iridielle et elle voulut s'en approcher, mais ses trois compagnons la retinrent en même temps.

Avec un grincement déchirant, la statue se mit en mouvement vers le petit groupe. Un éclat rougeâtre était apparu derrière la visière de son heaume et son pas faisait trembler le sol dallé.

- Un golem ! s'exclama Tirien avec plus de fascination que de crainte. J'ai toujours su qu'il devait en rester quelques-uns.

- Comment est-ce qu'on l'arrête, Diona-Lys ? demanda Garland en se plaçant devant la princesse.

- Je ne connais pas les paroles capables de le faire obéir. Il faudrait endommager le symbole qu'il porte sur son casque.

- Facile à dire, il mesure au moins trois mètres !

De fait, la victoire sur un tel adversaire demanderait une bonne tactique et une utilisation astucieuse de l'environnement. Mais à présent que vous avez choisi la nature de l'obstacle, vous pouvez renvoyer les détails à plus tard. Il y a des éléments de l'histoire autrement plus importants auxquels réfléchir.

Notez le code *Acier*, puis rendez-vous au [170](#).

180

Leurs éclaireurs avaient choisi un excellent emplacement pour cette conférence secrète, songea Diona-Lys. L'antique tumulus dominait un paysage plat et herbeux, où la moindre approche de cavaliers serait repérée longtemps à l'avance. Cette situation compliquerait beaucoup la tâche au général Karrus si son intention réelle était de s'emparer d'Iridielle par trahison. De façon réciproque et non moins importante, il pouvait ainsi constater qu'on ne lui tendait aucun piège.

À dire vrai, Karrus commençait à afficher une confiance excessive. L'absence de témoins autres que son garde du corps et les deux rebelles laissait le champ libre au ressentiment qu'il avait accumulé contre Mardonios pour une multitude de raisons. Mais son ambition transparaisait à chaque instant, évoquant sans les énoncer encore des conditions extravagantes pour se rallier à la princesse. Profitant de ce qu'il interrompait une diatribe enflammée pour reprendre son souffle, Diona-Lys décida de le ramener à une plus juste appréciation de sa situation :

- Votre courroux contre l'usurpateur est très compréhensible. Les rumeurs les plus répandues lui prêtent seulement le dessein de vous écarter en vous confiant un commandement insignifiant dans la région la plus éloignée possible. Mais nous connaissons sa préférence pour les méthodes définitives avec les hommes qu'il juge dangereux. Lorsqu'il a fait écarteler en place publique votre collègue Vidrias voici deux ans, vous a-t-il fait parvenir un bras ou bien une jambe ?

Le visage massif de Karrus prit une teinte cramoisie. Avant qu'il ne puisse répondre, la princesse se tourna vers sa conseillère pour la réprimander :

- Je t'ai autorisée à apporter ton opinion sincère, mais non pas à parler au général sur ce ton. Présente-lui tes excuses à l'instant !

Diona-Lys articula quelques paroles de contrition, dans lesquelles ne perça qu'une fraction de sa répugnance réelle pour cette nécessité diplomatique. Elle avait convaincu Iridielle – dont le charisme indéniable se prêtait davantage à la persuasion qu'à la confrontation – de lui laisser tout le soin des paroles désagréables au cours de cette conférence. Les prétentions du général Karrus devaient se voir fixer d'entrée de jeu des bornes claires, ce qu'il n'accepterait pas volontiers.

Diona-Lys craignait moins de manquer d'arguments que de leur insuffler une passion trop sincère. Cinq ans plus tôt, l'homme qui lui faisait face avait servi d'instrument à l'usurpateur pour écraser la maison de Ferval. Son utilité pesait désormais davantage que le souvenir de ces jours sanglants, mais elle ne l'effacerait jamais.

Il vous semble que cette scène serait une bonne occasion de montrer l'influence de la princesse sur la personnalité de Diona-Lys.

Iridielle va-t-elle aider son amie à laisser le passé derrière (allez au [236](#)), avoir de l'espoir pour l'avenir (allez au [245](#)) ou se montrer fière d'elle-même dans le présent (allez au [253](#)) ?

Vous vous glissez sans mal derrière le bureau et ouvrez la porte. Elle vous révèle un couloir moqueté de gris, qu'un enfillement de néons éclaire d'une lumière cassante. Son extrémité n'est pas visible, mais cela ne vous dissuade pas de vous y engager.

Le désordre ne s'étend pas au-delà de la chambre. Vous cheminez dans le silence et un certain ennui. En l'absence de combustible pour les nourrir, vos pensées vous paraissent comme engluées.

Au bout d'un temps indéfinissable, vous parvenez devant une nouvelle porte. Vous la poussez et vous retrouvez au seuil de la vaste bibliothèque de votre université. Des étagères métalliques densément chargées de livres y alternent avec de longues tables. Derrière les très hautes fenêtres tombe une pluie battante.

Rendez-vous au [70](#).

182

Si le thé que vous buvez était tout à fait froid, peut-être vous procurerait-il une sensation agréable de contraste avec la chaleur ambiante. Mais sa tiédeur le rend désagréablement fade. Vous reposez la tasse encore à demi remplie et vous éloignez de la table.

Diminuez d'un point votre score de Plénitude, puis retournez au [50](#).

183

Vous ouvrez le livre à l'emplacement du marque-page, mais vos yeux glissent sur les mots imprimés sans parvenir à s'accrocher nulle part. Votre absence de concentration se double d'un sentiment de gêne, comme s'il était incroyablement déplacé de plonger le nez dans un roman en ce lieu.

Vous ne tardez pas à reposer le livre à l'endroit où il se trouvait. Diminuez votre score de Proximité d'un point, puis retournez au [60](#).

184

Malheureusement, la suite se révèle fort peu inspirée. Vous parcourez la copie double avec une rapidité croissante, sans y rencontrer autre chose que des phrases maladroites et des pensées creuses. Le seul effet de cette lecture est d'affadir dans votre esprit la saveur de la citation qui vous l'a fait entreprendre.

Diminuez d'un point votre score de Curiosité, puis retournez au [70](#).

185

Une fois déployée au-dessus de votre tête, la toile orange du parasol paraît anthracite tant elle ne laisse rien filtrer des rayons du soleil. L'ombre dans laquelle vous vous retrouvez plongée contraste brutalement avec l'éclat du reste de la véranda. Vous avez presque froid. Le bien-être que vous éprouvez depuis votre arrivée ici semble tout à coup moins net et beaucoup plus fragile.

Vous vous hâtez de replier le parasol, de le ranger et de vous éloigner du coffre. La lumière retrouvée dissipe l'essentiel de votre malaise naissant, mais il en demeure tout de même quelque chose.

Diminuez d'un point votre score de Plénitude, puis retournez au [50](#).

186

Il vous semble d'abord que vous pourriez passer des heures à suivre du regard les trajectoires tombantes des flocons. Mais la sérénité du spectacle est rongée par un sentiment insidieux d'isolation, qui devient peu à peu insupportable. Vous vous détournez tout à coup et réalisez alors que le froid traversant la paroi de verre vous a glacée jusqu'à la moëlle. Vous revenez vers le centre de la pièce en vous frictionnant vigoureusement les bras.

Diminuez d'un point votre score de Proximité, puis retournez au [60](#).

187

Au premier contact, le beau papillon se désagrège en fragments minuscules, dont la plupart tombent à l'intérieur du verre.

Diminuez d'un point votre score de Plénitude. Si vous souhaitez vous intéresser à une autre des choses qui recouvrent cette table, allez au [118](#). Sinon, retournez au [50](#).

188

Loin de contenir des verres et des bouteilles destinés à l'apéritif, le buffet se révèle occupé par une platine – relié à de petites enceintes disposées tout autour du salon – et par un grand nombre de 33 tours.

Si vous mettez un disque de musique classique, allez au [196](#). Si vous préférez du jazz, allez au [207](#). Si vous optez plutôt pour du rock classique, allez au [222](#). Si vous n'avez pas envie d'écouter de la musique, retournez au [60](#).

189

Vous découvrez avec une certaine surprise que le livre débute sur une note plus littéraire que technologique. La majorité de la longue introduction porte en effet sur les voyages spatiaux dans la fiction antérieure au vingtième siècle. Vous y trouvez des références détaillées aux *États et empire de la Lune*, à *Micromégas*, au diptyque de Jules Verne et à bien d'autres œuvres dont vous aviez oublié l'existence.

Ce condensé des rêveries d'auteurs lointains charme votre imagination au point de vous faire repousser le moment de passer à la suite, que vous imaginez plus prosaïque. Vous déposez le livre sur le coin d'une table en attendant.

Augmentez de deux points votre score de Curiosité. Si vous le souhaitez et à condition de ne pas l'avoir encore ouvert, vous pouvez à présent consulter l'ouvrage portant sur la ruée vers l'or en Californie (allez au [193](#)), le japonisme (allez au [197](#)), la faune endémique de Nouvelle-Calédonie (allez au [204](#)), les plantes génétiquement modifiées (allez au [211](#)) ou la colonisation polynésienne (allez au [215](#)).

Si vous ne souhaitez pas lire un autre de ces livres – ou que vous les avez déjà tous survolés – retournez au [70](#).

190



La nuit tombait et l'odeur de la nourriture se répandait autour des feux de camp lorsque Diona-Lys regagna la tente de commandement.

- Les groupes ont tous été formés et ils ont reçu leurs ordres, annonça-t-elle. Les premiers d'entre eux se mettront en route demain à l'aube.

Penchée sur les cartes qui recouvraient la table, Iridielle hocha la tête sans rien répondre. Elle semblait ne pas avoir bougé depuis la clôture du conseil de guerre. Sa nervosité si longuement cachée commençait à transparaître dans certains détails.

Diona-Lys regrettait à moitié de ne pas avoir combattu le plan de la princesse. Jouer l'issue de cette rébellion sur un coup de dés semblait pure folie. Mais les alternatives présentaient des risques au moins aussi importants, quoique plus distants. Leur coalition se trouvait à la merci du moindre revers militaire, qui rangerait fermement derrière l'usurpateur les nombreux seigneurs encore indécis.

La vue du heaume de la princesse reposant sur un tabouret voisin n'apporta aucun réconfort à Diona-Lys. Elle était pourtant fière de sa création, par dessus laquelle Iridielle pouvait porter sa couronne tout en conservant la capacité de l'utiliser. Mais elle se prenait maintenant à réexaminer chacune des runes gravées dans l'acier, craignant d'avoir commis à un endroit une erreur ou une négligence.

La princesse avait insisté pour commander elle-même l'opération visant à éliminer l'usurpateur. Plusieurs de ses lieutenants avaient tenté de l'en dissuader, mais Diona-Lys, après avoir longuement hésité, ne s'était pas ralliée à eux. Les hommes chargés de cette mission périlleuse y verraient leur résolution mise à très rude épreuve ; la présence à leurs côtés de l'héritière légitime- dont ils connaissaient tous les pouvoirs de guérison miraculeux- leur ferait braver la mort avec beaucoup plus de courage.

Iridielle étudiait pour la dixième fois au moins un plan approximatif du palais. Diona-Lys quitta la tente et y revint quelques instants plus tard avec deux écuelles de ragoût fumantes, qu'elle déposa sans cérémonie sur la table encombrée.

- Il faut manger et ensuite aller dormir, déclara-t-elle sobrement. La journée de demain ne sera pas de tout repos.

Il s'agit de la dernière scène réellement calme de l'histoire avant la confrontation finale. Il vous semble que cela en fait une bonne occasion pour les deux jeunes femmes de s'ouvrir un peu plus l'une à l'autre.

Si elles se font des confidences concernant leur passé, allez au [232](#). Si vous préférez qu'elles échangent quelques plaisanteries sur l'avenir, allez au [248](#). Si vous voulez esquisser entre elles une relation romantique, allez au [269](#).

Un courant d'air glacial s'engouffre avec brusquerie dans la pièce, chargé d'une multitude de flocons, et fait palpiter follement les flammes dans la cheminée. Glacée jusqu'à la moëlle, vous vous hâtez de refermer la baie vitrée, puis revenez vers le centre de la pièce en vous frictionnant les bras.

Diminuez votre score de Proximité d'un point, puis retournez au [60](#).

Quelques instants d'attention vous permettent d'identifier facilement le seul livre qui pourrait vous appartenir. Sa couverture ocre et usée ne vous paraît à vrai dire qu'à demi familière, mais le nom de l'auteur, le titre et le contenu du quatrième de couverture éveillent dans votre mémoire de nombreux échos.

Vous ne vous souvenez pas réellement de l'histoire elle-même ; aucun marque-page ne vient d'ailleurs suggérer que vous en aviez entamé la lecture. Si vous trouviez dans la véranda un endroit confortable où vous installer, il vous semble que vous aimeriez lire le début de ce roman.

Notez le code *Poche* si vous décidez d'emporter ce livre. Dans un cas comme dans l'autre, retournez ensuite au [50](#).

Le livre traite son sujet sous l'angle des individus et inclut de nombreux extraits de lettres écrites à leurs familles par des chercheurs d'or venus d'Europe, d'Asie et d'autres régions du continent américain. Ce que leurs mots laisse entrevoir de leurs espoirs inspire une certaine mélancolie. Combien d'entre eux sont revenus au pays autrement qu'en guenilles ?

Un coup d'œil au dernier chapitre vous apporte une idée de la réponse. Les pépites tant convoitées n'ont que rarement apporté la richesse à leurs découvreurs. Pendant la ruée vers l'or, les véritables gagnants - petits et grands - ont été ceux qui vendaient services et produits aux prospecteurs. Le fait qu'une approche pragmatique l'emporte sur un désir exalté est-il déprimant ou au contraire encourageant ? Les deux points de vue se querellent dans votre esprit sans que l'un d'eux ne parvienne à prendre le dessus.

Vous posez le livre sur la table la plus proche, songeant que vous y reviendrez peut-être plus tard.

Augmentez de deux points votre score de Curiosité. Si vous le souhaitez et à condition de ne pas l'avoir encore ouvert, vous pouvez à présent consulter l'ouvrage portant sur les prémices de la conquête spatiale (allez au [189](#)), le japonisme (allez au [197](#)), la faune endémique de Nouvelle-Calédonie (allez au [204](#)), les plantes génétiquement modifiées (allez au [211](#)) ou la colonisation polynésienne (allez au [215](#)).

Si vous ne souhaitez pas lire un autre de ces livres – ou que vous les avez déjà tous survolés – retournez au [70](#).

194

Vous vous absorbez songeusement dans la contemplation des flammes. Mais, après quelques instants, il commence à vous paraître ridicule de rester plantée face à cette cheminée comme devant un spectacle.

Diminuez votre score de Proximité d'un point, puis retournez au [60](#).

195

Les fraises se révèlent plutôt acides, mais cela ne vous déplaît pas. Vous en avez près d'une demi-douzaine avant de songer qu'il conviendrait d'en laisser pour le reste de la famille.

Augmentez d'un point votre score de Plénitude, puis retournez au [50](#).

196

La musique orchestrale qui émerge crescendo des haut-parleurs ne parvient pas à vous entraîner dans son harmonie, dont la beauté délicate contraste trop avec l'atmosphère de votre environnement. Vous finissez par arrêter le disque, le ranger et refermer le buffet.

Retournez au [60](#).

Le livre comporte de nombreuses illustrations permettant de comparer des créations occidentales - tableaux, mais aussi meubles, vases et objets de la vie courante - avec leurs sources d'inspiration japonaises. Cette redécouverte soudaine d'un pays longtemps isolé et de ses codes esthétiques semble avoir inspiré aussi bien de plates imitations dictées par un désir d'exotisme que de véritables mouvements artistiques, tels que l'Art Nouveau.

Cet aperçu des engouements et des fulgurances engendrés par la rencontre de cultures si différentes vous fascine tout en vous laissant sur votre faim. Vous voudriez un ouvrage qui recense ces échanges effervescents dans tous les domaines et pour tous les pays. Mais la pensée vous vient que ce sujet pourrait sans doute occuper une bibliothèque entière à lui seul.

Dans l'immédiat, vous laissez le livre sur une table voisine, afin de pouvoir facilement le retrouver si vous souhaitez plus tard vous y replonger.

Augmentez de deux points votre score de Curiosité. Si vous le souhaitez et à condition de ne pas l'avoir encore ouvert, vous pouvez à présent consulter l'ouvrage portant sur les prémices de la conquête spatiale (allez au [189](#)), la ruée vers l'or en Californie (allez au [193](#)), la faune endémique de Nouvelle-Calédonie (allez au [204](#)), les plantes génétiquement modifiées (allez au [211](#)) ou la colonisation polynésienne (allez au [215](#)).

Si vous ne souhaitez pas lire un autre de ces livres – ou que vous les avez déjà tous survolés – retournez au [70](#).

Votre souffle fait frémir les ailes jaune et noir, qui ne tardent pas à battre d'elles-mêmes. Le papillon se détache du verre, virevolte un instant devant votre visage, puis va se perdre parmi les innombrables plantes de la véranda.

Augmentez d'un point votre score de Plénitude. Si vous souhaitez à présent boire le jus d'orange, allez au [206](#). Si vous préférez vous intéresser à une autre des choses qui recouvrent la table, retournez au [165](#).

Sous un ciel violet, dans une clairière bordée de champignons géants, Amarane Tyrce devenait la première humaine à entrer en contact avec une race extra-terrestre.

Son vaisseau, chargé de convoyer des colons cryogénisés, avait atterri en catastrophe sur la mauvaise planète. Le reste de l'équipage était mort, l'essentiel de l'équipement était détruit et, dès les premières nuits passées sur ce sol étranger, Amarane s'était retrouvée la cible d'une série d'agressions révélant clairement une hostilité intelligente. Lorsqu'elle avait vu paraître à l'orée de son campement de fortune ces êtres à la peau nacrée et au visage lisse, munis de quatre longs bras curieusement articulés, elle avait failli paniquer et se servir des armes à sa disposition.

Ses pouvoirs télépathiques lui avait heureusement permis d'entrer en communication avec ces extra-terrestres, non sans un certain mal, car leurs pensées différaient fort de celles d'un esprit humain. À force de persévérance, Amarane avait fini par saisir la situation : cette planète comportait deux espèces intelligentes, dont l'une se caractérisait par sa violence irrationnelle.

Cela vous semble un peu mieux, mais le concept de base de votre histoire souffre d'une telle surcharge qu'en retirer un seul élément ne saurait sans doute suffire.

Allez-vous à présent supprimer les pouvoirs télépathiques d'Amarane (allez au [203](#)), la deuxième race extra-terrestre (allez au [212](#)) ou les colons (allez au [224](#)) ?

Les rues de la capitale, que Diona-Lys traversait pour la première fois en six ans, la faisaient penser à un volcan dégageant une forte fumée. On y parlait haut et le moindre orateur un peu talentueux ou énergique formait un attroupement dès le début de sa péroraison. Les visages reflétaient tous l'attente d'une éruption violente, et souvent le désir d'y participer.

Au milieu de ses préoccupations nombreuses et diverses, Diona-Lys ne pouvait s'empêcher de songer que cette situation illustrait à merveille certains principes politiques. Si Mardonios avait régné en despote raisonnable, le peuple ne se soucierait plus guère d'une usurpation vieille de vingt ans et l'apparition d'une héritière légitime ne l'enflammerait pas ainsi. Mais l'oncle d'Iridielle, une fois assis sur le trône, n'avait laissé aucune prudence modérer l'assouvissement de ses passions. La population de la capitale avait tout particulièrement souffert de sa cupidité, de sa concupiscence et de sa cruauté gratuite. À présent que la moitié de sa garde royale était partie renforcer l'armée devant affronter la rébellion, la haine qu'il inspirait aux citoyens commençait pour la première fois à l'emporter sur leur peur.

Mais Diona-Lys n'avait pas le loisir de contempler l'agitation croissante. L'attaque du palais aurait lieu dans moins de deux jours et bien des choses demandaient son attention d'ici là.

Vous avez une intention bien précise en tête concernant ce passage de l'histoire : il s'agit d'y montrer que Diona-Lys, même si le contact prolongé de la princesse l'a humanisé, demeure capable d'actions immorales lorsqu'elles lui paraissent utiles.

Si vous lui faites assassiner un traître qui s'apprête à dénoncer le projet des rebelles, allez au [241](#). Si elle étouffe une vérité qui aurait porté atteinte à Iridielle, allez au [263](#). Si elle provoque une émeute pour augmenter la pression sur la garde royale, allez au [274](#).

## 201

Sous un ciel mauve, dans une clairière bordée d'une pseudo-végétation évoquant des plumes géantes, Amarane Tyrce devenait la première humaine à entrer en contact avec une race extra-terrestre.

Son vaisseau, chargé de convoyer des colons cryogénisés, avait atterri en catastrophe sur la mauvaise planète. Le reste de l'équipage était mort et il avait fallu une semaine de réparations frénétiques pour maintenir en état de marche une partie de l'équipement. Amarane ne pouvait pas réveiller les colons – la nourriture restante suffirait à peine à ses seuls besoins pour une vingtaine de jours – mais elle craignait que certains des caissons cryogéniques ne viennent bientôt à cesser de fonctionner, faute d'une alimentation énergétique suffisante.

Dans ces circonstances, l'apparition à l'orée de son campement de fortune d'êtres flottants ressemblant à de grandes méduses pourpres avait failli la faire paniquer. Elle avait heureusement su se contrôler et étudier en scientifique le comportement des étranges extra-terrestres. Ils n'émettaient aucun son, mais les mouvements de leurs nombreux tentacules reflétaient manifestement une pensée et l'ordinateur personnel d'Amarane lui indiquait qu'ils émettaient par ailleurs des sortes de phéromones. Au bout de plusieurs heures, pendant lesquelles l'intelligence de ses interlocuteurs joua un rôle au moins aussi important que la sienne, la jeune femme parvint à échanger avec eux quelques idées simples mais claires.

Notez le code *Comète*. Le contour de l'histoire vous satisfait beaucoup plus à présent. Si vous souhaitez arrêter là cette cure d'amincissement, allez au [150](#). Sinon, vous pouvez supprimer les extra-terrestres (allez au [216](#)) ou les colons (allez au [256](#)).

## 202

La jeune femme blonde et Ogar Korr entamèrent une négociation dont Diona-Lys cessa vite de suivre les détails. Elle avait réclamé sa liberté autant par désir de provocation que par réel espoir, mais l'une et l'autre émotion s'étaient déjà évaporées, ne laissant en elle qu'un mélange d'appréhension et de rancœur. Les mystiques d'Argelain punissaient ses moindres écarts avec une rigueur froide et veillaient toujours à lui inculquer que la désobéissance avait pour conséquence la douleur.

Elle pourrait en être quitte pour un châtiment moindre si elle révélait sans plus attendre l'information qu'on lui réclamait. Que lui importaient à présent toutes les reliques poussiéreuses de la Nécropole d'Acier ? Mais l'humiliation de retirer son exigence et de trahir le secret de sa famille sans autre motif que la crainte dressait devant elle un mur repoussant. Combien d'affronts sa fierté meurtrie pouvait-elle encore endurer avant de la désertier totalement, ne laissant d'elle qu'une esclave qui passerait le restant de sa vie enchaînée à sa forge ?

La jeune femme blonde s'était levée et présentait à Ogar Korr son épée, qu'elle avait à demi tirée du fourreau. La vision des runes gravées dans le métal arracha brusquement Diona-Lys au bouillonnement de ses pensées. Cette disposition austère, ces traits mâles et énergiques, cette rusticité trompeuse... Pas un forgeron n'avait été capable de créer une arme pareille en trois cents ans.

Ogar Korr quitta bientôt la salle avec son invitée et il s'écoula un long moment avant son retour. Un frémissement parcourut Diona-Lys à la vue des deux gardes robustes qui l'accompagnaient, mais elle n'opposa aucune résistance lorsqu'ils lui détachèrent les mains pour l'emmener.

Ogar Korr ouvrit la marche. Diona-Lys remarqua avec un peu de surprise que la jeune femme blonde se tenait toujours à ses côtés, souriant comme si elle se rendait à un spectacle. Malgré ses airs innocents, se plairait-elle donc à la voir recevoir le fouet ? Et où avait-elle laissé son épée ?

Le petit groupe suivit à travers les couloirs dédaléens un itinéraire que Diona-Lys ne reconnut pas. Ses pensées avaient pris la consistance d'une mélasse froide, refusant d'élaborer la moindre supposition.

Une porte s'ouvrit et une lumière aveuglante la frappa en plein visage, accompagnée d'une bouffée d'air qui lui parut glaciale. Diona-Lys fit encore trois pas et un vertige la saisit en voyant le plafond disparaître au-dessus de sa tête. Des paroles s'échangèrent autour d'elle sans qu'elle en saisisse rien. Lorsqu'elle tourna la tête, Ogar Korr et les gardes étaient rentrés à l'intérieur du monastère.

- Ne restons pas ici, dit la jeune femme blonde en lui prenant le bras. Je ne pense pas que les mystiques d'Argelain reviendraient sur leur parole, mais je préfère leur en épargner la tentation.

Diona-Lys se laissa guider sans réagir. Le paysage environnant possédait une richesse étourdissante, au milieu de laquelle elle sut seulement remarquer que de jeunes feuilles recouvraient les branches des arbres. Ce devait être le printemps.

- Je m'appelle Iridielle, reprit la jeune femme lorsqu'elles parvinrent en vue d'un petit bivouac, et je ne te demande pas autre chose que de m'écouter quelques instants. Ta liberté t'appartient de toute manière, mais j'éprouverais une grande reconnaissance si...

Elle s'interrompit et, détournant avec tact le regard, déclara que cette conversation pouvait attendre. Sans doute parce qu'ils n'étaient plus habitués à l'éclat du jour, les yeux de Diona-Lys s'étaient recouverts d'un épais voile humide.

Rendez-vous au [160](#).

## 203

Sous un ciel ocre, dans une clairière bordée de cristaux vivants, Amarane Tyrce devenait la première humaine à entrer en contact avec une race extra-terrestre.

Son vaisseau, chargé de convoyer des colons cryogénisés, avait atterri en catastrophe sur la mauvaise planète. Le reste de l'équipage était mort, l'essentiel de l'équipement...

Le tableau que vous avez entrepris de peindre vous semble tout à coup absurde. Comment Amarane pourrait-elle, à elle seule et sans l'avantage considérable de la télépathie, établir des négociations avec l'une des espèces intelligentes de la planète et se prémunir des agressions de l'autre tout en prenant soin de colons sans défense ? Lui permettre de triompher d'autant de difficultés majeures ne pourrait se faire qu'au prix de facilités scénaristiques qui ôteraient toute valeur à ses accomplissements.

Le monde que vous tentiez de raffiner se désagrège autour de vous. Rendez-vous au [8](#).

## 204

Le livre possède un caractère encyclopédique que n'adoucissent guère les nombreuses photographies dont il est émaillé. Vous réalisez vite que vous êtes tout simplement trop béotienne pour apprécier son contenu à sa juste valeur. Intellectuellement, vous comprenez le caractère exceptionnel des centaines d'espèces endémiques d'insectes, de mollusques, d'araignées et de crustacés existant en Nouvelle-Calédonie ; mais en pratique, toutes leurs variétés réunies vous paraissent moins intéressantes que le premier éléphant venu.



À mesure que vous feuillotez les pages, vous en venez néanmoins à apprécier le caractère particulier de cette faune où les plus grands animaux terrestres sont des reptiles et il n'existe pas d'autres mammifères sauvages que les chauve-souris. Cette biodiversité, si éloignée de ce qui vous semble normal, dégage le parfum d'un monde différent.

Vous laissez le livre sur le rebord d'une table, jugeant que vous y reviendrez peut-être plus tard.

Augmentez d'un point votre score de Curiosité. Si vous le souhaitez et à condition de ne pas l'avoir encore ouvert, vous pouvez à présent consulter l'ouvrage portant sur les prémices de la conquête spatiale (allez au [189](#)), le japonisme (allez au [197](#)), la ruée vers l'or en Californie (allez au [193](#)), les plantes génétiquement modifiées (allez au [211](#)) ou la colonisation polynésienne (allez au [215](#)).

Si vous ne souhaitez pas lire un autre de ces livres – ou que vous les avez déjà tous survolés – retournez au [70](#).

205

Une petite réserve de bûches est placée à proximité de la cheminée. Vous en saisissez une et la placez dans l'âtre, où elle s'embrase presque aussitôt en crépitant. Les flammes redoublent d'intensité et les ombres mouvantes qu'elles projettent sur les murs se découpent plus nettement, ce qui vous inspire un curieux sentiment de réconfort.

La chaleur accrue ne vous permet pas de rester plus longtemps devant le feu. Augmentez votre score de Proximité d'un point, puis retournez au [60](#).

206

Le jus d'orange possède toute la saveur d'un rayon de soleil pulpeux. Vous buvez à longs traits, ne reposant le verre qu'une fois vide. Vous vous sentez aussi rassasiée que désaltérée.

Augmentez d'un point votre score de Plénitude, puis retournez au [50](#).

207

Des notes de piano s'égrènent avec vivacité, bientôt rejointes par le rythme sourd de la contrebasse, puis par l'éclat enroué de la trompette. D'autres instruments apparaissent par la suite, se succédant, s'accompagnant et se répondant. La musique imprègne peu à peu au salon son charme également mélancolique et enjoué.

Augmentez votre score de Proximité d'un point, puis retournez au [60](#).

## 208

L'arbuste, à la lumière de vos modestes connaissances en botaniques, vous semble être un jeune olivier. Le grand pot couleur d'ocre qui lui est destiné se trouve à proximité, son fond déjà recouvert d'une première couche de terreau.

L'opération demande plus de temps que vous ne l'anticipiez, mais cela ne vous inspire aucune impatience. Au contraire, le sentiment d'œuvrer avec application à une entreprise si modeste vous emplit d'une grande satisfaction. Vos gestes les plus simples vous semblent prendre un sens intemporel parce qu'éphémère.

Bien que vous ayez oublié beaucoup des recommandations de votre grand-père en matière de jardinage, vous vous souvenez qu'une plante venant d'être repotée a besoin de beaucoup d'eau. Une fois tout le reste achevé, vous allez donc remplir un arrosoir avec lequel vous abreuvez copieusement l'arbuste.

Augmentez de cinq points votre score de Plénitude, puis retournez au [50](#).

## 209

La partie de cartes a été interrompue en cours de route, sans qu'il soit possible de deviner si les six joueurs comptaient ou non y revenir plus tard. De petites coupelles contiennent encore quelques miettes de biscuits apéritifs et des traces de verre sont visibles sur le bois de la table.

Augmentez votre score de Proximité d'un point, puis retournez au [60](#).

Tout son corps la brûlait d'une souffrance atroce et les bribes d'air parvenant jusqu'à ses poumons se faisaient de plus en plus rares. Cernée par des ténèbres grandissantes, sa magie se débattait en elle avec la furie d'un animal paniqué, cherchant à échapper à son contrôle pour guérir l'intégralité de ses blessures.

Au prix d'un effort énorme, Iridielle parvint à retirer son heaume et à prendre une profonde inspiration. Elle tenta ensuite vainement de se redresser en position assise. La douleur la fit presque défaillir et ses doigts se refermèrent convulsivement sur sa couronne.

Elle ne distinguait plus la salle que comme un vaste flou grisâtre, parsemé de tâches plus colorées là où gisaient les cadavres. Les flammes qui l'avaient enveloppée toute entière n'avaient pas laissé ses yeux intacts.

L'aura de l'usurpateur ne brillait plus que d'un éclat assourdi. Iridielle se concentra pour l'éteindre tout à fait, mais sans y parvenir. Sa magie était-elle incapable d'ôter définitivement la vie ou Mardonios avait-il trouvé le moyen de lui résister ? Elle pouvait l'entendre haleter à quelques pas d'elle. Parviendrait-il à rassembler assez de forces pour en finir avec un nouveau sortilège ou en ramassant simplement une épée ?

Iridielle sentit que le prochain usage de ses pouvoirs lui ferait perdre connaissance. Son regard brouillardé se posa sur la silhouette gisant à ses côtés et une rage soudaine la saisit contre elle-même. Elle plongea sa volonté dans le corps inerte, y traqua l'étincelle de vie sur le point de s'éteindre et déversa en elle tout le restant de sa magie.

Un soubresaut agita des membres qui avaient paru glacés par la mort, mais Iridielle ne put juger si son ultime effort avait été suffisant. Elle se sentait glisser rapidement vers un gouffre obscur.

- Diona-Lys, croassa-t-elle, tue-le...

Puis sa pensée et ses sensations basculèrent dans le néant.

Diona-Lys réussira à tuer l'usurpateur, bien sûr. Reste à conclure l'histoire.

Comptez le nombre de codes que vous possédez parmi les suivants : *Ailes, Acier, Main, Rune, Semblant, Appui, Horizon* et *Secret*. Si vous n'en possédez aucun, rendez-vous au [238](#). Si vous en possédez un, deux ou trois, rendez-vous au [251](#). Si vous en possédez au moins quatre, rendez-vous au [257](#).

Vous ne vous attardez guère sur la description des procédés employés, trop technique pour que vous y compreniez grand-chose. Les caractéristiques conférées par manipulation génétique vous intéressent beaucoup plus. Les modifications ont souvent pour but de rendre les plantes résistantes à des problèmes spécifiques, tels qu'une maladie ou un parasite, mais elles peuvent également viser à améliorer leur capacité de photosynthèse, à leur faire mieux endurer la sécheresse ou à les rendre plus nutritives.

Sans minimiser les risques et les abus qu'entraîne cette technologie, le livre la fait paraître comme une clé essentielle de la civilisation future. Grâce à elle, l'humain deviendrait capable de survivre durablement dans bien des environnements peu propices à la vie.

L'ouvrage mériterait sans doute un examen plus approfondi. En attendant, vous le déposez sur une table voisine.

Augmentez d'un point votre score de Curiosité. Si vous le souhaitez et à condition de ne pas l'avoir encore ouvert, vous pouvez à présent consulter l'ouvrage portant sur les prémices de la conquête spatiale (allez au [189](#)), la ruée vers l'or en Californie (allez au [193](#)), le japonisme (allez au [197](#)), la faune endémique de Nouvelle-Calédonie (allez au [204](#)) ou la colonisation polynésienne (allez au [215](#)).

Si vous ne souhaitez pas lire un autre de ces livres – ou que vous les avez déjà tous survolés – retournez au [70](#).

## 212

Sous un ciel ocre, dans une clairière bordée de cristaux vivants, Amarane Tyrce devenait la première humaine à entrer en contact avec une race extra-terrestre.

Son vaisseau, chargé de convoyer des colons cryogénisés, avait atterri en catastrophe sur la mauvaise planète. Le reste de l'équipage était mort et il avait fallu une semaine de réparations frénétiques pour maintenir en état de marche une partie de l'équipement. Amarane ne pouvait pas réveiller les colons – la nourriture restante suffirait à peine à ses seuls besoins pour une vingtaine de jours – mais elle craignait que certains des caissons cryogéniques ne viennent bientôt à cesser de fonctionner, faute d'une alimentation énergétique suffisante.

Dans ces circonstances, l'apparition à l'orée de son campement de fortune d'être chitineux, moitié moins grands qu'elle, avait failli la faire paniquer. Alors qu'elle s'apprêtait à se servir des armes à sa disposition, ses pouvoirs télépathiques avaient heureusement saisi en eux des pensées complexes, quoique très éloignées de celles d'un esprit humain. Elle s'efforçait à présent d'entamer des négociations avec ces étranges extra-terrestres aux yeux sphériques, munis de courtes jambes et de quatre bras deux fois plus longs que leur torse.

Notez le code *Nébuleuse*. Ainsi allégée, l'histoire vous semble déjà plus solide. Devriez-vous continuer dans cette voie ?

Si vous décidez de vous en tenir là, allez au [150](#). Sinon, vous pouvez supprimer les pouvoirs télépathiques d'Amarane (allez au [201](#)), les colons (allez au [221](#)) ou les extra-terrestres (allez au [233](#)).

213

Le thaumaturge se figea au moment de se lever de son siège. L'épée d'Iridielle avait jailli silencieusement du fourreau et son tranchant plus effilé qu'un rasoir lui effleurait à présent la gorge. Tournant des yeux effarés vers la princesse, il...

Non, cela n'a aucun sens. Même si le sort de Diona-Lys lui inspire une profonde compassion, Iridielle ne recourrait pas si facilement à la violence et ne prendrait pas le risque de tuer des gens qui, malgré leurs défauts, ont accepté de l'aider. Et du reste, comment cette méthode pourrait-elle se révéler efficace ? Le monastère est souterrain, labyrinthique et fortement gardé ; à moins de renier la logique ou de faire jouer au hasard un rôle très excessif, les deux jeunes femmes ne parviendraient pas à s'en échapper même avec un otage.

L'histoire que vous commencez à peine à recréer se disloque autour de vous. Rendez-vous au [8](#).

214

Sous un ciel mauve, dans une clairière bordée d'une pseudo-végétation évoquant des plumes géantes, Amarane Tyrce devenait la première humaine à entrer en contact avec une race extra-terrestre.

Son vaisseau avait atterri en catastrophe sur la planète qu'il devait explorer. Le reste de l'équipage était mort, l'essentiel de l'équipement était détruit et, dès les premières nuits passées sur ce sol étranger, Amarane s'était retrouvée la cible d'une série d'agressions révélant clairement une hostilité intelligente.

Dans ces circonstances, l'apparition à l'orée de son campement de fortune d'êtres flottants ressemblant à de grandes méduses pourpres avait failli la faire paniquer. Elle avait heureusement su se contrôler et étudier en scientifique le comportement des étranges extra-terrestres. Ils n'émettaient aucun son, mais les mouvements de leurs nombreux tentacules reflétaient manifestement une pensée et l'ordinateur personnel d'Amarane lui indiquait qu'ils émettaient par ailleurs des sortes de phéromones. Au bout de plusieurs heures, pendant

lesquelles l'intelligence de ses interlocuteurs joua un rôle au moins aussi important que la sienne, la jeune femme parvint à échanger avec eux quelques idées simples mais claires. Parmi elles, le fait que ces extra-terrestres n'étaient pas les seuls habitants évolués de la planète : il existait une autre race, nocturne et caractérisée par une violence irrationnelle.

Notez le code *Comète*. Le contour de l'histoire vous satisfait beaucoup plus à présent. Si vous souhaitez arrêter là cette cure d'amincissement, allez au [150](#); si vous supprimez la deuxième race extra-terrestre, allez au [256](#).

215

Le livre décrit minutieusement l'expansion polynésienne, illustrant son propos de nombreux plans. Si la chronologie et les datations au carbone 14 ne vous intéressent guère, vous vous sentez en revanche fascinée par l'analyse des facteurs culturels qui ont pu motiver des périple si audacieux. La confiance en l'avenir de ces familles colonisatrices, franchissant des centaines de kilomètres d'océan vide à bord de simples canoés, vous impressionne davantage que bien d'autres conquêtes restées plus célèbres.

Vous vous en tenez pour le moment à une lecture rapide, mais vous laissez le livre bien en évidence sur une table, afin de pouvoir y revenir plus tard.

Augmentez de deux points votre score de Curiosité. Si vous le souhaitez et à condition de ne pas l'avoir encore ouvert, vous pouvez à présent consulter l'ouvrage portant sur les prémices de la conquête spatiale (allez au [189](#)), la ruée vers l'or en Californie (allez au [193](#)), le japonisme (allez au [197](#)), la faune endémique de Nouvelle-Calédonie (allez au [204](#)) ou les plantes génétiquement modifiées (allez au [211](#)).

Si vous ne souhaitez pas lire un autre de ces livres – ou que vous les avez déjà tous survolés – retournez au [70](#).

216

Assise sous un ciel outremer, face à l'épave de son vaisseau, Amarané Tyrce envisageait sa situation avec une résignation déterminée.

Depuis l'atterrissage en catastrophe, ses heures et ses jours s'étaient dépensés dans une activité frénétique, interrompue de quelques fuites dans un sommeil profond. La confrontation avec un environnement étrange avait longuement entretenu son état de

confusion, ne favorisant guère l'efficacité de ses efforts. Du moins disposait-elle à présent d'un bilan des ressources à sa disposition.

La chance n'avait souri à aucun autre des membres de l'équipage. Le système de sécurité avait en revanche permis à tous les colons de survivre, en inondant la cale d'une épaisse mousse qui avait grandement absorbé l'impact final. Un diagnostic informatique n'avait révélé aucun dysfonctionnement des caissons cryogéniques.

Malgré les énormes dommages subis, une partie des systèmes du vaisseau opérait encore. Les cellules énergétiques qui les alimentaient avaient davantage souffert : la plupart d'entre elles avaient été désactivées pour éviter leur explosion, et le reste fonctionnait désormais en sursrégime, ce qui n'en faisait pas une solution à long terme.

Ni les véhicules secondaires ni le matériel de pointe ne se trouvaient plus en état de marche, mais beaucoup de leurs composants pourraient être récupérés à force de travail et de patience. La pseudo-végétation des environs, dense et ramifiée comme du corail, offrait un matériau abondant qu'il faudrait mettre à l'épreuve.

La nourriture ne poserait pas de problème à Amarane dans le futur prévisible : il lui restait suffisamment de rations sous vide pour tenir au moins une année. Le manque d'eau, en revanche, deviendrait bientôt critique, d'autant que le système de recyclage ne fonctionnait plus.

À long terme, la question des systèmes de communication deviendrait essentielle. La Terre finirait par s'alarmer de leur silence, même si leurs messages de détresse n'étaient pas parvenus à destination, mais la planète était vaste et le vaisseau s'était écrasé sur le mauvais continent. Il ne s'agissait cependant pas d'un problème prioritaire ; dans l'immédiat, Amarane devait assurer sa survie - et celle des centaines de passagers sous sa responsabilité - jusqu'à l'arrivée d'une mission de sauvetage.

Beaucoup des colons possédaient des compétences qui se révéleraient très utiles pour relever les défis de cette planète. Mais il était impossible d'entamer leur réveil dans les circonstances actuelles, d'autant que les individus sortant de cryogénie demeuraient ensuite près d'une semaine dans un état semi-léthargique.

Comptant sur ses doigts, Amarane énuméra pour elle-même ses objectifs successifs. Premièrement, effectuer un repérage des environs. Deuxièmement, trouver une source conséquente d'eau potable. Troisièmement, s'assurer que les semences alimentaires génétiquement modifiées resteraient conservées dans de bonnes conditions à l'intérieur de la soute. Quatrièmement, installer des panneaux solaires pour garantir l'alimentation en énergie. Cinquièmement, réparer suffisamment de robots de maintenance pour dégager l'accès jusqu'aux caissons cryogéniques. Sixièmement, commencer à réveiller les colons.

- Et le septième jour, acheva-t-elle avec un sourire presque amusé, je pense que je me reposerai.

Puis elle se mit à l'ouvrage sans plus tarder.

Vous éprouvez une satisfaction aussi étonnée que profonde. Simplifier à ce point la situation de l'héroïne n'a en rien diminué la richesse potentielle de l'histoire. Au contraire, il vous semble que ce point de départ se prête à d'innombrables développements intéressants, marquants et créatifs, où vos capacités de conteuse trouveront à s'exprimer sans la moindre gêne.

Notez le code spécial *Uranie*, puis rendez-vous au [150](#).

## 217

Diona-Lys contempla avec émerveillement la forge mystique, qui palpitait toujours d'énergie créatrice malgré sa longue inactivité. Chacun des outils – dont le moindre était un chef-d'œuvre – se trouvait rangé à sa place. Le large foyer débordait d'un charbon prêt à servir. Les yeux de la jeune femme s'attardèrent surtout sur l'imposante enclume gravée de runes de pouvoir, jumelle de celle qui avait été conservée au cœur du château de Ferval.

Les trésors exposés tout autour de la pièce ne lui inspiraient pas un intérêt aussi irrésistible, malgré leur splendeur, et elle laissa Iridielle, Tirien et Garland les passer en revue. Ils s'arrêtèrent bientôt devant un piédestal en particulier et quelques mots s'échangèrent entre eux à mi-voix, suivis d'un épais silence. Intriguée de voir qu'ils ne manifestaient aucune joie et ne poursuivaient cependant pas leurs recherches, Diona-Lys se rapprocha et en découvrit vite la raison.

La couronne d'or fin possédait encore la grâce majestueuse que les forgerons de Ferval avaient su reproduire, mais personne ne pouvait plus la coiffer : elle reposait en trois morceaux sur son socle de marbre.

- En y réfléchissant, c'est assez logique, commenta Tirien en hochant pensivement la tête. Domatien aura craint que cette deuxième couronne ne puisse jouer un rôle lors de querelles de succession futures. Au vu de notre présence ici, il n'avait bien sûr pas tort.

Garland adressa à l'érudit un regard exprimant ce qu'il pensait de son manque de tact, mais Iridielle ne semblait rien avoir entendu. Elle fixait muettement l'objet brisé, le visage très pâle, ne parvenant pas à accepter l'anéantissement soudain de ses espoirs.

Une bouffée d'irritation traversa Diona-Lys à la vue du désespoir de sa sauveuse. Toutes ses nobles aspirations et son bel enthousiasme allaient-ils donc se volatiliser dès le premier revers ? Mais le souvenir des quatre dernières années retint les paroles acerbes qui lui venaient à la bouche. Elle avait pris au début de sa captivité des résolutions solennelles dont la plupart avaient cédé dès les premières semaines et presque toutes les autres avaient succombé plus tard sous le cortège des humiliations petites et grandes. Le moment était venu de payer sa dette et de guérir son amour-propre.



Elle alla chercher une paire de tenailles et, sous le regard interloqué de ses trois compagnons, s'en servit pour saisir l'un des trois morceaux de la couronne.

- Il ne s'agit pas de se lamenter mais de transpirer, déclara-t-elle d'une voix ferme. Tirien et Garland, vous allez vous occuper du soufflet. Iridielle, tu m'apporteras les outils dont j'ai besoin.

S'approchant du foyer, elle prononça une parole et les morceaux de charbon commencèrent à rougeoier.

- Mais la magie ne demeure pas dans un objet brisé ! protesta Tirien. Le fait de le réparer physiquement n'y changera rien !

Un gloussement échappa à Diona-Lys, à sa propre surprise. La pensée de restaurer l'un des ouvrages les plus célèbres de ses ancêtres l'emplissait d'une piquante exaltation.

- Les vrais forgerons conservent des secrets qui ne figurent dans aucun livre.

Rendez-vous au [170](#).

Sous un ciel ocre, dans une clairière bordée de cristaux vivants, Amarane Tyrce servait d'interprète à la première rencontre entre des humains et une race extra-terrestre.

Ses collègues et elle-même avaient été chargés de convoier des colons cryogénisés pour établir sur cette planète un avant-poste de la civilisation terrienne. Mais alors que l'équipe discutait des préparatifs préalables au réveil de leurs passagers, ils avaient vu apparaître à l'orée de leur campement d'étranges êtres chitineux, moitié moins grands qu'eux, pourvus d'yeux sphériques, de courtes jambes et de quatre bras deux fois plus longs que leur torse.

Amarane avait dû mettre en œuvre tous ses talents de linguiste pour établir un début de contact avec ces extra-terrestres avant que le face-à-face ne puisse mal tourner. Leur langage incluait certains éléments échappant à la perception humaine – tels que des ultrasons et des phéromones – mais son ordinateur portable suppléait heureusement à ses limites. Au bout de plusieurs heures, pendant lesquelles l'intelligence de ses interlocuteurs n'avait pas moins contribué au rapprochement que celle d'Amarane, quelques idées simples mais claires avaient finalement pu être échangées.

Notez le code *Galaxie*. Ainsi allégée, l'histoire vous semble déjà plus solide. Devriez-vous continuer dans cette voie ?

Si vous décidez de vous en tenir là, allez au [150](#). Sinon, vous pouvez supprimer l'équipe dont fait partie Amarane (allez au [201](#)), les colons (allez au [226](#)) ou les extra-terrestres (allez au [239](#)).

## 219

Le clair de lune et les quelques lumières des maisons les moins éloignées permettaient tout juste d'apercevoir les contours de la grange en ruines. Diona-Lys y rejoignit furtivement Iridielle.

- Il y a une dizaine de gardes dispersés à travers le village, annonça-t-elle d'une voix assourdie. Plusieurs d'entre eux surveillent nos chevaux, mais je n'en ai remarqué aucun du côté de la rivière. Nous pouvons peut-être nous procurer une barque.

- Et le garçon d'écurie ?

- Ce sale petit traître ? Je n'ai pas eu besoin de me montrer méchante pour qu'il me décrive ses nouveaux amis si généreux. Ils viennent de la capitale, ça ne fait pas de doute.

- Mais où se trouve-t-il maintenant ?

- Je l'ai bâillonné et ligoté à un arbre.

La pénombre empêchait leurs regards de se croiser, mais un silence inconfortable et significatif passa entre les deux jeunes femmes. Diona-Lys n'avait pas disposé d'assez de temps pour faire ce qu'elle venait de dire et elle n'avait de toute façon pas emporté de corde avec elle.

Notez le code *Rune*. À présent, vous souhaitez passer à une époque de l'histoire, postérieure d'au moins plusieurs mois, où la rébellion aura gagné en importance jusqu'à éveiller l'intérêt des plus grands personnages du royaume. Rendez-vous au [180](#).

## 220

Vous reprenez peu à peu conscience du fauteuil sur lequel vous êtes assise, puis du chalet autour de vous.

Toutes les lumières électriques se sont éteintes et la cheminée n'est plus remplie que de braises mourantes. La seule clarté provient de l'extérieur, où la neige a cessé de tomber et la lune baigne le paysage d'un éclat phantasmagorique.

Un peu engourdie, vous vous levez pour quitter les lieux.

Effacez tous les codes que vous pouvez posséder parmi les suivants : *Ailes*, *Acier*, *Main*, *Rune*, *Semblant*, *Appui*, *Horizon* et *Secret*. Notez le code *Épée*, puis rendez-vous au [110](#).

## 221

Sous un ciel mauve, dans une clairière bordée d'une pseudo-végétation évoquant des plumes géantes, Amarane Tyrce devenait la première humaine à entrer en contact avec une race extra-terrestre.

Son vaisseau avait atterri en catastrophe sur la planète qu'il devait explorer. Le reste de l'équipage était mort et il avait fallu une semaine de réparations frénétiques pour maintenir en état de marche une partie de l'équipement.

Dans ces circonstances, l'apparition à l'orée de son campement de fortune d'êtres flottants ressemblant à de grandes méduses pourpres avait failli la faire paniquer. Avant qu'elle ne se serve des armes à sa disposition, ses pouvoirs télépathiques avaient heureusement décelé en eux des flux mentaux évolués, totalement différents de ceux d'un esprit humain, mais suggérant une intelligence non moindre. Elle s'efforçait à présent d'établir les bases d'une communication mutuelle.

Notez le code *Comète*. Le contour de l'histoire vous satisfait beaucoup plus à présent. Si vous souhaitez arrêter là cette cure d'amincissement, allez au [150](#). Sinon, vous pouvez supprimer les extra-terrestres (allez au [231](#)) ou les pouvoirs psychiques (allez au [256](#)).

## 222

La chanson débute sans préambule, emplissant brusquement l'espace de son rythme endiablé. La chaleur d'une voix masculine s'y marie au rythme des guitares et de la batterie avec une énergie qui ne vous permet pas longtemps de rester immobile. Vous vous retrouvez bientôt à danser au milieu du salon sans aucun sentiment de ridicule. Les ombres palpitent follement sur les murs comme pour vous accompagner.

La chanson suivante, plus calme, vous fait cesser de vous trémousser, mais votre démarche conserve une bonne dose d'entrain.

Augmentez votre score de Proximité de cinq points, puis retournez au [60](#).

223

L'entreprise paraît très simple au premier abord. Aussi êtes-vous surprise de réaliser, au bout d'un certain temps, que vous ne progressez pas du tout. Les plantes que vous avez déplacées encombrant le sol tout autour de vous, mais l'enchevêtrement inextricable de branches et de feuilles ne s'est pas aminci pour autant. Au contraire, ce mur végétal vous masque désormais totalement la paroi de la véranda.

Vous perséverez encore quelques instants - sans faire davantage de progrès – avant d'abandonner et de vous éloigner, vous sentant tout aussi déroutée que frustrée.

Diminuez d'un point votre score de Plénitude, puis retournez au [50](#).

224

Sous un ciel ocre, dans une clairière bordée de cristaux vivants, Amarane Tyrce devenait la première humaine à entrer en contact avec une race extra-terrestre.

Son vaisseau avait atterri en catastrophe sur la planète qu'il devait explorer. Le reste de l'équipage était mort, l'essentiel de l'équipement était détruit et, dès les premières nuits passées sur ce sol étranger, Amarane s'était retrouvée la cible d'une série d'agressions révélant clairement une hostilité intelligente.

Dans ces circonstances, l'apparition à l'orée de son campement de fortune d'être chitineux, moitié moins grands qu'elle, avait failli la faire paniquer. Alors qu'elle s'apprêtait à se servir des armes à sa disposition, ses pouvoirs télépathiques avaient heureusement saisi en eux des pensées complexes, quoique très éloignées de celles d'un esprit humain. Les échanges entamés avec ces étranges extra-terrestres aux yeux sphériques, munis de courtes jambes et de quatre bras deux fois plus longs que leur torse, lui avait permis de comprendre qu'ils n'étaient pas les seuls habitants évolués de cette planète : il existait une autre race, nocturne et caractérisée par une violence irrationnelle.

Notez le code *Nébuleuse*. Ainsi allégée, l'histoire vous semble déjà plus solide. Devriez-vous continuer dans cette voie ?

Si vous décidez de vous en tenir là, allez au [150](#). Sinon, vous pouvez supprimer les pouvoirs télépathiques d'Amarane (allez au [214](#)) ou la deuxième race extra-terrestre (allez au [221](#)).

La princesse tira discrètement de sa manche la mince fiole de verre que la prudence de Garland lui avait fait emporter. Diona-Lys avait saisi son geste, mais son visage ne trahit aucune émotion. Le thaumaturge ne songeait en ce moment qu'aux moyens de briser la résistance de la détenue ; il tourna à peine la tête lorsque le bracelet de la princesse glissa de son poignet et qu'elle dut se baisser pour le ramasser.

Une fois reconduite à l'extérieur, Iridielle évita soigneusement de hâter le pas trop vite. Son guide avait proposé de l'héberger au monastère pour la nuit, mais elle avait fait valoir que ses compagnons s'inquiéteraient de ne pas la voir revenir.

- Aidez-moi à seller les chevaux, déclara-t-elle sitôt revenue à leur bivouac. Il faut que nous soyons prêts à partir d'un moment à l'autre. Tant pis s'il faut abandonner les tentes.

Garland se leva d'un bond et se mit aussitôt à l'ouvrage. Un peu plus interloqué, Tirien se joignit néanmoins à eux après avoir rangé son livre.

Iridielle achevait de charger leur mulet lorsque son attention se trouva attirée par un grand corbeau qui l'observait avec intérêt depuis une souche voisine. Elle n'eut pas besoin de se demander s'il s'agissait d'un oiseau ordinaire, car sa forme commença aussitôt à se dilater et à se remplir de couleurs autres que le noir. Un instant plus tard, Diona-Lys se tenait là dans le plus simple appareil ; il lui échappa une exclamation embarrassée en réalisant son état.

- J'étais si heureuse de retrouver l'air libre après ces années passées sous terre que je n'avais plus guère la tête aux détails, avoua-t-elle lorsqu'Iridielle lui eut fait enfiler ses vêtements de rechange. Mais ne traînons pas ici. La route de l'ouest nous mettra vite hors d'atteinte de ces bâtards d'Argelain et nous pourrons ensuite reparler de la Nécropole d'Acier.

Il vous vient brusquement à l'esprit que Diona-Lys a avalé la potion magique que lui avait laissé Iridielle sans en connaître à l'avance les effets. Est-il bien vraisemblable qu'elle ait ainsi fait confiance à une inconnue qui aurait pu vouloir sa mort ? Après quelques instants de réflexion, vous décidez que sa décision n'a rien de si absurde : la perspective d'une captivité perpétuelle inciterait certainement bien des gens à risquer leur vie pour y échapper.

Notez le code *Ailes*, puis rendez-vous au [160](#).

Sous un ciel mauve, dans une clairière bordée d'une pseudo-végétation évoquant des plumes géantes, Amarane Tyrce servait d'interprète à la première rencontre entre des humains et une race extra-terrestre.

Ses collègues étaient suspendus à ses paroles. Depuis l'atterrissage de leur vaisseau, deux semaines plus tôt, ils n'avaient encore entrepris que des analyses préalables de leur environnement. Mais alors que l'équipe discutait des phases ultérieures de sa mission d'exploration, elle avait vu apparaître à l'orée de son campement des êtres flottants ressemblant à de grandes méduses pourpres.

Le face-à-face aurait pu mal tourner, mais Amarane avait su étudier en scientifique le comportement des étranges extra-terrestres. Ils n'émettaient aucun son, mais les mouvements de leurs nombreux tentacules reflétaient manifestement une pensée et l'ordinateur personnel d'Amarane lui indiquait qu'ils émettaient par ailleurs des sortes de phéromones. Au bout de plusieurs heures, pendant lesquelles l'intelligence de ses interlocuteurs joua un rôle au moins aussi important que la sienne, la jeune femme parvint à échanger avec eux quelques idées simples mais claires.

**Notez le code *Constellation*.** Le contour de l'histoire vous satisfait beaucoup plus à présent. Si vous souhaitez arrêter là cette cure d'amincissement, allez au [150](#). Sinon, vous pouvez supprimer les extra-terrestres (allez au [242](#)) ou l'équipe dont fait partie l'héroïne (allez au [256](#)).

227

- Tu ne vas pas me dire que tu crois à ces enfantillages, Syrine ! Des dieux grecs à l'époque moderne ? C'est plus original que de se prendre pour Napoléon, mais encore plus grotesque !

Sofia jeta un coup d'œil rapide autour d'elle avant de répondre. Aucun des groupes de fêtards bruyants éparpillés sur les rives bien éclairées ne leur prêtait la moindre attention.

- D'après toi, il n'y a donc rien de bachique dans le fait que tu viens d'avalier sans mal deux fois plus de whisky qu'il n'en faut pour provoquer un coma éthylique ?

David haussa les épaules avant de jeter une quatrième bouteille vide dans le canal au bord duquel ils étaient assis. Son visage jeune reflétait exactement le même degré d'ébriété qu'au début de leur rencontre.

- Le hasard nous a fait hériter de capacités particulières, répondit-il, et il serait dommage de ne pas en profiter. Mais il ne faut pas non plus se monter le bourrichon en s'imaginant qu'on est devenu quelqu'un d'autre. Changer de nom comme vous le faites tous, ça revient à s'acheter un trône et un carrosse juste parce qu'on a trouvé une fève dans sa part de galette des rois.

- Je ne sais pas si tu dis tout cela pour te moquer de moi ou dans l'espoir de te convaincre toi-même, mais je sais que tu n'en penses rien.

David saisit une nouvelle bouteille de whisky, en porta le goulot à ses lèvres et la but à longs traits jusqu'à la dernière goutte.

- Voilà ce que je pense réellement, déclara-t-il ensuite, les yeux fixés sur la surface sombre du canal. Les Olympiens ont sans doute existé réellement, mais ils se sont amputés de l'essentiel d'eux-mêmes pour survivre. Cela fait plus de quinze siècles qu'ils ne pensent et ne décident plus rien de façon autonome ; même leur passage d'un symbiote à un autre est tout au plus un mécanisme instinctif. Bref, ce qui existe d'Athéna en toi ou de Dionysos en moi ne correspond ni de près ni de loin à la définition d'un individu.

- Mais j'ai bien conscience que Syrine ne constitue que la moitié de moi-même, objecta Sofia.

- Nous arrivons là à l'aspect le plus vicieux des symbioses. Ces débris divins possèdent une intensité à laquelle un esprit humain ne reste pas facilement insensible. Stimulée par les souvenirs dont nous avons en même temps hérités, notre propre imagination donne une substance illusoire à ces fragments rudimentaires, au point d'influencer notre personnalité en nous faisant croire qu'elle cohabite avec une autre. En somme, ce système nous rend fous sans même servir à ceux qui l'ont inventé, puisqu'ils ont perdu depuis longtemps toute conscience d'eux-mêmes.

Un sourire lui effleura les lèvres.

- Les hôtes de Dionysos ont trouvé un remède à ce problème : nous n'attendons jamais plus de deux jours avant de le transmettre à quelqu'un d'autre. L'éphémérité nous permet de garder le sens des réalités.

De quelle manière cette conversation va-t-elle influencer Sofia ? Il vous semble improbable qu'elle accepte intégralement la théorie de David ; vous n'avez d'ailleurs pas décidé que celle-ci est vraie. Mais cette scène devrait soit amener des conséquences réelles, soit illustrer un élément important de l'histoire.

La rencontre entre Sofia et Zeus vous revient à l'esprit. Vous passez en revue vos idées anciennes et récentes en quête d'inspiration. Devriez-vous en fin de compte adopter ce scénario d'une compétition entre Olympiens de deuxième génération ? Existe-t-il une façon originale et intéressante de le tourner ?

Si vous avez au moins deux des trois codes *Égide*, *Promachos* et *Héraclès*, rendez-vous au [271](#).

Si vous possédez les trois codes *Pallas*, *Perséus* et *Phidias*, rendez-vous au [285](#).

Si vous ne remplissez pas ces conditions, rendez-vous au [291](#).

Diona-Lys arrêta la princesse juste avant qu'elle ne puisse s'emparer de la couronne.

- Qu'y a-t-il ? demanda Iridielle en la regardant avec surprise.

- Juste un instant, je voudrais m'assurer de quelque chose.

En réalité, des conclusions peu engageantes étaient déjà apparues dans son esprit. Les runes ciselées sur le piédestal – si minuscules qu'elles avaient échappé au regard myope de Tirien – décrétaient une malédiction contre quiconque s'emparerait de la couronne.

Diona-Lys regretta pour la première fois de ne pas avoir étudié davantage les enchantements de ce type. Celui-ci paraissait des plus complexes et elle n'en saisissait qu'imparfaitement les détails. Sa seule certitude était qu'il n'affecterait que la personne retirant du piédestal l'objet protégé.

Il n'y avait pas lieu de tergiverser. Les seules personnes assurées de pouvoir rompre cette malédiction étaient mortes depuis quatre ans et Iridielle ne laisserait pas intentionnellement quelqu'un la subir à sa place. Murmurant quelques paroles qu'elle espérait efficaces, Diona-Lys souleva la couronne de la surface de pierre sur laquelle elle reposait depuis plus d'un siècle.

Aucune manifestation magique ne se produisit et elle n'éprouva aucune sensation anormale. Avec un léger rire, elle se retourna vers la princesse.

- En réalité, je voulais m'assurer d'être celle qui couronnerait notre souveraine légitime. Cela me donnera au moins un titre de gloire auquel personne d'autre ne pourra prétendre.

Iridielle l'enveloppa d'un regard perceptif, mais se prêta néanmoins au jeu, inclinant le front pour recevoir le symbole de son héritage.

Du point de vue de l'histoire, il vous paraîtrait bien entendu décevant que Diona-Lys ait totalement échappé aux effets de la malédiction. Mais que pourraient-ils être et quand devraient-ils se manifester ?

La pensée vous traverse l'esprit que cet élément scénaristique pourrait se marier avec un autre : les efforts d'Iridielle pour apprendre à maîtriser sa magie. Les sortilèges de guérison, vous en êtes convaincue, peuvent se montrer aussi saisissants que n'importe quel déluge de flammes et d'éclairs tant qu'on apporte du soin à l'aspect émotionnel de la scène. Vous imaginez Diona-Lys à l'agonie, avouant l'existence de la malédiction à la princesse alors que celle-ci a à peine commencé à explorer le potentiel de ses pouvoirs.



Mais vous réfléchirez plus tard aux détails, ainsi qu'au savon qu'Iridielle passera à son amie après l'avoir sauvée. Pour l'heure, notez le code *Main*, puis rendez-vous au [170](#).

229

Sous un ciel ocre, dans une clairière bordée de cristaux vivants, Amarane Tyrce servait d'interprète à la première rencontre entre des humains et une race extra-terrestre.

Ses collègues étaient suspendus à chacune de ses paroles. Depuis l'atterrissage de leur vaisseau, deux semaines plus tôt, leur équipe avait été victime d'une série de mystérieuses attaques nocturnes révélant clairement une hostilité intelligente. Lors d'une discussion sur l'avenir de leur mission d'exploration, ils avaient vu apparaître à l'orée de leur campement d'étranges êtres chitineux, moitié moins grands qu'eux, pourvus d'yeux sphériques, de courtes jambes et de quatre bras deux fois plus longs que leur torse.

Le face-à-face avait débuté dans une tension explosive, mais l'attitude calme des extra-terrestres et les talents de linguiste d'Amarane étaient parvenus à éviter la violence. La tâche de la jeune femme s'était révélée difficile, car le langage auquel elle se trouvait confrontée incluait certains éléments certains éléments échappant à la perception humaine, tels que des ultrasons et des phéromones.

Son ordinateur personnel suppléait heureusement à ses limites. Au bout de plusieurs heures, pendant lesquelles l'intelligence de ses interlocuteurs n'avait pas moins contribué au rapprochement que celle d'Amarane, quelques idées simples mais claires avaient finalement pu être échangées. Parmi elles, le fait que ces extra-terrestres n'étaient pas les seuls habitants évolués de la planète : il existait une autre race, nocturne et caractérisée par une violence irrationnelle.

Notez le code *Galaxie*. Ainsi allégée, l'histoire vous semble déjà plus solide. Devriez-vous continuer dans cette voie ?

Si vous décidez de vous en tenir là, allez au [150](#). Sinon, vous pouvez supprimer l'équipe à laquelle appartient Amarane (allez au [214](#)) ou la deuxième race extra-terrestre (allez au [226](#)).

230

Un quart d'heure après avoir quitté Litóchoro, son bagage à la main, Sofia suivait un chemin de terre se dirigeant droit vers les flancs boisés de l'Olympe. Ses souvenirs hérités lui faisaient revivre la dernière randonnée réalisée par une de ses précécesseuses jusqu'au sommet de la

montagne, trente-sept ans plus tôt, mais sa destination actuelle se trouvait beaucoup plus proche.

Les abords de la propriété étaient entourés d'une grande quantité d'arbres, dont le feuillage offrit une protection bienvenue contre les rayons brûlants du soleil. Les chênes prédominaient, mais les yeux de Sofia se posèrent ici et là sur quelques oliviers vigoureux.

La maison elle-même, vaste et blanche, n'avait pas changé au cours des deux décennies écoulées depuis la dernière visite d'Athéna à son père. Ses façades immaculées et ses volets à demi clos lui conféraient une atmosphère de torpeur intemporelle. Alors que Sofia se dirigeait vers la porte d'entrée, le frisson passager d'une brise dans le feuillage lui fit réaliser à quel point les parages étaient silencieux.

Elle pénétra dans un large hall à l'atmosphère sereine, dont le mur de gauche était recouvert des vestiges d'une fresque antique et celui de droite d'un Raphaël et d'un Titien. Face à elle se trouvait une double porte de bois sculpté, vers laquelle elle se dirigea après avoir déposé son bagage.

Alors qu'elle levait la main pour frapper, une voix inconnue et pourtant reconnaissable se fit entendre depuis la pièce adjacente :

- Entre !

Vous avez désormais le nez collé au mur d'incertitude qui vous a toujours empêché de poursuivre cette histoire. Il est impossible d'imaginer les détails de l'entrevue entre Sofia et Zeus sans avoir en tête les contours du scénario. Mais toutes vos tentatives pour les esquisser se sont vite heurtées à la crainte de gâcher un concept prometteur dans une exécution médiocre.

La perspective d'une compétition entre divinités olympiennes vous revient périodiquement à l'esprit, bien moins par conviction que par défaut. L'idée vous semble condamnée à ne donner que des résultats puérils et peut-être même ennuyeux. Pourtant, si aucune autre solution ne se présente à vous, ne devriez-vous pas malgré tout lui donner sa chance ?

Vous retournez en tout sens le principe d'une fusion entre mortel et divinité, y cherchant un point de départ dont découlerait tout le reste.

Pourquoi ce système existe-t-il ? Sans doute parce qu'il constituait le seul moyen pour les dieux grecs de survivre dans un monde qui ne croyait plus en eux. Et qui l'a inventé ? Ce pourrait être Zeus lui-même, ce qui signifierait qu'il le comprend mieux que tout autre et peut-être même qu'il le contrôle dans une certaine mesure. Cette piste de réflexion ne vous emmène cependant nulle part. Ce n'est pas d'un plan machiavélique à déjouer dont vous avez besoin, mais d'un élément qui confère de la vie et de l'originalité à votre histoire.

Une idée vous traverse l'esprit : ces hybrides qui perpétuent l'existence des Olympiens à l'existence moderne ne constituent en fin de compte une famille que de façon très théorique. La moitié de chacun d'entre eux est apparentée à la moitié de chacun des autres,

ce qui en fait au trois quarts des étrangers. Envisager leurs différentes façons de voir le monde moderne et de s'y comporter vous semble de nature à stimuler votre imagination.

Mais un autre sujet vient soudain monopoliser vos pensées : les symbiotes passées d'Athéna et ce qu'elle sont devenues. N'ayant guère réfléchi à la question jusqu'ici, vous envisagiez simplement que les fusions se prolongeaient jusqu'au terme de l'existence de leur participante mortelle. Mais, à la réflexion, il n'y a pas de raison qu'elles ne puissent s'interrompre bien plus tôt, d'un commun accord entre les deux moitiés ou même pour d'autres raisons.

Et si Sofia avait rencontré la symbiote précédente ? Qu'auraient-elles eu à se dire ? Dans quelle ambiance se serait déroulé leur face-à-face ? Ces questions accaparent soudain tout votre intérêt et vous tenez impérativement à leur donner une réponse, même si elle ne doit pas figurer dans l'histoire elle-même.

Si vous pensez que Sofia et sa prédécesseuse ont sympathisé et sont devenues amies, allez au [237](#). Si vous envisagez entre elle une discussion spirituelle et audacieuse, évoquant des possibilités devant lesquelles les fusions passées ont toujours reculé, allez au [246](#). Si vous préférez une scène calme et mélancolique, allez au [252](#). Si vous imaginez une ex-symbiote pleine de rancœur et d'amertume, allez au [262](#).

## 231

Sous un ciel indigo, dans une clairière bordée d'une pseudo-végétation extravagante, Amarane Tyrce contemplait avec accablement l'épave de son vaisseau. Elle y avait longuement cherché un signe de vie à l'aide de ses pouvoirs télépathiques, mais elle devait à présent se rendre à l'évidence : aucun autre membre de l'équipage n'avait survécu. Il lui restait...

Non, c'est absurde. Vous avez retranché toutes les autres formes de vie intelligente de l'histoire. À quoi bon conférer des pouvoirs télépathiques à une héroïne qui ne peut communiquer avec personne ? Leur utilité scénaristique serait nulle ; voire négative, car elle ferait naître des attentes destinées à être déçues

Vous tentez de revenir en arrière, mais trop tard : le monde que vous avez trop allégé se désagrège autour de vous. Rendez-vous au [8](#).

## 232

- Lorsque j'avais treize ans et ma sœur quatorze, mentionna Diona-Lys après quelques cuillerées, mes parents se sont inquiétés de nous voir passer le plus clair de notre temps à la

forge. Ils se sont ingéniés pendant des semaines à trouver le moyen de nous intéresser à d'autres choses. Un matin, ma mère nous a embrigadées pour préparer le déjeuner de toute la famille. Je n'aurais jamais cru qu'une tâche pareille pouvait être si fatigante ! Mais en fin de compte, une fois que cela a été terminé, je me suis sentie fière de ce que j'avais préparé, même si cela ne devait pas être bien meilleur que ce ragoût.

Elle s'interrompit le temps d'une bouchée supplémentaire.

- La semaine suivante, ma mère nous a proposé de préparer à nouveau un repas ensemble. Nynessa-Mel a accepté, mais j'ai trouvé un prétexte pour y échapper. C'est étrange, n'est-ce pas ? Ces choses que l'on n'a pas faites parce qu'on craignait une incommodité passagère, et dont on souhaiterait tant, bien plus tard, conserver le souvenir.

Il y eut un silence, pendant lequel toutes deux continuèrent de manger.

- Je n'ai aucun souvenir de mes parents, dit finalement Iridielle. Lorsque j'étais enfant, je me suis longtemps accrochée à l'image d'une femme blonde et douce qui me souriait. Un jour, on m'a montré un portrait de ma mère et j'ai découvert qu'elle était en réalité brune. Garland m'a dit que la femme blonde dont je me rappelais avait sans doute été ma nourrice. Mais même lui ne savait plus comment elle s'appelait.

L'échange de souvenirs se prolongea un long moment après qu'elles eurent toutes deux vidé leurs écuelles. Puis elles se séparèrent pour aller se coucher.

Effacez le code *Main* si vous le possédez. Si ce n'est pas le cas mais que vous possédez le code *Rune*, effacez-le. Rendez-vous ensuite au [200](#).

Sous un ciel mauve, dans une clairière bordée d'une pseudo-végétation évoquant des plumes géantes, Amarane Tyrce observait avec accablement l'épave de son vaisseau. Les colons cryogénisés qu'il convoyait avait survécu à l'atterrissage en catastrophe, mais le restant de l'équipage était mort. Amarane avait longtemps cherché un survivant à l'aide de ses pouvoirs télépathiques...

Votre élan narratif s'arrête net. Que peuvent donc apporter les pouvoirs mentaux de l'héroïne à l'histoire puisqu'il n'y a personne avec qui communiquer ? Vous avez supprimé les extra-terrestres habitant la planète et tous les autres astronautes ; quant aux colons, ils se trouvent placés dans une hibernation où ils ne sont certainement capables d'aucune pensée, et leur réveil nécessitera bien des conditions pour devenir envisageable. À quoi la télépathie servirait-elle dans un scénario pareil ?

Tandis que vous vous efforcez de trouver une solution, le monde que vous affinez se disloque autour de vous. Rendez-vous au [8](#).

234

- Est-ce que tu veux que nous fassions encore un bout de chemin tant que le jour dure encore ?

Iridielle, qui avait été sur le point de piquer du nez dans son écuelle, se redressa en clignant des yeux.

- Je préférerais que nous dressions le camp ici, articula-t-elle d'une voix pâteuse. Je me sens assez fatiguée.

- Ça ne m'étonne pas, tu as soigné beaucoup trop de personnes ces derniers jours. Hier, déjà, je t'ai vue sur le point de tourner de l'œil alors que tu t'occupais de ce gamin à poil roux. Si tu ne te décides pas à te montrer un peu plus raisonnable, tes pouvoirs vont périlcliter et ne deviendront jamais ce qu'ils auraient pu être.

- Jamais ?

- Le potentiel magique reste très fragile tant qu'il n'a pas fini de se développer, mentit Diona-Lys sans sourciller. Lorsque nous rejoindrons Tirien, tu pourras lui demander de te faire la liste des rejetons de nobles familles qui ont fait les frais de leur manque de patience. Mais d'ici là, tu vas me promettre de ne plus te lancer dans ces séances publiques où tu guéris jusqu'aux cors au pied si on te le demande.

La princesse ne répondit pas : elle s'était endormie. Diona-Lys étouffa un soupir et un vague sentiment de culpabilité. Elle regrettait d'avoir dû droguer Iridielle, mais aucun autre moyen ne la persuaderait sans doute de se fixer des limites. Les rumeurs sur la faiseuse de miracles ne resteraient pas locales bien longtemps ; avant que les échos n'en parviennent jusqu'à la capitale, elles devaient quitter la province sans laisser de traces.

Notez le code *Semblant*. À présent, vous souhaitez passer à une époque de l'histoire, postérieure d'au moins plusieurs mois, où la rébellion aura gagné en importance jusqu'à éveiller l'intérêt des plus grands personnages du royaume. Rendez-vous au [180](#).

235

Sous un ciel ocre, dans une clairière bordée de cristaux vivants, Amarane Tyrce servait d'interprète à la première rencontre entre des humains et une race extra-terrestre.

Ses collègues étaient suspendus à ses paroles. Depuis l'atterrissage de leur vaisseau, deux semaines plus tôt, ils n'avaient encore entrepris que des analyses préalables de leur environnement. Mais alors que l'équipe discutait des phases ultérieures de sa mission d'exploration, elle avait vu apparaître à l'orée de son campement d'étranges êtres chitineux, moitié moins grands qu'eux, pourvus d'yeux sphériques, de courtes jambes et de quatre bras deux fois plus longs que leur torse.

Les pouvoirs télépathiques d'Amarane lui avaient permis de saisir chez ces extra-terrestres des pensées complexes, quoique très éloignées de celle d'un esprit humain. Elle s'efforçait à présent d'instaurer un dialogue qui permettrait à son équipe d'en apprendre davantage sur les habitants de cette planète.

Notez le code *Galaxie*. Ainsi allégée, l'histoire vous semble déjà plus solide. Devriez-vous continuer dans cette voie ?

Si vous décidez de vous en tenir là, allez au [150](#). Sinon, vous pouvez supprimer l'équipe à laquelle appartient Amarane (allez au [221](#)), ses pouvoirs télépathiques (allez au [226](#)) ou la race extra-terrestre (allez au [244](#)).

## 236

- Il demeure un point important à aborder avant de nous séparer.

Diona-Lys regarda la princesse avec un étonnement non feint. L'accord était enfin conclu, après plusieurs heures d'une discussion harassante, et il ne lui semblait pas négliger le moindre détail significatif. Un pressentiment soudain la fit se raidir.

- Je pense, général, poursuivit Iridielle, que vous avez deviné l'identité de ma conseillère. Pouvez-vous me le confirmer ?

Karrus hocha la tête après une courte hésitation.

- Je n'ignore pas qu'il existe entre vous une inimitié très sérieuse. Mais notre alliance ne portera aucun fruit si elle est minée par les conflits et les soupçons. Pour le bien du royaume, je vous demande à tous deux de vous engager solennellement à ne jamais chercher à nuire à l'autre.

Il y eut un instant de silence. L'expression méfiante de Karrus inspirait à Diona-Lys l'envie brûlante de tirer son épée et de la lui enfoncer dans le ventre pour le regarder expirer en geignant à ses pieds.

Avec une lucidité soudaine, elle réalisa que ces pensées violentes se tapissaient dans son esprit depuis le début de la conférence. Tout en négociant pied à pied les termes de l'accord, elle n'avait jamais cessé de penser au moment où le général cesserait de se montrer utile. Iridielle avait mesuré la virulence de sa haine plus nettement qu'elle-même.

Diona-Lys tendit la main devant elle, la paume à l'horizontale au-dessus du vénérable tumulus.

- Je jure sur mon nom et sur l'honneur de ma famille que je ne chercherai pas à me venger du général Karrus tant qu'il reste loyal envers la princesse Iridielle.

Karrus soupesa les termes employés et, s'en jugeant satisfait, étendit à son tour la main pour prêter serment.

Les paroles exactes qu'il prononcera importent peu pour le moment. Rendez-vous au [190](#).

## 237

- Crois-moi, c'est un restaurant à ne pas manquer lorsque tu passeras à Athènes !

- C'est curieux que je ne m'en souvienne pas plus précisément. Après tout, ma prédécesseuse y a mangé il y a à peine six mois.

- Les mémoires mortelle et divine ne font qu'une tout le temps de la fusion, mais on réalise ensuite qu'elles n'ont pas retenu les mêmes détails. Ce n'est pas plus mal, cela m'a aidé à retrouver mon individualité.

- Peut-être que Syrine pourra bénéficier de tes conseils lorsque cela lui arrivera. Non pas que je sois pressée de disparaître, bien sûr !

- J'espère que nous aurons l'occasion de nous revoir à plusieurs reprises d'ici là. La symbiose avec Athéna a occupé douze années de ma vie et je ne regrette ni sa durée ni son achèvement, mais je serais curieuse de...

Vous vous arrêtez brusquement : plus vous ajoutez de répliques à cette scène et plus elle vous déplaît. Son ton cordial vous semble incongru, voire agaçant. La rencontre entre Sofia et la moitié humaine de sa prédécesseuse ne pourrait pas se passer ainsi, cela n'aurait aucun sens. La jeune hybride se comporterait avec plus de maturité et de réserve. Quant à l'ancienne symbiote, elle éprouverait des émotions beaucoup trop complexes et trop vives pour nouer si facilement une telle amitié.

D'un point utilitaire, ce face-à-face amical n'apporte du reste rien à l'histoire. Il n'ouvre aucune possibilité qui ne pourrait être apportée de façon bien plus intéressante.

Tout ce que vous échafaudiez se dissout en un chaos incolore et muet. Rendez-vous au [8](#).

238

La conscience des sensations apparut peu à peu, tissant autour d'elle des lambeaux de rêves jusqu'à en tirer une amorce de pensée.

Iridielle ouvrit soudain les yeux. Elle se trouvait allongée dans une chambre luxueuse, sur un lit plus confortable qu'elle n'en avait jamais connu. Un profond bien-être la baignait des pieds à la tête.

Un glissement lui fit tourner la tête lorsqu'elle entreprit de se redresser en position assise. Installée sur un fauteuil voisin, une petite servante la regardait avec de grands yeux, ouvrant et fermant la bouche sans parvenir à articuler le moindre mot. Avant qu'Iridielle ne puisse lui adresser la parole, elle se leva d'un bond et détala hors de la pièce.

Restée seule, la jeune femme s'examina sous toutes les coutures. Elle portait une robe de nuit fraîche et sa couronne avait été attachée à ses doigts par une cordelette de laine. Sa peau était rouge et sèche par endroits, mais il ne subsistait pas d'autre trace des atroces brûlures dont elle se souvenait que trop.

La porte se rouvrit pour laisser entrer une dame élégamment vêtue d'une robe de soie cramoisie. Une exclamation joyeuse lui échappa aussitôt et elle accourut au chevet d'Iridielle, qui reconnut alors Diona-Lys.

- Tu es enfin réveillée ! Comment te sens-tu ?

- Bien... Très bien, même. Que s'est-il passé ?

- Pour commencer, il s'est écoulé plus d'une semaine depuis notre combat contre Mardonios. Tu as dormi tout ce temps, pendant lequel ta magie a peu à peu guéri tes blessures. Je devrais maintenant être habituée à tes miracles, mais je t'assure que je ne me sentais pas si confiante pendant les premières journées.

Diona-Lys résuma les événements en quelques phrases. Après la mort de l'usurpateur, les contacts patiemment établis par la rébellion au sein de la garde royale avaient enfin porté leurs fruits : sentant le vent tourner, une coalition d'officiers avait établi une trêve et engagé des négociations. Un conseil de gouvernance provisoire avait été établi et des messagers avaient été dépêchés aux quatre coins du royaume.

- Je ne te cache pas que tout dépendait de ton rétablissement, ajouta Diona-Lys. Au cours de ces derniers jours, il y a eu devant ton lit un véritable défilé de personnages de première importance, venus s'assurer que tu étais bien vivante et en voie de guérison.



- À qui appartient cette chambre, au fait ?

- Une des concubines de Mardonios. Je n'ai pas eu besoin de l'exproprier, elle est venue d'elle-même...

Diona-Lys s'interrompit et se redressa à l'approche de bruits de pas groupés. Son attitude n'exprimait plus qu'une extrême déférence lorsqu'entrèrent dans la chambre plusieurs servantes chargées d'un plantureux déjeuner.

- Vous avez besoin de beaucoup manger pour réparer vos forces, Majesté, déclara-t-elle. Je reviendrai dans une heure pour vous informer des personnes qui sollicitent une audience auprès de vous.

Elle exécuta une révérence parfaite avant de quitter les lieux. Iridielle tenta d'engager la conversation avec les servantes, mais celles-ci se montrèrent beaucoup trop nerveuses pour lui répondre par des phrases de plus de quelques mots. Elle se rabattit sur la nourriture et se découvrit bientôt un immense appétit.

Après avoir dévoré son repas jusqu'à la dernière miette, elle put profiter d'un bain délicieusement chaud. Diona-Lys reparut ensuite avec un nouveau groupe de servantes chargées de la vêtir. Iridielle resta soigneusement immobile pendant qu'elles s'affairaient, mais ne se vit pas sans inquiétude recouvrir d'une robe aussi splendide que corsetée. Parviendrait-elle à se mouvoir là-dedans sans paraître ridicule ?

- Vous êtes splendide, Majesté, assura Diona-Lys. À présent, si vous daignez me suivre, je vous mènerai au salon où se tiendront vos audiences particulières.

- Ôte-moi d'un doute, lui glissa Iridielle lorsqu'elles eurent quitté la chambre. Tu ne comptes pas vraiment me parler ainsi à chaque fois que nous serons en public, n'est-ce pas ?

- Tant que le dernier de tes sujets ne sera pas habitué à te considérer comme sa reine, il ne faudra négliger aucun détail de nature à renforcer le respect qu'on te porte.

Leur trajet traversa une antichambre où deux gardes issus des rangs de la rébellion présentèrent les armes à leur souveraine. Celle-ci répondit d'un signe de la main qu'elle espéra à la fois digne et chaleureux.

- Ta préparation aux audiences à venir ne pourra pas être bien longue, poursuivit ensuite Diona-Lys. Il y a plusieurs personnages extrêmement importants qui patientent depuis trop longtemps.

- Qui vais-je voir en premier ?

- J'ai inscrit le duc de Noirlac au sommet de la liste. Le fait qu'il se trouve déjà à la capitale suggère qu'il a chevauché à bride abattue pour être le premier grand vassal à te prêter allégeance. Il faudra lui témoigner tout l'honneur possible.

- Noirlac ? N'est-ce pas lui qui s'est approprié la plupart des terres de ta famille ?

- Tout à fait. Si le sujet est abordé – ce qui me semble probable – tu lui garantiras qu'on ne cherchera pas à les lui ôter. Je prêterai serment de ne pas en contester la possession, mais il doit paraître clairement que c'est là ta volonté et non pas un libre choix de ma part.

- Combien d'autres entretiens m'attendent ensuite ?

- Trois ce matin. Une dizaine l'après-midi, mais un ou deux d'entre eux peuvent sans doute être repoussés à demain.

- Et je présume que ce n'est que le début, commenta Iridielle avec une sensation de vertige.

- Oui, répondit Diona-Lys en souriant légèrement. Mais ne t'inquiète pas, je serai toujours à tes côtés pour t'aider.

Cette conclusion vous plaît, mais une intuition lumineuse vous la présente soudain sous un jour tout différent : pourquoi ne pas plutôt en faire une introduction ?

Une jeune reine portée au pouvoir par la force doit affermir son trône et gagner la loyauté de ses sujets. Sa compagne d'armes, devenue son éminence grise, l'aide de ses conseils et lutte contre les intrigues qui la menace. Ce concept vous paraît plus intéressant et original que celui que vous aviez auparavant en tête. Plutôt que de raconter une rébellion héroïque contre un usurpateur haïssable, vous pourriez vous attacher à ce qui se passe ensuite.

Tout ce que vous venez d'imaginer ne se trouverait pas perdu pour autant : vous pourriez en utiliser les éléments dans des références, des retours en arrière et en filigrane du comportement des personnages.

Oui, cette autre histoire vous inspire décidément davantage. Mais vous y réfléchirez une autre fois. Le fait de disposer d'un point de départ et d'un arrière-plan est déjà beaucoup. Notez le code spécial **Clio**, puis rendez-vous au [220](#).

Sous un ciel mauve, dans une clairière bordée d'une pseudo-végétation évoquant des plumes géantes, Amarane Tyrce et ses collègues s'apprêtaient à partir en expédition.

Depuis l'atterrissage de leur vaisseau, deux semaines plus tôt, ils n'avaient entrepris que des analyses préalables de leur environnement, mais le moment était venu de passer à la phase suivante. Des centaines de colons cryogénisés attendaient dans les soutes d'entamer la création d'un avant-poste terrien sur cette planète, mais de nombreux repérages devaient

encore être effectués avant leur réveil. Pour prendre son essor, il faudrait que cette communauté dispose dès sa naissance de ressources alimentaires et énergétiques durables.

Après une vérification soigneuse du matériel à sa disposition, le groupe d'Amarane se mit en route pour sa première expédition de reconnaissance.

Notez le code *Constellation*. Le contour de l'histoire vous satisfait beaucoup plus à présent. Si vous souhaitez arrêter là cette cure d'amincissement, allez au [150](#). Sinon, vous pouvez supprimer l'équipe dont fait partie Amarane (allez au [216](#)) ou les colons (allez au [242](#)).

## 240

Un début de fraîcheur vous fait reprendre connaissance, allongée sur le sol de la véranda, la tête voisine d'un pot de terre cuite où pousse quelques minuscules fleurs blanches.

Le soleil a disparu à l'horizon et, si de vives couleurs orangées marquent encore l'endroit de sa chute, le ciel qui vous surplombe a commencé à s'assombrir. Dans la lumière faiblissante, tout ce qui vous entoure semble très distant et vos yeux ne parviennent pas à s'y arrêter.

Vous vous relevez et vous époussetez un peu, avant de quitter les lieux.

Effacez tous les codes suivants si vous les possédez : *Promachos*, *Pallas*, *Neith*, *Perséus*, *Odysséus*, *Héraclès*, *Métis*, *Phidias* et *Égide*. Notez le code *Incarnation*, puis rendez-vous au [90](#).

## 241

- Que faites-vous là ? Je ne vous attendais que ce soir ! Entrez vite, avant que quelqu'un ne vous remarque !

Le ton de Raguidis Kolgue exprimait la sincérité la plus totale, mais Diona-Lys remarqua à de subtils détails dans son attitude que cette visite lui inspirait plus de surprise que d'alarme.

- C'est un risque nécessaire, déclara-t-elle en pénétrant dans le logis de l'officier en demi-solde. Les événements sont en train de se précipiter et j'ai besoin que vous portiez sans attendre un message à vos amis.

- Bien entendu ! répondit-il avec un peu trop d'empressement. Expliquez-moi de quoi il s'agit.

- Pourriez-vous d'abord me verser un peu d'eau ? J'ai traversé toute la ville à pied et ma gorge est très sèche.

Sitôt que Kolgue se fut détourné, Diona-Lys tira sa dague d'acier noir pour la lui enfoncer dans le dos. Soit instinct de soldat, soit méfiance naturelle, l'homme sentit venir l'attaque et se tordit brusquement sur le côté, de sorte qu'elle ne lui infligea qu'une profonde estafilade à la hanche. Il se rua ensuite sur son épée, qu'il dégaina avec une expression farouche.

Seule face à un vétéran expérimenté maniant une arme trois fois plus longue que la sienne, Diona-Lys n'aurait ordinairement pas hésité à fuir. Mais elle n'était pas venue éliminer un traître sans s'assurer d'y parvenir. Les runes ciselées sur sa lame ensanglantée produisirent rapidement leur effet, drainant les forces de Raguidis Kolgue jusqu'à ce qu'il ne parvienne même plus à se tenir debout. Une fois assurée de son impuissance totale, la jeune femme lui trancha la gorge sans la moindre hésitation.

La brève confrontation n'avait causé que peu de bruit. Diona-Lys jeta un coup d'œil furtif par la fenêtre à la rue voisine, mais n'y remarqua que quelques citoyens marchant d'un pas pressé. Après une brève hésitation, elle jugea inutile d'égarer les soupçons par une quelconque mise en scène : les espions de Mardonios devaient avoir bien assez à faire pour ne pas s'inquiéter immédiatement du silence d'un informateur parmi beaucoup d'autres.

Elle nettoya et rangea sa dague, puis quitta le logement en verrouillant la porte derrière elle. Cinquante mètres plus loin, elle ne songeait déjà plus à Raguidis Kolgue.

Notez le code *Secret*, puis rendez-vous au [210](#).

## 242

Sous un ciel indigo, dans une clairière bordée d'une pseudo-végétation extravagante, Amarane Tyrce et ses collègues s'apprêtaient à partir en expédition.

Depuis l'atterrissage de leur vaisseau, deux semaines plus tôt, ils n'avaient entrepris que des analyses préalables de leur environnement, mais le moment était venu de passer à la phase suivante de leur mission d'exploration. Ils s'étaient divisés en plusieurs petits groupes, disposant chacun de véhicules et d'un matériel de pointe. Les différentes zones géographiques voisines de leur campement de base pourraient ainsi être explorées simultanément au cours des quelques mois à venir.

Après une vérification soigneuse du matériel à sa disposition, le groupe d'Amarane se mit en route pour sa première expédition de reconnaissance.

Rendez-vous au [150](#).

Vingt minutes suffiraient à achever la relecture du projet de déclaration publique que Sofia s'était vue confier la veille de son départ. Ses doigts dansaient à un rythme effréné sur le clavier de son ordinateur, sans que ses yeux se détournent jamais de l'écran. Outre les corrections et les simples suggestions, elle ajoutait au texte bien des notes destinées à ses traducteurs.

Syrine s'était toujours sentie frustrée par son défaut de polyglottisme. Ses efforts assidus pour apprendre à parler couramment d'autres langues que le français et l'anglais n'avaient jamais porté que des fruits décevants. Elle avait fait de son mieux pour compenser cette faiblesse - considérable dans la carrière qu'elle s'était choisie - par sa capacité de s'organiser, d'apprendre, de comprendre et d'analyser. Mais les journées ne comptaient que vingt-quatre heures et son esprit avait des limites qu'elle peinait de plus en plus à repousser. La perspective de ne jamais se trouver en mesure de rien accomplir d'important n'avait cessé de grandir à son horizon.

Ces inquiétudes avaient disparu en même temps que leurs causes à la naissance de Sofia. Du jour au lendemain, les collègues qui plaisantaient Syrine pour sa piètre prononciation de l'allemand s'étaient retrouvés face à une jeune femme maîtrisant plusieurs dizaines de langues. Cette aisance nouvelle n'avait pas tardé à mettre en valeur ses autres qualités aux yeux de personnes bien plus importantes.

Le téléphone professionnel de Sofia afficha un nouveau message, venant d'Usko Virtanen en personne. Sofia n'avait obtenu l'autorisation de s'absenter quelques jours à si courte échéance qu'en promettant de rester parfaitement joignable, mais elle n'avait de toute façon aucune intention de permettre qu'on l'oublie pendant une seule journée. Elle prit trois minutes de son temps de voyage restant pour rédiger une réponse détaillée et précise à la question du commissaire européen.

Son activité incessante et son habillement - presque aussi soigné que lorsqu'elle assistait à une réunion professionnelle - avait attiré l'attention amusée de plusieurs des passagers assis à proximité. Elle-même, tout en ne leur prêtant qu'une attention distraite, voyait en eux un environnement de travail plus plaisant que ce dont elle avait l'habitude.

Elle expédia le fichier du projet par messagerie sécurisée au moment même où l'autocar atteignait la bordure de la ville.

**Vous arrêtez là cette scène. Avant de poursuivre, vous avez besoin d'une idée plus nette de votre héroïne. À quoi sa vie a-t-elle ressemblé jusqu'ici ?**

Tout excès vous semble à exclure. L'histoire se déroulant dans un cadre très proche de la réalité, vous jugez incohérent que les fusions entre humains et divinités possèdent des

pouvoirs de nature à affecter profondément le monde qui les entoure. La majorité du temps, leurs capacités surnaturelles ne devraient donc pas se montrer trop tapageuses.

Il faudrait avant tout vous concentrer sur la personnalité symbiotique de votre héroïne. De quelle manière concrète les motivations de l'humaine et de la déesse se mélangent-elles dans la façon dont Sofia se comporte et prend des décisions ?

Une scène courte et simple vous aiderait sans doute à vous faire une idée plus vivante du personnage. Peu importe qu'elle puisse figurer dans l'histoire elle-même. Un simple élément d'arrière-plan, invisible mais réel, suffirait peut-être à vous orienter.

Après un instant de réflexion, vous jugez que l'idéal serait une scène située quelques semaines plus tôt, alors que Syrine et Athéna commençaient à s'habituer à leur vie en commun, et que leurs personnalités cherchaient encore bien des compromis.

Notez le code *Promachos*. Sur quel élément de l'existence de Sofia la scène devrait-elle porter ? L'hygiène de vie (allez au [258](#)), l'aide patiente au développement personnel des autres (allez au [264](#)), l'utilité de la ruse combinée au sang-froid (allez au [273](#)) ou le recours à la force pour une bonne cause (allez au [283](#)) ?

244

Sous un ciel mauve, dans une clairière bordée d'une pseudo-végétation évoquant des plumes géantes, Amarane Tyrce regardait ses collègues se préparer à partir en expédition.

Depuis l'atterrissage de leur vaisseau, deux semaines plus tôt, ils n'avaient entrepris que des analyses préalables de leur environnement, mais le moment était venu de passer à la phase suivante de leur mission d'exploration. Ils s'étaient divisés en plusieurs petits groupes, disposant chacun de véhicules et d'un matériel de pointe. Les différentes zones géographiques voisines de leur campement de base pourraient ainsi être explorées simultanément au cours des quelques mois à venir.

Toutes les précautions avaient été prises pour faire face aux difficultés imprévues. Une équipe resterait en permanence au vaisseau, prête à intervenir si nécessaire. Les pouvoirs télépathiques d'Amarane lui permettraient de rester en contact avec les explorateurs même en cas de défaillance du matériel de communication.

Une fois les dernières vérifications effectuées, Amarane vit les différents groupes partir tour à tour.

Notez le code *Constellation*. Le contour de l'histoire est incontestablement affiné, mais ne commencez-vous pas à retirer trop de choses ? Si vous souhaitez arrêter là cette cure

d'amincissement, allez au [150](#). Sinon, vous pouvez supprimer les astronautes autres qu'Amarane (allez au [231](#)) ou les pouvoirs télépathiques de celle-ci (allez au [242](#)).

245

- Quelque chose te perturbe depuis tout à l'heure, observa Iridielle tandis qu'elles redescendaient le tumulus.

- Ça n'a pas... Nous en discuterons une autre fois. J'ai remarqué dans la tenue de Karrus un détail auquel je ne m'attendais pas, rien de plus.

- Quelque chose qu'il aurait préféré dissimuler ?

- C'est sans rapport avec notre accord. Il a promis plus qu'il ne fera, bien sûr, mais il ne peut pas se permettre un double jeu. L'usurpateur saisirait le moindre prétexte pour l'accuser de conspirer et l'envoyer à l'échafaud. À l'avenir, il faudra garder...

Iridielle s'arrêta à quelques pas de leurs montures et regarda son amie en face.

- Explique-moi ce détail et sa signification.

Diona-Lys renonça à tergiverser. Exprimer à haute voix sa conjecture ne rendrait pas plus douloureuse la bataille que livrait l'espoir à la crainte à l'intérieur de son crâne.

- L'épée de Karrus. J'ai reconnu les runes qui recouvrent la garde. C'est l'œuvre de ma sœur, Nynessa-Mel.

- Une œuvre... récente ?

- Oui. Je connais toutes les armes qu'elle a réalisées avant la chute de notre maison et celle-ci n'en fait pas partie. Elle a été créée après...

- Et cela signifierait, compléta Iridielle avec douceur, que ta sœur a survécu et qu'elle se trouve retenue quelque part, comme tu l'étais toi-même par l'ordre d'Argelain.

- On m'a dit qu'elle était morte, mais sans me fournir aucun détail, se rappela Diona-Lys, la mâchoire crispée. Si Karrus voulait préserver notre art de la forge à son bénéfice propre, il lui était facile de la faire transporter discrètement dans une place forte éloignée. L'usurpateur lui-même n'en aurait sans doute rien su.

- Tu aurais dû aborder le sujet pendant notre rencontre, dit la princesse en montant en selle. Mais il est encore temps, le général ne peut pas se trouver bien loin.

La naïveté de la suggestion tira momentanément Diona-Lys de ses sombres pensées. Craignant qu'Iridielle ne lance son cheval au galop pour rattraper Karrus, elle se hâta de répondre :

- La négociation s'est montrée suffisamment difficile et il ne s'est laissé convaincre que dans la mesure où cela servait son intérêt. Rajouter une exigence au dernier moment risquerait de le faire changer d'avis. Du reste, rien ne l'empêcherait de nier ou d'inventer un mensonge. Même après...

Elle n'acheva pas sa phrase, qui aurait révélé la peur brûlante tapie au plus profond de son cœur. Même après la victoire, Nynessa-Mel pourrait rester indéfiniment détenue dans un endroit secret qu'elle ne découvrirait jamais.

- Tu as sans doute raison, admit Iridielle. Mais ne perds pas espoir pour autant. Une fois que je serai véritablement reine, le général Karrus ne refusera pas un geste qui lui garantirait mes bonnes grâces.

- Les talents de ma sœur dépassent les miens, répondit Diona-Lys en enfourchant son cheval, il ne la relâchera pas par simple bonne volonté. Et ôte-toi tout de suite de la tête l'idée que tu pourras faire pression sur lui : on ne se brouille pas pour un sujet pareil avec un homme qui vous a aidé à monter sur le trône.

- Qui parle de faire pression ? fit Iridielle, un pétitement dans les yeux. Je suggérerai simplement un échange de bons procédés. Vois-tu, même si le général ne le réalise sans doute pas encore, il a contracté récemment une maladie embarrassante dont les effets vont devenir extrêmement désagréables d'ici quelques mois.

Elle sourit et effleura sa couronne du bout du doigt. Médusée, Diona-Lys resta sans voix pendant presque tout le voyage du retour.

Effacez le code *Main* si vous le possédez. Si ce n'est pas le cas, mais que vous possédez le code *Rune*, effacez-le. Rendez-vous ensuite au [190](#).

- Est-ce que tu t'es déjà demandé pourquoi les panthéons celtes, babyloniens, nordiques et autres n'ont pas survécu jusqu'à l'époque moderne ?

La question était posée sur le même ton désinvolte que Valérie avait employé, un instant plus tôt, pour admirer l'une des fontaines de l'immense parc où elles se promenaient.

Sofia, tout en conservant une expression soigneusement neutre, se sentait intriguée. La femme aux cheveux grisonnants et aux vêtements sobres qui marchait à ses côtés lui semblait



intimement familière sous toutes ses facettes, mais ses arrière-pensées dans cette conversation n'en demeuraient pas moins opaques.

- Je me suis posé la question, comme nous toutes. Il semble y avoir trois explications possibles. La première est que, contrairement aux Olympiens, tous ces dieux n'existaient pas réellement. La deuxième, qu'ils n'ont pas trouvé le moyen de s'adapter aux changements du monde. La troisième, qu'ils existent toujours et que nous n'en avons pas conscience.

- La troisième éventualité nous paraît spontanément improbable, commenta Valérie, un sourire flottant sur les lèvres. Et pourtant, il existe des mythes variés qui pourraient être interprétés comme des allusions à un système tel que le nôtre. L'histoire d'Isis et du nom secret de Râ, par exemple. Serais-tu intéressée si je te la racontais ?

Sofia connaissait parfaitement la légende en question, mais hocha néanmoins la tête.

- En ce temps-là, le souverain du panthéon égyptien était le grand dieu Râ, qui habitait pourtant un corps humain, soumis aux outrages du temps. Il s'accrochait à son pouvoir et punissait les révoltes contre lui, mais ne pouvait empêcher la vieillesse de le décrépiter peu à peu. Un jour qu'il somnolait en bavant, la rusée magicienne, Isis, profita de l'occasion pour recueillir un peu de sa salive. Elle la mélangea à de l'argile et façonna un serpent, qui sur son ordre alla mordre Râ. Une souffrance terrible se répandit dans le corps du dieu et il fut incapable de l'en chasser, car la force du venin venait de lui-même. Isis se présenta alors devant lui avec des paroles pleines d'obéissance et de compassion, et promit qu'elle pourrait le soigner s'il lui révélait son nom secret, l'élément le plus fondamental de tout son être. Râ s'y refusa longuement, mais la douleur était telle qu'il finit par céder et Isis le guérit. Plus tard, Râ trouva un moyen de se défaire des faiblesses humaines qui l'avaient placé dans cette situation. Mais, grâce à la connaissance de son nom secret, Isis était désormais affranchie de sa tutelle et détenait un pouvoir sans égal.

Le profond silence qui succéda à ce récit dura jusqu'au moment où elles se séparèrent.

Notez le code *Métis*. Cette scène contribue-t-elle au tableau ou ne fait-elle que le rendre plus confus ? Vous ne sauriez encore le dire.

Quoi qu'il en soit, vos pensées reviennent à présent à l'idée qui vous est venue juste avant celle-ci : une rencontre entre Sofia et un autre hybride de même nature. Mais qui devrait être l'autre divinité participant à ce face-à-face ?

Vous écartez plusieurs possibilités d'entrée de jeu. La première génération d'Olympiens, en-dehors de Zeus lui-même, devrait sans doute rester à l'arrière-plan. Une confrontation avec Arès n'offrirait guère que des possibilités violentes ou du moins agressives, ce qui ne vous intéresse pas. Quant à Artémis et Aphrodite, elles ont trop peu en commun avec Athéna pour fournir la matière d'une conversation intéressante.

Parmi les diverses possibilités qui vous traversent l'esprit, vous en reprenez finalement trois.

Une discussion mi-existentielle mi-conflictuelle avec l'hybride de Dionysos, qui remettrait en cause la moralité et l'utilité du système des fusion (allez au [227](#)).

Un échange avec l'hybride d'Héphaïstos sur l'avenir, l'évolution de la technologie et les perspectives à long terme de l'humanité et du monde (allez au [268](#)).

Une rencontre se déroulant juste avant le départ de Sofia pour la Grèce, où elle aurait essayé d'extorquer subtilement des informations à l'hybride d'Hermès (allez au [275](#)).

## 247

L'évier est rempli à ras bord d'assiettes, de bols et de couverts sales. Posés à proximité, vous remarquez une éponge desséchée et une bouteille de produit vaisselle à peine entamée.

Si vous entreprenez de nettoyer le contenu de l'évier, allez au [266](#). Sinon, retournez au [3](#).

## 248

- Une fois montée sur le trône, fit Diona-Lys entre deux cuillerées, je propose que ta première décision soit de lancer une semaine de grands banquets avec du saumon frais et des paons truffés. Il ne faudra pas moins pour me laver le palais de toute la tambouille insipide de ces derniers mois. Et nous devrions aussi organiser des bals. Je me ferai confectionner une robe de couleur différente pour chacun d'entre eux, en commençant par le rose et en terminant par le fuchsia.

La suggestion n'arracha qu'un pâle sourire à Iridielle, mais elle rentra néanmoins dans le jeu de son amie :

- Rien ne me ferait plus plaisir, mais ma principale conseillère a récemment jugé utile de m'exposer en détails tous les périls économiques qui pourraient menacer mon début de règne. Pour lui complaire, j'ai dû promettre de nourrir ma cour de navets, de pain bis et de soupe de fèves pendant les deux premières années.

- Oh, je suis sûr qu'elle verra l'utilité de faire une exception ponctuelle. Après tout, il va falloir trouver à sa souveraine un mari d'une noblesse irréprochable, d'une courtoisie exquise et d'une grande disposition à apporter des héritiers dans de brefs délais. Faire défiler tous les bons partis du royaume en une semaine, quel gain de temps !

- Excellente idée, en effet. S'ils sont suffisamment nombreux, la souveraine parviendra peut-être même à y dénicher un homme réunissant les qualités nécessaires pour épouser sa

conseillère. Il le faudra beau, élégant, érudit, musclé, énergique, patient, observateur, éloquent, économe, généreux, callipyge, et encore vingt ou trente autres petites choses de ce genre.

La conversation se poursuit un moment sur ce ton, atténuant suffisamment leurs craintes inexprimées pour arracher à l'une et à l'autre quelques gloussements sincères.

Notez le code *Horizon*, puis rendez-vous au [200](#).

## 249

Vingt minutes étaient plus qu'il n'en fallait pour coucher sur le papier la dernière idée qui lui était venue à l'esprit. Sofia tourna une nouvelle page de son grand cahier et entama le croquis d'une robe d'été, avec chapeau et chaussures assortis.

Son voisin- un quinquagénaire trapu et rustique- lorgnait sur ses dessins sans guère dissimuler sa curiosité. Une telle attention aurait mis Syrine mal à l'aise, montant en épingle dans sa seule imagination l'incongruité du contraste entre ses inventions vestimentaires et son propre habillement, confortable mais esthétiquement quelconque. Quelques minutes du regard de cet étranger lui auraient suffi pour remettre en cause son apparence, la qualité de son travail, l'efficacité de son déodorant et jusqu'à son droit de voyager dans cet autocar. Elle aurait vite refermé le cahier et se serait plongé dans la contemplation du paysage jusqu'à l'arrivée à la gare routière.

Sofia restait en revanche concentrée sur son ouvrage. Elle-même n'aurait su distinguer, dans les traits vifs et précis de son crayon, entre l'apport de la créativité humaine et celui de l'invention divine. Du moins était-il certain qu'elle œuvrait plus vite que Syrine, car elle ne remettait jamais en cause l'intérêt de ses créations.

Cette même absence de doute avait fort déconcerté Christobal lorsqu'elle lui avait réclamé trois semaines de congés à l'improviste. Habitué à voir Syrine accepter les urgences et les heures supplémentaires sans jamais protester, il avait plongé dans des abîmes de frustration en voyant son approche habituelle de la diplomatie - des suggestions impérieuses drapées dans un ton aussi chaleureux que factice - se heurter à une intransigeance absolue. Peut-être les croquis qu'elle dessinait en ce moment même apaiseraient-ils sa mauvaise humeur. Dans le cas contraire, il existait beaucoup d'autres employeurs prêts à recruter une styliste de sa qualité.

Sofia laissait de temps à autre dériver son regard sur les autres occupants de l'autocar, notant les détails de leur habillement et les catalogant dans sa mémoire inhumainement parfaite. L'inspiration pouvait venir de n'importe quelle source et l'observation en était la clef.

Elle leva à peine la tête lorsque l'autocar atteignit la bordure de la ville.

Vous arrêtez là cette scène. Avant de poursuivre, vous avez besoin d'une idée plus nette de votre héroïne. À quoi sa vie a-t-elle ressemblé jusqu'ici ?

Tout excès vous semble à exclure. L'histoire se déroulant dans un cadre très proche de la réalité, vous jugez incohérent que les fusions entre humains et divinités possèdent des pouvoirs de nature à affecter profondément le monde qui les entoure. La majorité du temps, leurs capacités surnaturelles ne devraient donc pas se montrer trop tapageuses.

Il faudrait avant tout vous concentrer sur la personnalité symbiotique de votre héroïne. De quelle manière concrète les motivations de l'humaine et de la déesse se mélangent-elles dans la façon dont Sofia se comporte et prend des décisions ?

Une scène courte et simple vous aiderait sans doute à vous faire une idée plus vivante du personnage. Peu importe qu'elle puisse figurer dans l'histoire elle-même. Un simple élément d'arrière-plan, invisible mais réel, suffirait peut-être à vous orienter.

Après un instant de réflexion, vous jugez que l'idéal serait une scène située quelques semaines plus tôt, alors que Syrine et Athéna commençaient à s'habituer à leur vie en commun, et que leurs personnalités cherchaient encore bien des compromis.

Notez le code *Pallas*. Sur quel élément de l'existence de Sofia la scène devrait-elle porter ? L'hygiène de vie (allez au [258](#)), l'aide patiente au développement personnel des autres (allez au [264](#)), l'utilité de la ruse combinée au sang-froid (allez au [273](#)) ou le recours à la force pour une bonne cause (allez au [283](#)) ?

250

Sans raison particulière, vous escomptiez - et peut-être même espériez - que la porte se révélerait verrouillée. Elle ne vous oppose au contraire pas la moindre résistance.

Sur le point de découvrir ce que vous réserve l'extérieur, vous éprouvez soudain un doute violent : êtes-vous convenablement habillée pour sortir ?

Si vous avez le code *Costume*, rendez-vous au [260](#) ; si vous avez le code *Masque*, rendez-vous au [270](#) ; si vous avez le code *Maquillage*, rendez-vous au [280](#) ; si vous avez le code *Cosplay*, rendez-vous au [290](#). Si vous ne possédez aucun de ces codes, rendez-vous au [345](#).

251

Iridielle accueillit Diona-Lys dans un petit salon du palais pour lui remettre les documents qu'elle avait préparés.

- Voici tout ce dont tu auras besoin. Le jugement annulant la condamnation de ta famille, la reconnaissance officielle de ton titre et l'ordre de te restituer tes terres et ta fortune. Des doubles ont été déposés dans les archives royales.

- Tu as ma reconnaissance. Je sais que tu as eu des affaires bien plus importantes à traiter au cours des dernières semaines et j'aurais parfaitement compris que tu remettes celle-ci à plus tard.

- Cela n'aurait pas été une façon bien noble de te remercier, répondit Iridielle en souriant. Sans toi, je ne pourrais pas désormais passer mes journées à écouter des ducs, des généraux, des maîtres de guildes, des intendants et des ambassadeurs m'expliquer pourquoi je dois urgemment suivre tous leurs conseils pour le bien du royaume.

- La situation va finir par s'apaiser, répondit Diona-Lys d'un ton encourageant, et tu pourras ensuite te décharger des affaires importantes sur tes ministres.

- Tout cela reste moins fatigant que ce que nous avons connu ensemble auparavant. Combien de temps prévois-tu de faire durer ton voyage ?

- Trois ou quatre mois. L'escorte et les assistants que tu m'as accordés vont beaucoup me faciliter les choses, mais tous ceux qui ont profité de la chute de ma maison ne renonceront pas volontiers à leurs prises. Quant à mon entretien avec les supérieurs de l'ordre d'Argelain, il risque de se montrer plutôt acrimonieux, surtout s'ils prétendent conserver la moindre des armes que j'ai forgées pendant ces quatre années. Je te raconterai ces démêlés à mon retour, cela devrait être distrayant.

Il y eut un silence pendant lequel elles se regardèrent sans rien trouver d'autre à se dire. Puis elles échangèrent une embrassade affectueuse.

- Prends bien soin de toi, mon amie. Et n'oublie pas que tes conseils me manqueront chacun des jours de ton absence.

- Bon courage, ma reine. Je reviendrai au plus vite, ne t'épuise pas complètement à la tâche d'ici là.

Rendez-vous au [220](#).

- Je suis désolée, je viens de réaliser que je dois t'ennuyer avec mes anecdotes. Tu les connais aussi bien que moi, évidemment.

Assise dans son salon élégant comme dans une chambre d'hôpital, Valérie souriait à Sofia d'un air vague. Sous sa chevelure grisonnante, son regard semblait perdu dans la contemplation de moments révolus.

- Au contraire, cela m'intéresse beaucoup, répondit la jeune hybride. J'avais l'impression de disposer de tous les souvenirs de mes prédécesseuses, mais je réalise en t'écoutant qu'il me manque bien des détails et des nuances.

- Je comprends... La mémoire de la déesse et la mienne n'ont pas retenu les mêmes éléments, même si toutes deux ne faisaient qu'une à l'époque. Je ne me rends compte de tout ce que j'ai oublié que lorsque j'essaie de m'en rappeler. C'est comme un rêve merveilleusement vivant dont on ne conserve pourtant que des poussières sèches quelques instants après le réveil. La semaine dernière, en ouvrant un livre rapporté de mon dernier voyage à Athènes, j'ai découvert que je ne sais plus lire le grec.

Elle se tut quelques instants avant de poursuivre :

- Les souvenirs et même la connaissance ne sont pas ce qui me manque le plus. Depuis la séparation, je me sens... limitée. Sotte, même. Je comprenais si facilement les choses, lorsque j'étais unie à la déesse. À présent, tout me semble compliqué, obscur et difficile. Je ne réfléchis plus qu'avec lenteur et je peine à retenir la moindre chose nouvelle.

La détresse affleurant dans sa voix décida Sofia à garder pour elle les nombreuses questions qu'elle était venue poser à la moitié humaine de sa prédécesseuse. Elle ramena la conversation à son état précédent et laissa Valérie lui raconter de nombreuses autres anecdotes sur son existence hybride. Deux heures plus tard, elle prit poliment congé, sachant qu'elle ne reviendrait jamais.

Notez le code *Phidias*. Cette scène contribue-t-elle au tableau ou ne fait-elle que le rendre plus confus ? Vous ne sauriez encore le dire.

Quoi qu'il en soit, vos pensées reviennent à présent à l'idée qui vous est venue juste avant celle-ci : une rencontre entre Sofia et un autre hybride de même nature. Mais qui devrait être l'autre divinité participant à ce face-à-face ?

Vous écarterez plusieurs possibilités d'entrée de jeu. La première génération d'Olympiens, en dehors de Zeus lui-même, devrait sans doute rester à l'arrière-plan. Une confrontation avec Arès n'offrirait guère que des possibilités violentes ou du moins agressives, ce qui ne vous intéresse pas. Quant à Artémis et Aphrodite, elles ont trop peu en commun avec Athéna pour fournir la matière d'une conversation intéressante.

Parmi les diverses possibilités qui vous traversent l'esprit, vous en retenez finalement trois.

Une discussion mi-existentielle mi-conflictuelle avec l'hybride de Dionysos, qui remettrait en cause la moralité et l'utilité du système des fusion (allez au [227](#)).

Un échange avec l'hybride d'Héphaïstos sur l'avenir, l'évolution de la technologie et les perspectives à long terme de l'humanité et du monde (allez au [268](#)).

Une rencontre se déroulant juste avant le départ de Sofia pour la Grèce, où elle aurait essayé d'extorquer subtilement des informations à l'hybride d'Hermès (allez au [275](#)).

## 253

Lorsque tous les points de l'accord eurent été négociés et qu'il fut convaincu de ne rien pouvoir obtenir de plus, le général Karrus ne résista pas à l'envie d'adresser une pique à celle qui avait combattu pied à pied chacune de ses revendications :

- Vous êtes la digne fille de votre père, princesse. Mais vous ne devriez pas vous encombrer d'une pareille conseillère. Les événements ont prouvé que la maison de Ferval ne maîtrisait pas plus l'art de la diplomatie et de l'intrigue que celui de la guerre.

Iridielle sourit et répondit calmement :

- Sans Diona-Lys, général, notre rencontre aurait pu ne jamais avoir lieu : elle m'a toujours encouragée à conclure cette alliance, au lieu de chercher à m'en dissuader. S'élever au-dessus d'une rancune si personnelle pour servir le bien commun demande une force d'âme que vous ne devriez pas sous-estimer.

Notez le code *Appui*, puis rendez-vous au [190](#).

## 254

Passer vingt minutes de plus à écouter parler les autres passagers tout en regardant le paysage ne constituait pas une perspective désagréable. La connaissance du grec dont Sofia avait hérité, bien qu'impeccable, n'avait guère été mise à jour au cours des deux dernières décennies. Dans les conversations qui l'entouraient, elle remarqua avec intérêt plusieurs expressions manifestement modernes.

Elle avait momentanément chassé la rencontre à venir de ses pensées. À quoi bon bâtir de multiples hypothèses que les premières paroles échangées feraient s'écrouler comme des châteaux de cartes ? Le moment venu, un esprit ouvert la rendrait plus réactive que n'importe quelle préconception.

Une sensation lancinante de manque irradiait dans tout son corps, mais Sofia ignorait sans mal ce que Syrine n'aurait pas pu supporter. Son état physique s'améliorait du reste peu à peu.

Sa maigreur squelettique n'était désormais plus qu'une minceur raisonnable et seul un œil averti aurait encore pu déceler en elle quelques traces des dernières années.

Les ressources matérielles transmises par ses prédécesseuses lui garantissaient de ne manquer de rien, mais Sofia n'avait naturellement pas eu l'intention de rester inactive une fois surmontés ses problèmes de santé. Lorsque la lettre lui était parvenue, elle avait été sur le point de faire un choix entre plusieurs projets différents, se caractérisant tous par une grande souplesse. Toutes ces perspectives lui semblaient déjà très lointaines, tant l'avenir proche s'annonçait incertain.

Alors que l'autocar atteignait la bordure de la ville, Sofia remarqua une ambulance stationnée à côté d'un bâtiment. Cela la fit penser à l'heure chaotique de sa naissance, à l'intérieur d'un véhicule très similaire où Syrine avait presque refusé de saisir sa dernière chance.

Vous arrêtez là cette scène. Avant de poursuivre, vous avez besoin d'une idée plus nette de votre héroïne. À quoi sa vie a-t-elle ressemblé jusqu'ici ?

Tout excès vous semble à exclure. L'histoire se déroulant dans un cadre très proche de la réalité, vous jugez incohérent que les fusions entre humains et divinités possèdent des pouvoirs de nature à affecter profondément le monde qui les entoure. La majorité du temps, leurs capacités surnaturelles ne devraient donc pas se montrer trop tapageuses.

Il faudrait avant tout vous concentrer sur la personnalité symbiotique de votre héroïne. De quelle manière concrète les motivations de l'humaine et de la déesse se mélangent-elles dans la façon dont Sofia se comporte et prend des décisions ?

Une scène courte et simple vous aiderait sans doute à vous faire une idée plus vivante du personnage. Peu importe qu'elle puisse figurer dans l'histoire elle-même. Un simple élément d'arrière-plan, invisible mais réel, suffirait peut-être à vous orienter.

Après un instant de réflexion, vous jugez que l'idéal serait une scène située quelques semaines plus tôt, alors que Syrine et Athéna commençaient à s'habituer à leur vie en commun, et que leurs personnalités cherchaient encore bien des compromis.

Notez le code *Neith*. Sur quel élément de l'existence de Sofia la scène devrait-elle porter ? L'hygiène de vie (allez au [258](#)), l'aide patiente au développement personnel des autres (allez au [264](#)), l'utilité de la ruse combinée au sang-froid (allez au [273](#)) ou le recours à la force pour une bonne cause (allez au [283](#)) ?



Même la fraîcheur du matin n'atténuait pas l'atmosphère sépulcrale pesant sur le château, songea Terquil avec morosité. Les servantes les plus délurées traversaient la grande cour comme des spectres craintifs. Chacun guettait sans l'avouer la même nouvelle funeste.

Un claquement de sabots tira le vieux chambellan de ses sombres pensées, mais la vue de deux moniales de Senna arrêtant leurs montures à quelques pas de lui plissa ses lèvres en une grimace amère. Les vautours venaient gâcher les derniers instants du jeune maître avec leurs remèdes de pacotille, dans le seul espoir d'extorquer quelque récompense à ses parents.

Il ne semblait pas s'agir de membres importants de leur ordre. L'une des deux femmes possédait un visage aristocratique encadré de longs cheveux noirs et empreint d'une arrogance qui n'aurait pas déparé une abbesse, mais la rusticité de sa robe bleue révélait qu'elle ne détenait pas même le rang de prieure. L'autre, une besace à l'épaule et la tête couverte de son capuchon, ne devait guère être qu'une novice.

Terquil n'eut pas le temps de chercher le moyen d'éconduire ces visiteuses indésirables : à sa grande stupéfaction, le duc Raynard en personne survint au pas de course pour les accueillir. Le chambellan vit son maître échanger quelques paroles avec la moniale aux cheveux noirs, adresser un regard très étrange à sa compagne encapuchonnée, puis se retourner pour les conduire en toute hâte à ses appartements.

Une heure s'écoula, pendant laquelle Terquil vaqua à ses occupations tout en s'interrogeant sur cette étrange scène. Puis il vit reparaître le duc, suivi des deux moniales. Raynard avait l'expression d'un homme venant de recevoir un coup de massue en pleine tête, incertain de la réalité de ce qui l'entourait.

- Terquil, dit-il d'une voix étranglée, tu vas assembler une escorte qui conduira ces dames où bon leur semblera. Je veux qu'on leur témoigne exactement le même respect et la même obéissance qu'à moi-même, que ce soit tout à fait clair.

Le chambellan obéit sans discuter ni comprendre. Lorsque les moniales eurent quitté le château, il revint trouver son maître pour lui en rendre compte. Mais un éblouissement le saisit au seuil de la chambre ducale, où il resta abasourdi et sans voix.

Assis sur le lit entre ses parents riant et pleurant, le garçonnet qu'il avait vu à l'agonie deux heures plus tôt gazouillait comme un oiseau, les joues roses de vie.

Effacez le code *Main* si vous le possédez. À présent, vous souhaitez passer à une époque de l'histoire, postérieure d'au moins plusieurs mois, où la rébellion aura gagné en importance jusqu'à éveiller l'intérêt des plus grands personnages du royaume. Rendez-vous au [180](#).

Assise sous un ciel outremer, tournant le dos à l'épave de son vaisseau, Amarane Tyrce suivait du regard des corpuscules lumineux virevoltant dans l'air.

Depuis l'atterrissage en catastrophe, ses heures et ses jours s'étaient passés dans une activité frénétique, interrompue de quelques fuites dans un sommeil profond. Elle n'avait su que tout récemment retrouver son calme et admettre la futilité de ses efforts.

La chance n'avait souri à aucun autre des membres de l'équipage, ce qui signifiait qu'elle-même disposait d'assez de ressources alimentaires pour survivre pendant des années. La plupart des cellules énergétiques et des systèmes du vaisseau avaient subi des dommages trop importants pour fonctionner encore, mais il se révélerait certainement possible d'y suppléer avec des panneaux solaires et des composants prélevés sur les vestiges du matériel contenu dans les soutes.

Même si les messages envoyés après leur entrée dans l'atmosphère n'étaient pas parvenus à destination, la Terre finirait par s'alarmer de leur silence prolongé et enverrait une expédition de sauvetage. Amarane avait activé la balise de détresse, sachant que ses signaux réguliers se perdraient longtemps dans le vide avant de pouvoir se montrer utile.

La perspective de robinsonner pendant une année ou deux ne semblait pas insurmontable à Amarane, mais si les secours se faisaient attendre davantage, elle sentait qu'il viendrait un moment où la foi en leur arrivée ne lui suffirait plus à résister au découragement. Autant pour rendre hommage à ses coéquipiers que pour préserver sa santé mentale, elle avait décidé de poursuivre leur mission d'exploration dans la mesure de ses moyens très réduits.

Ses observations initiales s'étaient concentrées sur la pseudo-végétation des environs, ramifiée comme du corail, striée de couleurs criardes et plus flexible que son apparence rugueuse ne le laissait croire. Quelques mètres au-dessus un foisonnement particulièrement dense de tiges fuchsia et pourpres, Amarane avait remarqué pour la première fois un petit nombre de corpuscules dorés tournoyant sans hâte en deux rondes concentriques aux directions contraires. Sa première impression avait été qu'il s'agissait de créatures locales comparables à des insectes volants, mais voir leur danse se prolonger sans variation jusqu'à la tombée du jour l'avait intriguée.

Au cours des jours suivants, les étranges lucioles étaient apparues à de multiples reprises, dessinant dans l'air des trajectoires plus ou moins complexes et répétitives. Amarane avait peu à peu remarqué que leur emplacement et leur comportement semblaient toujours posséder un rapport avec ses activités récentes. Peu à peu, elle avait mis de côté son étude de la flore pour ne plus s'intéresser qu'à ce phénomène, installant de multiples capteurs pour en saisir tous les détails avec précision.

Succombait-elle déjà à des bouffées délirantes engendrée par le stress et l'isolement ? Cherchait-elle inconsciemment à se reconforter en se persuadant d'être au bord d'une découverte incroyable ? Amarane éprouvait l'intuition très nette que ces particules lumineuses constituaient un type de communication, qui s'adressait à elle ou du moins la concernait. Mais elle comptait aborder cette hypothèse en scientifique, sans ébaucher la moindre conclusion hâtive.

Si ce phénomène paraissait réellement l'œuvre d'une intelligence extra-terrestre, il resterait encore à identifier celle-ci et peut-être même à prendre contact. Amarane songea que, si sa théorie était fondée, elle se trouvait elle-même soumise à une observation attentive mais discrète depuis l'atterrissage brutal de son vaisseau. Les habitants de cette planète hésitaient peut-être à l'approcher frontalement. À moins que leur forme de vie ne soit trop différente de l'humanité pour des interactions plus directes ? Que de questions se posaient à leur sujet, à commencer par celle de leur existence !

Mais Amarane avait beaucoup de temps devant elle.

Vous éprouvez une satisfaction aussi étonnée que profonde. Simplifier à ce point la situation de l'héroïne n'a en rien diminué la richesse potentielle de l'histoire. Au contraire, il vous semble que ce point de départ se prête à d'innombrables développements intéressants, marquants et créatifs, où vos capacités de conteuse trouveront à s'exprimer sans la moindre gêne.

Notez le code spécial ***Uranie***, puis rendez-vous au [150](#).

257

Pour une jeune femme bien plus accoutumée à l'inconfort qu'au luxe, Iridielle ne faisait pas trop mauvaise figure sur un trône. Son attitude naturellement calme et bienveillante prenait sous les dorures un caractère de majesté qui en imposait aussi bien aux plus grands nobles qu'aux plus modestes roturiers.

Elle accueillait en ce moment un ambassadeur et sa suite. Au cours des quelques semaines écoulées depuis la chute de l'usurpateur, tous les royaumes voisins lui avaient adressé leur félicitations avec un empressement éloquent. La nouvelle reine allait certainement entendre parler de bien des différends survenus au cours des deux dernières décennies.

Diona-Lys se sentait prête à l'aider de ses conseils si le besoin s'en présentait, mais elle ne souhaitait pas intervenir plus que nécessaire. Iridielle avait besoin d'être et de paraître une souveraine indépendante, prenant ses décisions sans se laisser influencer par personne.

Alors que la cérémonie d'accueil s'achevait, le regard des deux jeunes femmes se croisa le temps d'échanger un sourire. Puis la jeune reine dut se préparer à assister à une réunion de ses principaux ministres. Diona-Lys ne lui enviait pas ses responsabilités, malgré leur prestige.

Elle-même n'avait pas encore décidé de ce qu'elle allait faire de sa vie à présent. Dans l'immédiat, elle ne se sentait pas pressée de prendre une décision.

Rendez-vous au [220](#).

Atablée sur son balcon, sous un ciel que teinteraient bientôt les couleurs du crépuscule, Sofia mangeait sans hâte un dîner équilibré et sans alcool, unissant les deux moitiés d'elle-même dans un contentement simple. Syrine avait depuis longtemps perdu l'habitude de...

Non, cela ne va pas, cette scène est trop banale pour vous apporter une quelconque stimulation. Fusionner avec la déesse de la sagesse aura évidemment un effet positif sur l'hygiène de vie, à quoi bon consacrer du temps à y réfléchir ? Le sujet mérite sans doute une brève mention dans le cadre de l'histoire, mais il ne se prête à aucun développement créatif et ne vous aide pas à explorer la personnalité hybride de Sofia.

Le doute s'insinue en vous comme un venin, remettant en cause l'intérêt du concept sur lequel vous bâtissez. Votre esquisse se dissout rapidement en un magma où ne subsiste plus rien de distinct. Rendez-vous au [8](#).

Les tiroirs sont remplis de tant de couverts et d'instruments de cuisine variés que vous peinez quelquefois à les ouvrir. Les placards, s'ils ne vous opposent pas la même résistance, se révèlent tout aussi encombrés : vaisselle, conserves, condiments et autres y occupent tout l'espace disponible.

Le dernier placard que vous ouvrez, situé au-dessus de votre tête, contient une grande cocotte en céramique rouge, coiffée de son couvercle. Sans raison apparente, la pensée vous vient qu'elle pourrait contenir quelque chose.

Si vous saisissez la cocotte pour la descendre jusqu'à vous, allez au [287](#). Sinon, retournez au [3](#).

Vous croisez pensivement les bras pour examiner le couloir blanc, lisse et nu qui s'étend devant vous sous une succession de néons. Aucune porte ni aucune fenêtre ne s'ouvre dans ses parois d'une propreté aussi absolue que leur nudité. Bien que la vive clarté permette à votre regard de porter fort loin, vous ne distinguez aucune extrémité.

Vous hésitez beaucoup à continuer d'avancer, mais une préoccupation plus urgente vient supplanter celle-ci. Vos chaussons sont d'une pointure un peu trop grande et l'un d'entre eux menace de vous fausser compagnie ; lorsque vous voulez tendre la main pour le rajuster, vous réalisez que ce mouvement fort simple vous est impossible ! Vos mains ne parviennent plus à s'extraire des manches de votre tee-shirt, dont les franges sont devenues des sangles maintenant vos bras contre votre torse.

Vous vous démenez un long moment contre cette entrave inattendue, sans le moindre succès. La pensée vous vient finalement que les tiroirs de cuisine, dans la pièce dont vous sortez, doivent contenir des couteaux qui vous permettraient de déchirer sa toile épaisse. Mais vous découvrez en vous retournant que la porte s'est refermée derrière vous et qu'elle ne comporte pas de poignée de ce côté-ci.

Un digicode se trouve à proximité ; si vous essayez de vous en servir, allez au [297](#). Si vous vous résolvez à suivre le couloir, allez au [306](#).

261

De petits aimants carrés, représentant chacun une lettre, recouvrent une grande partie de la porte du réfrigérateur. Leur disposition semble essentiellement le fruit du hasard, mais à hauteur de vos yeux se trouve une phrase presque intacte :

LE N M DE C LIEU EST OPPRESSION

Si vous ouvrez le réfrigérateur, allez au [277](#). Sinon, retournez au [3](#).

262

- Comprends-moi bien, je n'ai rien contre toi, mais je ne souhaite pas que nous nous revoyions après aujourd'hui. J'en ai fini avec tout ce qui concerne les dieux.

Les coudes appuyés contre le parapet du pont, sa tête aux cheveux grisonnants penchée vers le fleuve, Valérie avait prononcé ces quelques mots d'une voix plus crispée qu'elle n'en avait peut-être eu l'intention. Depuis le début de leur rencontre, ses yeux évitaient Sofia autant que possible.

- Est-ce que tu voudrais ne jamais avoir fusionné avec Athéna ? demanda la jeune hybride, jugeant inutile de prendre des détours dans cette conversation. Ou est-ce que tu préférerais au contraire ne faire toujours qu'une avec elle ?

- Autant demander à une alcoolique si elle regrette davantage le moment où elle a commencé à boire ou celui où elle a arrêté. Oh, je sais bien que je n'ai guère le droit de me plaindre : on m'a offert un choix et j'ai renoncé de plein gré à mon individualité. Mais je n'en mesurais pas toutes les conséquences à l'époque. Vivre en faisant partie de quelqu'un d'autre, c'est comme faire un rêve long de plusieurs années ; au réveil, nous ne possédons rien de plus qu'en nous endormant.

- Ma prédécesseuse était quelqu'un d'exceptionnel, même d'après les critères de notre longue lignée. Ses accomplissements t'appartiennent autant qu'à la déesse. Est-ce que tu n'en retires vraiment aucune satisfaction ?

Valérie se redressa, sans cependant tourner la tête vers son interlocutrice.

- Tout cela n'est qu'une illusion. J'y ai bien réfléchi depuis que je peux de nouveau le faire par moi-même. Le système perpétuel des fusions a enfermé les Olympiens dans sa logique et a borné leurs horizons. Ils ne s'en rendent sans doute pas compte, car on ne renonce pas facilement à l'idée qu'on se fait de soi, mais cela fait désormais bien longtemps que leur seule ambition réelle est de continuer à survivre. Si tu analyses tes propres souvenirs avec lucidité, tu devras admettre qu'aucun des hybrides qui se sont succédés pendant quinze siècles n'a eu d'impact significatif sur l'histoire de l'humanité, et que la plupart d'entre eux n'ont même rien accompli de bien remarquable. Nos vies sont du charbon dans une machine à prolonger des choses défuntes. La relation sur laquelle se fonde ton existence, tout comme celle que j'ai connue, ne relève pas de la symbiose mais du parasitisme.

Notez le code *Égide*. Cette scène contribue-t-elle au tableau ou ne fait-elle que le rendre plus confus ? Vous ne sauriez encore le dire.

Quoi qu'il en soit, vos pensées reviennent à présent à l'idée qui vous est venue juste avant celle-ci : une rencontre entre Sofia et un autre hybride de même nature. Mais qui devrait être l'autre divinité participant à ce face-à-face ?

Vous écarterez plusieurs possibilités d'entrée de jeu. La première génération d'Olympiens, en dehors de Zeus lui-même, devrait sans doute rester à l'arrière-plan. Une confrontation avec Arès n'offrirait guère que des possibilités violentes ou du moins agressives, ce qui ne vous intéresse pas. Quant à Artémis et Aphrodite, elles ont trop peu en commun avec Athéna pour fournir la matière d'une conversation intéressante.

Parmi les diverses possibilités qui vous traversent l'esprit, vous en retenez finalement trois.

Une discussion mi-existentielle mi-conflictuelle avec l'hybride de Dionysos, qui remettrait en cause la moralité et l'utilité du système des fusion (allez au [227](#)).

Un échange avec l'hybride d'Héphaïstos sur l'avenir, l'évolution de la technologie et les perspectives à long terme de l'humanité et du monde (allez au [268](#)).

Une rencontre se déroulant juste avant le départ de Sofia pour la Grèce, où elle aurait essayé d'extorquer subtilement des informations à l'hybride d'Hermès (allez au [275](#)).

263

Tirien se trouvait à la capitale depuis plusieurs semaines, au cours desquelles Diona-Lys soupçonnait qu'il n'avait pas souvent quitté son logis de fortune. Mal éclairée par un petit nombre de chandelles, la pièce était encombrée des nombreux documents que lui avaient récemment procuré divers alliés de la rébellion.

- Ah, te voilà ! dit-il en levant les yeux d'une lettre jaunie. J'ai découvert quelque chose d'important que je voudrais te montrer.

Le voir si intéressé par de vieux papiers dans un contexte pareil n'aurait dû inspirer que de l'agacement ou de l'indifférence à Diona-Lys. Pourquoi donc se sentait-elle si nerveuse depuis qu'il lui avait demandé de venir le voir ?

Son attitude avait eu quelque chose d'étrange la dernière fois qu'il s'était trouvé en présence de la princesse, se souvint-elle. L'érudit vieillissant laissait sa soif de connaissance insatiable guider la plupart de ses actions, mais pouvait se montrer d'une grande rigidité lorsque ses principes légalistes entraient en jeu. Que s'apprêtait-il à lui révéler ?

Si vous possédez au moins l'un des codes *Ailes*, *Acier*, *Semblant* et *Appui*, rendez-vous au [284](#). Si vous n'en possédez aucun, rendez-vous au [292](#).

264

Le trois pièces avait été occupé pendant plusieurs années par la prédécesseuse de Sofia et sa personnalité s'y reflétait dans le moindre détail d'ameublement ou de décoration. En d'autres circonstances, la jeune hybride aurait étudié avec beaucoup de curiosité les différences entre leurs goûts. Dans l'immédiat, elle se réjouissait seulement d'avoir disposé de cet appartement pour y héberger en urgence sa sœur et sa nièce.

Jamila se trouvait dans la cuisine depuis près d'une dizaine de minutes, sous le prétexte de ranger par elle-même la nourriture rapportée de la supérette voisine. Sachant tout ce que les dernières vingt-quatre heures lui avait demandé de résolution, Sofia ne souhaitait pas l'empêcher de vider à présent un verre ou deux pour se calmer les nerfs.

Nadia, en revanche, ne pouvait être laissée plus longtemps en compagnie de ses seules pensées. La fillette était restée sage et obéissante tandis que sa mère et sa tante mettaient à

exécution le plan élaboré entre elles la veille au soir. Elle n'avait posé aucune question lorsqu'elle avait dû quitter le domicile familial sans rien emporter que le contenu d'une valisette, ni lorsqu'elle avait dû se dévêtir devant un médecin pour qu'il l'examine ses ecchymoses, ni pendant le long passage au commissariat. Assise à présent sur un fauteuil, un dauphin en peluche dans les bras, elle ne disait toujours rien et la fixité de son regard n'était pas simplement dû à la fatigue de cette longue journée.

Sofia ouvrit la bouche pour la réconforter, puis hésita. Sa compassion provenait également des deux moitiés de son être, mais ne cherchait pas à s'exprimer de la même façon : Syrine voulait tenter de distraire sa nièce, tandis qu'Athéna s'apprêtait à lui parler franchement.

Le débat intérieur ne dura que quelques secondes. Puis Sofia vint s'asseoir par terre juste devant le fauteuil.

- Je sais que cette journée n'a pas été facile, ma chérie, dit-elle d'une voix douce. Tout se passera bien à partir de maintenant. Tu vas habiter ici avec ta maman et plus personne ne te fera mal.

Nadia la regarda un instant sans répondre et Sofia se demanda combien de temps il lui faudrait pour accorder à nouveau sa confiance à la parole d'un adulte.

- Est-ce que Papa va venir ici ? demanda finalement la fillette.

La question inspira des pensées différentes à la jeune femme mortelle et à la déesse de la guerre, mais toutes deux s'accordèrent sur le besoin d'une réponse immédiate et claire :

- Non, tu ne le verras plus jamais.

Notez le code *Perséus*. Vous ne savez trop si cette scène vous aide à vous faire une idée plus précise de Sofia. Dans l'immédiat, vous décidez de revenir au présent de l'histoire. Rendez-vous au [230](#).

La modeste étagère est encombrée par un carton contenant un appareil de cuisson à la vapeur. Celui-ci vous semble d'usage compliqué et un coup d'œil rapide à la notice qui l'accompagne ne vous apporte guère d'éclaircissements. Cela explique sans doute le fait que son état soit presque neuf.

Des choses utiles mais banales, telles que de l'essuie-tout et des sachets remplis d'élastiques, occupent le restant de l'étagère.

Retournez au [3](#).



Vous ouvrez le robinet de l'évier, mouillez l'éponge, puis saisissez un à un des assiettes, bols, fourchettes, couteaux et cuillères, les aspergez de liquide vaisselle, les frottez soigneusement, les rincez, les essuyez avec chiffon et les déposez enfin dans l'égouttoir voisin.

Vous tombez vite dans une routine où vous oubliez le reste de ce qui vous entoure. Bien que peu distrayante, cette activité de nettoyage vous procure un certain réconfort, car elle vous donne le sentiment de faire quelque chose d'utile grâce à votre seule application, sans avoir véritablement besoin de réfléchir.

Emportée par votre élan, vous lavez l'évier lui-même une fois qu'il se retrouve vide. Un sentiment de fatigue, mêlé de vague satisfaction, s'empare ensuite de vous. Après avoir reposé l'éponge et vous être essuyé les mains, vous vous rasseyez en tailleur sur le sol afin de vous reposer un instant.

Rendez-vous au [8](#).

Derrière une poignée de vestiges de libations passées, vous découvrez une bouteille de vin rouge extrêmement poussiéreuse. Quelques mots manuscrits se laissent encore deviner vers le bas de l'étiquette, mais l'état de celle-ci - jaunie et craquelée - ne permet plus de les déchiffrer. La date a quant à elle complètement disparu.

Vous avez remarqué un verre et un tire-bouchon sur le plan de travail voisin de l'évier. Si vous les utilisez pour ouvrir la bouteille et en goûter le contenu, allez au [319](#). Sinon, retournez au [3](#).

Sofia regarda avec attention le robot traverser le parcours d'obstacles aménagé dans la grande salle attenante au laboratoire. Ses mouvements, concis et vifs, possédaient en même temps une souplesse presque organique.

- C'est impressionnant, reconnut-elle, mais pourquoi lui avoir donné une forme humanoïde plutôt qu'une autre ?

- En l'état actuel de la technologie, la bipédie reste le mode de locomotion le plus flexible, répondit aussitôt Giorgios. Les alternatives ne se montrent supérieures que dans des environnements bien spécifiques.

- D'après ce que tu m'as expliqué sur les pseudo-muscles de vos robots, il me semble que des proportions un peu différentes leur donnerait une mobilité encore supérieure sans contreparties négatives. Je pense notamment à...

La discussion technique dura près d'une heure, pendant laquelle tous les autres chercheurs délaissèrent tour à tour ce qu'ils faisaient pour écouter débattre leur chef de projet et cette jeune femme inconnue.

Sofia avait bien conscience de ne pouvoir rivaliser avec son frère dans le domaine de la robotique et n'argumentait au fond que pour lui suggérer de nouvelles pistes de réflexion. De tous les semi-Olympiens, les hybrides d'Héphaïstos étaient de son point de vue les plus ambitieux, car les plus en phase avec le considérable essor scientifique de l'humanité. Elle éprouvait le désir de les encourager, tout comme ses prédécesseuses avant elle.

- En réalité, ces questions de mobilité, de durabilité et d'autonomie ne constituent que la moitié de ce sur quoi je travaille, lui confia Giorgios un peu plus tard, tandis qu'ils prenaient ensemble un café. Mais je ne fais guère de progrès sur l'autre moitié pour l'instant.

- Tu voudrais que ces robots sachent non seulement courir et sauter, mais aussi réfléchir par eux-mêmes, devina Sofia.

- La création d'une véritable intelligence artificielle est le seul rêve capable de satisfaire autant un dieu qu'un être humain, du moins en ce qui me concerne. Je ne m'attends pas à y assister moi-même, je cherche seulement à préparer le terrain pour mes successeurs.

Sofia se demanda s'il avait réfléchi aux conséquences d'un tel accomplissement. L'humanité se retrouverait peut-être à l'avenir confrontée à la même alternative que les dieux : accepter un changement existentiel majeur ou disparaître.

Un souvenir très lointain remonta soudain à la surface de sa mémoire :

- Dans les temps mythologiques, Héphaïstos possédait deux assistantes artificielles tout en or. Elles possédaient le don de la pensée et celui de la parole, et elles étaient merveilleusement adroites de leurs mains.

Giorgos fixa un instant le contenu de son gobelet avant de répondre :

- Je sais que c'était le cas, mais la vérité est que je ne me souviens plus vraiment d'elles ou de leur apparence, sauf peut-être dans mes rêves. Les secrets de leur création ne me sont jamais parvenus, sans doute parce qu'ils ne pouvaient être compris que par un dieu entier.

Vous vous demandez un instant si la scène devrait se conclure ainsi, avant de réaliser que cela n'a aucune importance pour le moment. Vous pourrez toujours la remanier plus tard ; sa seule utilité immédiate consiste à orienter vos pensées.

Il est temps de revenir à la rencontre entre Sofia et Zeus. Vous passez en revue vos idées anciennes et récentes en quête d'inspiration. Devriez-vous en fin de compte adopter ce scénario d'une compétition entre Olympiens de deuxième génération ? Existe-t-il une façon originale et intéressante de le tourner ?

Si vous avez au moins deux des trois codes *Phidias*, *Pallas* et *Perséus*, rendez-vous au [285](#).

Si vous possédez les trois codes *Neith*, *Odyssée* et *Métis*, rendez-vous au [281](#).

Si vous ne remplissez aucune de ces conditions, rendez-vous au [291](#).

269

Tandis qu'elles mangeaient, le bout des doigts d'Iridielle vint par accident effleurer la main de Diona-Lys. Ce contact fugitif les tira l'une et l'autre de l'atmosphère songeuse où elles s'étaient enfoncées. Aucune parole ne s'échangea tout d'abord, mais...

Votre inspiration se heurte de plein fouet à la crainte de faire dérailler le cœur de l'histoire. En décidant de tisser entre Iridielle et Diona-Lys des interactions développées, vous n'aviez pas envisagé consciemment de les faire tomber amoureuses l'une de l'autre. La tentation de faire évoluer leurs rapports dans cette direction est aussi forte que soudaine, mais des doutes vous tenaillent sans merci. Ne s'agirait-il pas d'une solution de facilité, substituant un prêt-à-porter sentimental à une relation taillée sur mesure? Parviendriez-vous à ajouter l'amour aux liens qui les attachent sans faire passer tout le reste au second plan ? Ne risquez-vous pas d'étouffer les nuances et les subtilités sous une masse de sentiments convenus ?

Incapable de poursuivre ou de revenir en arrière, vous voyez la scène se disloquer autour de vous. Rendez-vous au [8](#).

270

Un couloir digne d'un palace déploie ses fastes aussi loin que porte votre regard. Vous faites quelques pas sur la moquette écarlate, beaucoup plus à l'aise sur vos talons aiguilles qu'auparavant, et la porte se referme d'elle-même derrière vous.

Vous ne distinguez devant vous ni l'extrémité du couloir, ni le moindre objet ou relief autre que ses plafonniers rutilants. Sur votre droite, contre le mur recouvert de papier peint mordoré, se trouve en revanche une petite table en verre surmonté d'un téléphone dont l'élégance désuète date de plus d'un siècle.

Alors que vous examinez avec admiration la façon dont son socle et son combiné mélangent le bois verni au métal cuivré, l'appareil commence tout à coup à émettre une sonnerie stridente.

Si vous décrochez, allez au [278](#). Si vous préférez vous abstenir et avancer le long du couloir, allez au [288](#).

## 271

L'éclat du jour affluait par les fenêtres, donnant un riche éclat aux meubles de bois sombre, chefs-d'œuvre d'ébénisterie dont pas un n'avait moins d'un siècle. Mais, quelques minutes après son arrivée, Sofia glaça l'atmosphère radieuse du vaste salon en quatre mots seulement :

- Je refuse de participer.

Zeus resta immobile, assis sur un fauteuil à l'autre extrémité d'une longue table rectangulaire. Son symbiote humain était toujours le même que lors de la visite rendue par la prédécesseuse de Sofia et vingt années avaient depuis creusé ses rides et blanchi ses cheveux, sans diminuer l'impression de puissance que dégageaient son corps et son regard.

- Dois-je en croire mes oreilles ? demanda-t-il en se penchant légèrement en avant. Je décide de mettre à l'épreuve mes enfants et ma fille la plus combative cherche à se dérober ? L'honneur de me succéder serait-il trop bas pour que tu daignes y prétendre ? Ou prétends-tu savoir mieux que moi quelles mesures réclame l'avenir ?

- Athéna ferait toujours confiance à son père, répondit Sofia en affrontant son regard fulminant, mais je ne suis pas seulement elle et tu n'es qu'à moitié lui. Moins qu'à moitié, peut-être, car tu t'accroches à ton existence au détriment du dieu et de l'homme, qui auraient dû se séparer depuis longtemps. Je n'ai confiance ni en ton raisonnement, ni en tes intentions.

À l'extérieur de la maison, du côté de la montagne, des nuages poussés par le vent commençait à maculer l'azur du ciel, diminuant peu à peu l'éclat du jour.

- Prends garde à tes paroles, ma fille ! fit le vieil homme d'une voix grondante. Mon pouvoir n'a pas été abâtardi comme le vôtre par l'écoulement des siècles. Je ne souffrirai aucune opposition à ma volonté, même si cela doit m'amener à te détruire.

- Ma prédécesseuse avait éprouvé des doutes en te rencontrant et j'y vois désormais clair grâce à ses souvenirs. Les deux êtres qui te composent se sont corrompus l'un l'autre au fil des décennies. Tu n'es plus capable de songer qu'à toi-même.

Elle s'interrompt un instant, frappée par une réalisation soudaine.

- Bien sûr... Tu prétends vouloir te choisir un successeur qui puisse nous rendre notre rôle de guides pour l'humanité, mais tu ne te soucies en réalité pas plus de l'humanité que de nous. Cette prétendue compétition n'est qu'un sacrifice destiné à renforcer ta seule existence. Peut-être même espères-tu qu'il te rendra immortel.

Il y eut un long silence pendant lequel le ciel acheva de se noircir. Tout en conservant une immobilité de statue, Sofia examinait avec une attention intense les quelques mètres la séparant de l'hybride déchu. Une seconde pour l'atteindre, une autre pour le tuer ? Non, la vitesse ne suffirait pas à le surprendre et sa foudre serait toujours plus rapide qu'elle. Une multitude de scénarios commença à déferler dans son esprit, présentant chacun une façon différente d'employer à son avantage les éléments de son environnement. Rien ne semblait garantir une chance raisonnable de l'emporter, ou même de survivre plus d'un instant.

- Tu as assez d'intelligence pour être extrêmement sotte, déclara soudain le vieil homme. Le vainqueur de la compétition ne deviendra certes pas mon successeur, mais du moins gagnera-t-il le droit de survivre. Tous les Olympiens vaincus disparaîtront et le pouvoir qui leur permettait de s'incarner me reviendra. Je ne fais là que reprendre ce qui m'appartient : sans moi, toutes les fusions actuelles des autres dieux seraient de toute façon les dernières.

À l'extérieur régnait désormais une épaisse pénombre, où la pluie ne tombait pas encore mais le grondement du tonnerre commençait à se faire entendre. Un rapace à la forme indistincte venait de se poser sur le rebord d'une fenêtre, fixant l'intérieur du salon de ses yeux phosphorescents. Aigle ou chouette ?

- Tout a une fin, répondit Sofia, sachant qu'elle passerait à l'action sitôt sa phrase achevée, et j'accepterai la mienne pour t'imposer la tienne.

Vous décidez de vous arrêter là, d'autant que vous n'avez aucune idée arrêtée de la manière dont détailler la confrontation à venir entre les deux hybrides. Devrait-elle être développée ou laconique ? Faudrait-il employer un vocabulaire précis ou imagé ? Pourriez-vous envisager de l'omettre complètement ? Vous ne vous sentez pas en mesure de décider de cela maintenant.

La scène se situe manifestement vers la fin de l'histoire, mais l'idée vous effleure de la faire au contraire figurer au début et de procéder ensuite à un retour en arrière. Dans un cas comme dans l'autre, il vous reste à imaginer l'enchaînement des événements qui aboutira à la rébellion de Sofia.

Vous réfléchirez plus tard à tout cela. Bien que l'essentiel du travail reste à faire, vous éprouvez une bouffée d'exaltation à l'idée de tenir enfin l'axe de votre scénario.

Notez le code spécial **Euterpe**, puis rendez-vous au [240](#).

272

La porte-hublot a été laissée entrouverte et l'intérieur est rempli de vêtements propres et secs. Vous les sortez tour à tour pour les examiner, mais ils se révèlent si peu à votre goût que vous les remettez aussitôt dans le lave-linge. La tentation vous effleure même de les jeter dans la poubelle voisine.

Sur le point de renoncer, vous découvrez un tailleur - pantalon et veste - qui vous plaît aussitôt par son élégance sobre et corsetée. Vous remarquez avec étonnement que son passage dans la machine ne l'a presque pas froissé.

Si vous revêtez le tailleur, allez au [308](#). Sinon, remettez-le dans le lave-linge et retournez au [3](#).

273

Lorsqu'ils racontèrent plus tard l'évènement à leurs collègues, les quatre policiers eurent à peine besoin de l'embellir tant il s'était déroulé de façon mélodramatique.

Ils se trouvaient près de cet immeuble pour une raison tout autre lorsqu'une épouvantable altercation se fit soudain entendre depuis un appartement situé au premier étage. Il y eut un grand bruit d'objets renversés, des imprécations hurlées par une voix masculine, puis un choc sourd, et enfin les cris paniqués d'une femme appelant à l'aide.

Le hasard se montrait bien commode en faisant se produire ce tapage dans une pièce aux fenêtres ouvertes et donnant sur la rue, à l'instant même où les forces de l'ordre se trouvaient si proches. Mais le moment ne se prêtait guère aux réflexions de ce genre.

Les éclats de voix s'éloignèrent temporairement et le bruit d'une cavalcade se fit entendre. Alors que les policiers s'apprêtaient à entrer dans l'immeuble, la porte de celui-ci s'ouvrit brusquement et deux personnes agrippées l'une à l'autre roulèrent au sol juste devant eux.

- Au secours ! Il veut me tuer !

Si quelqu'un avait pris une photographie de la scène pendant la brève seconde qu'il fallut à ses spectateurs pour réagir, il aurait été impossible d'y déceler le moindre détail contredisant cette affirmation. Étendue sur le dos, les bras et le visage meurtri, la jeune femme donnait

tous les signes d'une terreur mortelle. Au-dessus d'elle, l'homme au teint congestionné lui serrait la gorge d'une main et tenait un pistolet de l'autre.

L'agresseur fut très vite maîtrisé et menotté. Aucun des policiers n'accorda le moindre crédit à son affirmation ridicule selon laquelle sa victime - désormais en train de pleurer hystériquement - lui avait glissé de force cette arme à feu entre les doigts juste avant de le faire basculer hors de l'immeuble.

Quelques heures plus tard, lorsque Sofia ressortit du commissariat où elle avait longuement témoigné, elle éprouvait une jubilation intense dont rien ne transparaissait dans son apparence extérieure. Chaque moitié d'elle-même admirait les qualités de l'autre et se réjouissait de voir son propre potentiel multiplié par leur fusion. Le succès de son plan lui inspirait un vif enthousiasme pour l'avenir, qu'elle imaginait déjà rempli d'astuces similaires.

Son beau-frère ne retrouverait pas la liberté de sitôt. Sa bêtise, au moins égale à sa violence, l'avait rendu facile à piéger de plus d'une façon et l'enquête policière révélerait bien des détails qui aggraveraient son cas.

Jamila serait sans doute choquée d'apprendre l'arrestation de son mari, mais la perspective de ne plus vivre constamment dans la peur lui donnerait - avec un peu d'aide - les moyens de reprendre sa vie en main, en commençant par un divorce. Quant à Nadia, plus tôt elle aurait la certitude de ne jamais revoir son père et mieux ce serait.

Sofia savait que toute sa ruse ne se montrerait guère utile pour aider sa sœur et sa nièce à se reconstruire. Mais du moins leur avait-elle apporté une occasion de le faire.

Notez le code *Odysseus*. Vous ne savez trop si cette scène vous aide à vous faire une idée plus précise de Sofia. Dans l'immédiat, vous décidez de revenir au présent de l'histoire. Rendez-vous au [230](#).

Le marché de Laigues bourdonnait sans doute tous les jours d'une activité intense, mais celle-ci confinait actuellement à la frénésie. On se bousculait avec force insultes devant les étals, on vociférait des imprécations et le moindre marchandage pouvait déboucher sur une dispute enragée. À voix moins haute, les paysans venus des villages voisins réclamaient incessamment des nouvelles aux citoyens de la capitale, qui surenchérisaient de rumeurs extravagantes.

Une dizaine de gardes armés de pied en cap patrouillaient la place, se frayant un chemin à travers la foule avec les manches de leur halberdes. Aux yeux de Diona-Lys, ils ne ressemblaient rien tant qu'à une poignée de chiens chargés de veiller sur un vaste troupeau de vaches. Tant que le bétail se laissait intimider par les crocs et les jappements, ils pouvaient le

garder sous contrôle, mais il suffirait d'un moment de colère ou de panique pour que la moitié d'entre eux soient aussitôt piétinés.

La jeune femme s'était installée en périphérie du marché, en un point offrant une visibilité passable et plusieurs moyens de fuir. Les gardes commençaient enfin à se diriger de ce côté et le moment de passer à l'action se rapprochait avec eux. Après s'être assurée que personne ne lui prêtait attention, Diona-Lys tira de sa besace l'objet auquel elle avait consacré la veille plusieurs heures de son précieux temps : une tête de marteau, presque aussi grosse que son poing et ciselée de nombreuses runes.

La populace sentait la faiblesse de ses oppresseurs habituels et des émeutes éclateraient certainement d'elles-mêmes avant la fin de la journée. Mais elles se montreraient peut-être trop tardives ou trop faibles pour être utiles. Lorsque la rébellion attaquerait le palais, il fallait que la garde royale se trouve aussi empêtrée, harassée et dispersée que possible.

La patrouille venait de s'arrêter devant un étal qui enfreignait sans doute une quelconque règle. Ainsi immobiles et regroupés, ses membres offraient des cibles faciles. Leurs casques et leurs cuirasses n'avaient pas d'importance : la magie dont Diona-Lys avait imprégné sa création ferait aussitôt perdre connaissance à celui qui serait frappé.

La jeune femme jeta un coup d'œil rapide derrière elle. Les gardes réagiraient avec violence sitôt qu'ils se verraient attaqués et il faudrait disparaître au plus vite. Voyant que la voie était libre, elle se retourna, prononça les paroles qui activaient les runes et lança son projectile.

Rendez-vous au [210](#).

En dix minutes de conversation mondaine, Gavril n'avait pas une seule fois regardée Sofia en face plus de deux secondes d'affilée. Il ne perdait pas un mot de ce qu'elle disait, mais semblait considérablement plus intéressé par le décor du café, la clientèle et surtout les téléphones qu'il avait disposés de part et d'autre de son expresso.

Cette impolitesse en apparence désinvolte dissimulait de toute évidence des arrière-pensées. Soupçonnant que son frère cherchait peut-être un prétexte pour abréger leur rencontre, Sofia décida d'aborder les sujets importants sans plus tarder :

- J'ai su que tu étais revenu de Grèce ce matin même.

- Oui, je suis passé en coup de vent dans la mère-patrie. J'ai quitté ta ville il y a à peine une dizaine d'heures.

- Que penses-tu des projets de notre père ?



Sofia examinait avec une attention intense les moindres détails du langage corporel de Gavril. La question ne lui inspirait manifestement aucune surprise, mais ne semblait pas davantage le mettre mal à l'aise. Il se contenta de hausser un sourcil en souriant avant de répondre :

- Tu fais avancer un peu brusquement la conversation. Que veux-tu dire par là ?

- Chacun de nous a été convoqué à un moment différent. La plupart des autres n'ont pas encore fait le voyage et ne savent donc pas à quoi s'en tenir. Pourquoi ne pas profiter de ce délai pour mieux nous préparer à ce qui va suivre ? Le simple échange de nos points de vue pourrait nous donner une longueur d'avance sans enfreindre la moindre directive.

Sofia avait décidé de faire de son mieux sans autres cartes en main que la lettre reçue cinq jours plus tôt, une poignée d'observations et quelques hypothèses. Elle soupçonnait en réalité que presque tous ses frères et sœurs s'étaient déjà rendus à Litóchoro et qu'elle-même ne passerait qu'en dernier. Cette conversation constituait sans doute sa seule opportunité de deviner à quoi s'attendre.

- Andréas s'est déjà rendu là-bas, je l'ai croisé alors qu'il repartait, mentionna Gavril d'un ton détaché tout en tapotant sur l'un de ses téléphones.

- Je n'ai pas besoin d'avoir rencontré Andréas pour savoir que lui parler serait une perte de temps. Cela fait quatre siècles qu'Arès choisit systématiquement des mercenaires bas du front en guise de symbiotes.

- Un jugement dur, mais correct.

Gavril possédait bien trop de finesse pour fournir de sa propre initiative le moindre renseignement important et, sans en être sans doute certain, il devait au moins soupçonner l'ignorance de son interlocutrice. Sofia s'y était attendue et ne s'en inquiétait pas. Elle guettait les signes involontaires que laisseraient échapper son frère : une accélération infime de sa respiration, un regard soudain légèrement moins mobile, une gouttelette de sueur microscopique.

Rien de tout cela ne se présenta. Un quart d'heure plus tard, lorsqu'ils quittèrent le café sans y avoir rien échangé d'importance, Gavril prit congé et s'éloigna d'un pas tranquille. Trop tranquille, sans doute, pour quelqu'un dont la vie quotidienne était remplie de tant d'activités. Mais Sofia n'avait à ce stade plus besoin de confirmation de la gravité des événements qui se préparaient.

Au cours de toute leur conversation, Gavril s'était toujours borné à ne rien laisser paraître. Tout en réalisant clairement qu'elle cherchait à obtenir des informations, il n'avait jamais cherché à l'induire en erreur ou à l'aiguiller sur une fausse piste. Aucun hybride d'Hermès n'aurait, en-dehors de circonstances exceptionnelles, résisté à une tentation pareille.

Pour ne pas se borner à un simple présage, cette scène devrait sans doute avoir une influence sur le comportement à venir de Sofia. Mais il est inutile d'y réfléchir maintenant,

d'autant que vous ne l'insérerez sans doute pas dans l'histoire sous la forme exacte que vous venez d'imaginer. Sa seule utilité immédiate consiste à orienter vos pensées.

Il est temps de revenir à la rencontre entre Sofia et Zeus. Vous passez en revue vos idées anciennes et récentes en quête d'inspiration. Devriez-vous en fin de compte adopter ce scénario d'une compétition entre Olympiens de deuxième génération ? Existe-t-il une façon originale et intéressante de le tourner ?

Si vous avez au moins deux des trois codes *Métis*, *Neith* et *Odysséus*, rendez-vous au [281](#).

Si vous possédez les trois codes *Promachos*, *Héraclès* et *Égide*, rendez-vous au [271](#).

Si vous ne remplissez pas ces conditions, rendez-vous au [291](#).

## 276

Des dizaines de boules de papier remplissent presque à ras bord la poubelle, pourtant de bonne taille.

Si vous dépliez l'une de ces boules de papier au hasard, allez au [313](#). Si vous fouillez à tâtons le fond de la poubelle, allez au [324](#). Sinon, retournez au [3](#).

## 277

Le peu que contient le réfrigérateur consiste en des restes plus ou moins bien emballés. Vous en examinez quelques-uns, mais ils ne vous inspirent aucun appétit.

Refermez le réfrigérateur, puis retournez au [3](#).

## 278

La sonnerie s'interrompt sitôt que vous soulevez le combiné. Le portant à votre oreille après un instant d'hésitation, vous entendez le riche timbre d'une voix féminine en sortir :

- Où es-tu ? La soirée va bientôt commencer et je t'attends. J'espère que tu as bien enfilé la tenue que je t'ai préparée. Il y a déjà beaucoup de monde et il ne sera pas question de rester

dans un coin cette fois. Tu te souviens de l'endroit, n'est-ce pas ? On entre par la porte vitrée. Dépêche-toi, surtout.

La communication est ensuite coupée, sans que vous ayez eu le temps de dire le moindre mot. Vous raccrochez, hésitez un instant, puis vous décidez à suivre le couloir.

Rendez-vous au [295](#).

279

Le sac a manifestement servi à faire des courses dans un supermarché. Il s'y trouve pêle-mêle des boîtes de conserve, des pâtes, des bouteilles d'eau gazeuse, des yaourts, du jus de fruit, de l'essuie-tout, des produits d'entretien et bien d'autres choses encore. Vous prenez quelques instants pour examiner plus en détail ce fatras, mais il ne contient véritablement rien que de banal.

Retournez au [3](#).

280

Un vertige vous saisit lorsque vous vous retrouvez sur une vaste place dallée de marbre blanc, sous un ciel strié de quelques traînées nuageuses. Vous apercevez autour de vous des colonnades, des vasques remplies de fleurs, des statues, des fontaines et d'étroits canaux enjambés par des ponts. Plus loin se dressent des bâtiments à l'architecture classique et pourtant aérienne, ainsi que de longs escaliers courbes s'élevant vers les hauteurs de la ville, où il vous semble distinguer quelques silhouettes humaines.

Votre désorientation redouble lorsque vous vous retournez pour découvrir que ce paysage gracieux vous entoure de toute part. Il n'y a plus trace de la porte par laquelle vous êtes arrivée.

Incrédule, vous palpez ce qui vous semble être l'air devant vous et vos doigts rencontrent bien vite une surface solide et lisse. Vos yeux et votre cerveau s'arrachent tout à coup à l'illusion dont ils étaient victimes : vous vous trouvez dans un vaste lieu clos dont les murs sont recouverts d'un trompe-l'œil incroyablement réaliste. Il ne s'agit pas d'un simple espace quadrangulaire tel que l'entrepôt dont vous êtes partie : l'arrangement des parois y est de toute évidence bien plus complexe. Certains objets, notamment les colonnes, vous semblent de plus exister en trois dimensions.

D'où provient donc l'éclairage ? Vous scrutez le faux ciel mais il ne s'y trouve pas plus de soleil illusoire que de luminaires électriques. Toutes les ombres réelles ou non se réduisent à très peu de choses, comme au milieu d'un jour d'été. Cette clarté vive qui fait ressortir chaque détail proviendrait-elle de la peinture elle-même ? Vous décidez de remettre la question à plus tard.

En procédant à tâtons, vous êtes parvenue à distinguer la porte du mur qui l'entoure, mais il n'existe pas de poignée de ce côté-ci. Vous allez devoir chercher un autre moyen de quitter ce lieu.

Les grands pots de fleurs qui longent cette paroi sont tout à fait réels ; vous pouvez les palper et sentir le parfum qui s'en dégage. Plusieurs bombes de peinture sont posées entre deux d'entre eux, comme si le créateur de ce gigantesque ouvrage les avait oubliées là.

Si vous allez examiner une rangée de statues située sur votre gauche, allez au [298](#). Si vous vous intéressez aux bombes de peinture, allez au [303](#). Si vous vous dirigez vers le petit pont enjambant le canal le plus proche, allez au [316](#).

## 281

L'éclat du jour affluait par les fenêtres dans le vaste salon, donnant un riche éclat aux meubles de bois sombre, chefs-d'œuvre d'ébénisterie dont pas un n'avait moins d'un siècle. Il planait pourtant dans l'air une odeur presque imperceptible de poussière et de renfermé.

Assis à l'extrémité d'une longue table rectangulaire, Zeus expliquait les motifs de sa convocation. Sofia, tout en l'écoutant avec une concentration extrême, ne prêtait pas moins attention à son langage corporel et à sa respiration. Les souvenirs dont elle avait hérité lui permettaient des comparaisons éloquentes. Son père s'accrochait au même symbiote humain depuis plus d'un demi-siècle, bien plus longtemps qu'aucun Olympien ne l'avait jamais fait, et la fusion de l'homme et du dieu atteignait désormais un degré malsain.

Cela ne pouvait qu'affecter sa capacité à raisonner, comme l'illustre cette idée bizarre de se choisir un successeur par le moyen d'une compétition entre ses enfants. Même si ce plan dissimulait des intentions secrètes, ce que Sofia jugeait probable, il n'en dénotait pas moins un esprit affaibli.

Zeus acheva son discours en lui remettant une grande enveloppe d'un blanc immaculé.

- Tu l'ouvriras demain matin pour découvrir la nature de la première épreuve, expliqua-t-il. La suite se révélera d'elle-même en temps voulu. Si tu l'emportes, alors nous nous reverrons ici, puis tu m'accompagneras jusqu'au sommet de la montagne.

- Je ferai tout pour avoir cet honneur, père, répondit-elle, feignant un mélange parfait de déférence et d'émotion. Mais avant de vous obéir, puis-je solliciter une dernière faveur ?

- Laquelle ?

- Passer un peu de temps avec vous aujourd'hui même. Ne serait-ce qu'une heure, si vous ne pouvez m'accorder davantage. Si l'avenir nous réserve tant de changements, je voudrais profiter de l'instant présent pour commémorer une dernière fois le passé.

Zeus accéda très volontiers à sa requête et, à son invite, Sofia leur remplit à chacun un verre de nectar à l'éclat de rubis. Avec une satisfaction dissimulée, elle le vit en boire aussitôt une gorgée généreuse. La boisson divine, ingérée par un hybride, faisait revivre en lui tout l'éclat du passé et incitait facilement aux réminiscences.

Elle-même, résistant à la tentation, se contenta d'humecter ses lèvres dans le breuvage. Exalter en elle-même les souvenirs d'Athéna ne pourrait qu'émousser sa perception.

Ils parlèrent d'abord de choses simples, anciennes et générales. La jeune femme teinta ses propos d'une mélancolie qui n'était pas totalement fictive.

- Je ne peux m'empêcher de regretter l'époque où l'Olympe était notre demeure et nous ne devons pas sans cesse côtoyer les mortels, déclara-t-elle tout à coup. Toutes les inventions du monde moderne n'égalent pas la gloire qui nous appartenait alors.

Zeus approuva ce jugement par des paroles éloquentes. Les soupçons de Sofia s'en trouvèrent confirmés : il avait réellement le sentiment de n'être qu'un dieu et ne considérait sa moitié humaine que comme une enveloppe. Cela le rendait aveugle à ses propres émotions humaines, et donc vulnérable.

- Je n'en suis pas moins heureuse de continuer de vivre alors que les humains ne croient plus en nous, reprit-elle après une brève pause. C'est à vous que nous devons d'avoir échappé au néant voilà plus de quinze siècles.

Sofia n'insista pas sur le sujet, sachant qu'il reviendrait plus tard de lui-même dans la conversation. Le visage ridé de Zeus avait pris une expression pensive qu'elle jugeait de bon augure.

**Vous décidez de ne pas aller plus loin pour l'instant. La scène va demander beaucoup plus de réflexion et de peaufinage. Vous voulez qu'elle constitue un véritable triomphe de la ruse et de la persuasion, par lequel Sofia extorquera de précieux secrets à Zeus sans qu'il le réalise. Mais cette ambition, facile à formuler, demandera un grand travail pour être concrétisée.**

**Vous réalisez par ailleurs que vous ne savez guère la position que cette discussion devrait occuper dans l'histoire. Il vous semble qu'elle pourrait tout aussi bien se situer vers le début, le milieu ou la fin. Les événements menant à cette rencontre sont-ils plus ou moins intéressants que ses conséquences ?**

Vous réfléchirez plus tard à tout cela. Bien que l'essentiel du travail reste à faire, vous éprouvez une bouffée d'exaltation à l'idée de tenir enfin l'axe de votre scénario.

Notez le code spécial **Euterpe**, puis rendez-vous au [240](#).

282

La table sert manifestement aussi bien à manger qu'à écrire. Une assiette et des couverts vaguement sales, flanqués d'un verre à pied vide, cohabitent d'assez près avec des stylos, des crayons et des feuilles de papier vierge.

Un calepin à spirales éveille votre intérêt, mais presque toutes ses pages se révèlent avoir été arrachées, ne laissant aucun vestige des mots qui ont pu le remplir.

Retournez au [3](#).

283

Sofia achevait sans hâte de remplir un sac de vêtements lorsque son beau-frère rentra dans l'appartement.

- Qu'est-ce que tu fous là ? demanda-t-il d'un air soupçonneux en l'apercevant.

- Je récupère juste des affaires. Je n'en ai plus pour longtemps.

- Où est Jamila ?

Interrompant son activité, Sofia le considéra avec l'attention d'une chouette pour un campagnol. Elle s'était délibérément attardée ici, réalisait-elle à présent, dans le seul but de provoquer cette confrontation.

- Elle se trouve dans une chambre d'hôtel avec Nadia. Tu ne les reverras plus jamais, même pour le divorce. Mais dis-toi que, dans le fond, tu pourrais t'en tirer beaucoup plus mal.

Le visage congestionné, il franchit en trois pas l'espace qui les séparait et l'agrippa durement par le bras.

- Espèce de salope ! éructa-t-il. Tu vas...

Quelques instants plus tard, Sofia achevait de remplir le sac et se disposait à partir. Mais elle s'arrêta juste avant d'atteindre la porte, en proie à une violente indécision, et finit par jeter un regard en arrière.

Son beau-frère gisait sur le dos au beau milieu du salon, étourdi et haletant, complètement incapable de se relever. Loin d'apporter à Sofia la satisfaction attendue, ce spectacle lui emplissait l'esprit de mille façons possibles de causer la mort et de la déguiser en accident.

Sa volonté devint l'enjeu d'une bataille farouche entre deux armées de valeurs, de jugements, de raisonnements et d'émotions. Certains des soldats y portaient l'empreinte claire de l'une ou l'autre de ses moitiés – l'indignation d'Athéna d'avoir vu un mortel porter la main sur elle, la culpabilité de Syrine de s'être si longtemps contentée d'interventions insuffisantes – mais la plupart mêlaient indissociablement les deux origines. La haine, le mépris et la simple prudence se liguèrent contre la clémence, la modération et le respect de la vie humaine. La justice fut en guerre contre elle-même.

La crise intérieure ne dura qu'une longue minute, à l'issue de laquelle se rétablit une harmonie renforcée par l'épreuve. Sofia vit alors que la balance de son âme penchait vers la miséricorde. L'écart entre les plateaux n'était cependant que léger.

Avant de quitter les lieux, elle tira donc une paire de chaussettes de son sac, alla les enfoncez dans la bouche du mari violent de sa sœur, puis le retourna face contre le sol et lui démit le bras.

Notez le code *Héraclès*. Vous ne savez trop si cette scène vous aide à vous faire une idée plus précise de Sofia. Dans l'immédiat, vous décidez de revenir au présent de l'histoire. Rendez-vous au [230](#).

- Ce n'est pas possible.

- Ces lettres ne laissent pas la place à un doute raisonnable. Iridielle n'est pas la nièce de Mardonios, c'est sa fille.

Diona-Lys éprouva le sentiment que le sol vacillait sous ses pieds.

- Ce dernier message suggère que la reine voulait avouer sa relation adultère à son époux, poursuivit impitoyablement Tirien. On peut supposer que cette résolution a hâté le complot de Mardonios. L'usurpation n'a été que le deuxième de ses crimes contre son frère.

Cette dernière phrase rendit sa présence d'esprit à la jeune femme. Elle devait empêcher Tirien de se laisser emporter par l'indignation que lui inspiraient ces faits vieux de plus de vingt ans.

- Nous savions déjà qu'il ne brillait pas par ses hautes vertus morales, commenta-t-elle avec une désinvolture feinte. Il paiera pour cette faute-là comme pour les autres. Au fond, cette histoire d'infidélité ne change rien.

- Mais la princesse...

- La princesse demeure l'héritière légitime du trône. Elle est la plus proche parente du roi assassiné à l'exception de l'usurpateur lui-même, qui a perdu tous ses droits en raison de son crime.

L'argument porta et Diona-Lys vit le visage de Tirien prendre peu à peu l'expression songeuse avec laquelle il envisageait les questions hardues. Dans les situations complexes de ce genre, la loi coutumière du royaume pouvait se prêter à des interprétations fort variées.

- Le moment serait par ailleurs très mal choisi pour communiquer ta découverte à la princesse, ajouta la jeune femme. Le succès de notre rébellion et la vie de bien des hommes dépendront grandement d'elle au cours des jours à venir. Il faut lui épargner le moindre souci de nature à affaiblir sa résolution. Une fois qu'elle sera assise sur le trône, rien ne s'opposera plus à ce qu'elle apprenne la vérité.

Tirien hocha la tête après un instant de réflexion. Pressé d'étudier le nouveau problème qui se présentait, il se détourna ensuite de sa visiteuse pour aller consulter un antique recueil de jurisprudence. Le regard de Diona-Lys passa rapidement de son dos aux lettres qu'il lui avait montrées, puis à la chandelle la plus proche.

Rendez-vous au [210](#).

En entrant dans le vaste salon, Sofia eut tout d'abord l'impression curieuse qu'il était inoccupé. Sa pénombre tiède et inerte évoquait une maison de vacances attendant le retour de ses propriétaires. Quelques verres vides reposaient à l'extrémité d'une longue table en bois massif, abandonnés là depuis bien longtemps peut-être.

Sofia réalisa brusquement que qu'une silhouette frêle et immobile se trouvait enfoncé dans l'un des fauteuils voisins.

- Père ?



La jeune femme eut d'abord l'impression que l'autre personne ne l'avait pas entendue. Puis des doigts maigres se refermèrent sur les accoudoirs, redressant tant bien que mal un corps voûté, et des yeux entourés de profondes rides se levèrent sur elle.

- C'est toi, Théodora ? Je ne te vois pas bien...

Sofia fit quelques pas vers le fauteuil, puis s'arrêta tout à coup. Le visage qui s'offrait à son regard ne lui était pas étranger : sa prédécesseuse en avait rapporté le souvenir de son propre passage dans cette maison. Mais vingt années s'étaient écoulées depuis, pendant lesquelles la vieillesse majestueuse de ces traits était devenue une décrépitude hébétée.

L'espace d'un bref instant, Sofia voulut croire qu'elle n'avait devant elle qu'un ancien symbiote de Zeus, autorisé à demeurer ici en témoignage de gratitude. Mais l'étincelle divine qui permettait inmanquablement aux Olympiens de se reconnaître subsistait toujours dans cette enveloppe flétrie, ne laissant pas de place au doute.

- Père ! s'exclama-t-elle en s'agenouillant tout près de lui. Est-ce que vous ne me reconnaissez pas ? Je suis Sofia ! Vous m'avez envoyé une lettre pour me dire de venir vous voir ! Vous aviez quelque chose à me dire !

Aucune lueur de compréhension ne s'alluma dans le regard du vieil homme. Saisie d'une inspiration, Sofia alla fouiller un buffet voisin et y trouva une antique bouteille où subsistait un fond de liqueur aux reflets de rubis. Sitôt qu'elle l'eut débouché, une odeur exquisement familière vint dilater ses narines et redonna brièvement forme dans son esprit à un passé immémorial.

Elle remplit un verre de nectar et vint le présenter à son père comme elle l'aurait fait d'une coupe d'or. Il ne parvint à boire qu'avec son aide et laissa une partie du liquide ruisseler sur son menton, mais les plis de son visage perdirent ensuite un peu de leur relâchement. Il dévisagea Sofia avec attention, puis lui adressa la parole dans un grec considérablement plus ancien que celui qu'il avait auparavant employé :

- Athéna, c'est toi ! Je ne t'ai presque pas reconnue sous cette apparence.

- C'est bien moi. Vous m'avez adressé une lettre pour me faire venir.

- Ah ? Oui, bien sûr, les lettres. J'en ai envoyé une à chacun d'entre vous. J'aurais dû m'y prendre plus tôt, cela aurait rendu les choses plus simples. Les souvenirs de ce corps sont devenus si envahissant. Je ne fonde pas beaucoup d'espairs sur certains de tes frères et sœurs, mais je ne veux pas me montrer injuste à leur égard, c'est pour cela que je vous ai fait venir en dernier, Apollon et toi. Il était là ce matin, vous avez failli vous rencontrer. Ce sera sans doute lui ou toi... Mais il faut que je commence par le début.

Il s'arrêta un instant et rassembla visiblement ses pensées.

- J'ai de plus en plus de mal à me concentrer, reprit-il. Je ne sais pas ce qu'il adviendra du système des fusions si je suis plus capable de le réguler. L'un d'entre vous doit me remplacer.

Mais il s'est écoulé tellement de temps. Ce monde n'en finit pas de changer et vous aussi, peut-être. J'ai réfléchi à un moyen de vous départager...

Il s'interrompit à nouveau. Sofia, attendant la suite de ses explications, eut l'impression de le voir très lentement se recroqueviller et se rapetisser sur son fauteuil. Lorsqu'il ouvrit de nouveau la bouche, ce fut pour demander d'une voix plaintive et en grec moderne :

- Est-ce que vous savez quand Théodora va arriver ? Je voudrais la voir. Vous ne pourriez pas l'appeler par téléphone ?

Sofia caressa un instant la vieille main ridée, puis se leva et quitta la pièce silencieusement. Elle récupéra son bagage et sortit sans se retourner de la maison assoupie.

La chaleur ardente du soleil donnait au paysage qu'elle écrasait quelque chose de définitif. Les grands arbres étendaient leur ombre à quelques dizaines de pas devant elle, mais elle ne comptait pas aller si loin. Avisant un olivier encore jeune qui poussait au milieu d'une étendue d'herbes jaunies, Sofia alla poser la main contre son écorce rugueuse.

Et soudain, Syrine se retrouva seule. Athéna s'était fondue dans le bois, la sève et les feuilles, ne laissant dans son ancienne hôte humaine qu'un vide où se répercutait l'écho d'émotions inexprimables.

La jeune femme resta un long moment immobile, se réhabituant à n'être qu'elle-même, sachant que ses réactions profondes ne viendraient que plus tard. Puis elle se détourna de l'olivier et, son bagage à la main, prit le chemin qui la ramènerait à Litóchoro et à la gare routière.

Vous ne vous attendiez pas, en commençant à réfléchir à cette scène, à ce qu'elle constitue en fin de compte la fin de l'histoire. D'un certain point de vue, cela n'en fait qu'un point de départ à l'envers : il vous faudra élaborer minutieusement tout ce qui précède, de manière à faire de la décision ultime d'Athéna la conclusion la plus marquante possible.

Vous hésitez un instant sur l'intérêt d'un épilogue. Un bref aperçu de l'avenir de Syrine serait-il utile ou vaudrait-il mieux le laisser entièrement à l'imagination ?

Vous réfléchirez plus tard à tout cela. L'essentiel du travail reste à faire, mais vous éprouvez une bouffée d'exaltation à l'idée de tenir enfin l'axe de votre histoire.

Notez le code spécial **Euterpe**, puis rendez-vous au [240](#).

Le placard se révèle densément rempli de vêtements accrochés à des ceintres. Vous êtes aussitôt frappée par leur extrême manque de variété : ils semblent tous consister soit en des pantalons beiges ou bruns, soit en des chemises d'un bleu plus ou moins clair.

Vous faites l'effort de les examiner de plus près, mais votre patience ne dure guère face à cet étalage de banalité répétitive. Leurs coupes, plus encore que leurs teintes, dégagent une impression de morosité rebutante.

Sur le point de refermer le placard, vous remarquez soudain une tenue couverte d'une housse plastique transparente. Vous l'extrayez hors de la masse vestimentaire et découvrez qu'il s'agit d'une élégante robe d'un gris perlé.

Si vous souhaitez l'essayer, allez au [327](#). Sinon, remettez-la où elle se trouvait et retournez ensuite au [3](#).

287

La cocotte se révèle beaucoup plus lourde que vous ne l'anticipiez. Vous parvenez de justesse à ne pas la laisser échapper, mais votre déséquilibre fait glisser le couvercle, qui tombe et vous percute en plein front.

Rendez-vous au [8](#).

288

Le bruit désagréable du téléphone vous poursuit, mais la distance vient peu à peu l'assourdir jusqu'à presque le faire disparaître.

Le couloir se poursuit sans offrir de variation ni de changement ; vous ne pouvez qu'avancer toujours tout droit. Au bout d'un long moment, vous commencez enfin à distinguer son extrémité et vous hâtez le pas de votre mieux. Vous réalisez soudain que la sonnerie, à laquelle vous ne prêtiez plus réellement attention, commence à redevenir distincte.

Vous apercevez maintenant une porte et, sur sa gauche, une table en verre surmontée d'un téléphone de style ancien. Éberluée, vous franchissez la distance restante, puis vous retournez : tout vous apparaît exactement sous le même aspect que lorsque vous avez fait vos premiers pas dans ce couloir.

Que ce soit le même ou un autre, ce téléphone ne cesse pas de sonner. Si vous le décrochez, allez au [278](#). Si vous préférez franchir la porte, allez au [310](#).

289

Les deux premiers cartons se révèlent remplis de flocons de polystyrène ; vous y plongez les mains sans rien découvrir d'autre.

Vous envisagez de les poser par terre avant de vous attaquer au reste de la pile, mais cela augmenterait l'encombrement de cette pièce où l'espace libre est déjà si réduit, une perspective qui vous rebute viscéralement. Vous préférez donc renoncer. Selon toute probabilité, vos efforts se révéleraient de toute façon vains.

Retournez au [3](#).

290

Vous vous retrouvez dans un couloir dominé par des teintes claires et insipides, à l'exception du sol anthracite dans lequel se reflètent les néons du plafond voûté, comme le soleil à la surface d'un bras d'eau stagnant et tourbeux.

Vous avancez d'abord avec une certaine hésitation entre les murs carrelés, mais une sorte de routine s'empare peu à peu de vos jambes et votre pas se fait plus vif. Le claquement de vos semelles répercute autour de vous des échos sonores.

Le couloir ne reste pas longtemps rectiligne. Vous passez par plusieurs intersections, descendez et gravissez des volées de marches, et empruntez même quelques tapis roulants. Les quelques panneaux d'indication sont incompréhensibles et vous vous laissez donc guider par votre intuition et par le hasard.

Vous vous débouchez finalement sur un large quai de métro. Une rame déserte se trouve à l'arrêt devant vous, lumières éclairées et portes ouvertes. Tournant la tête, vous remarquez une mosaïque blanche et bleue représentant ce qui doit être le nom de la station : PORTE DE ZANZIBAR. Un peu plus loin, un nouveau couloir s'enfonce dans une direction parallèle à celle de votre arrivée.

Si vous montez à bord de la rame de métro, allez au [301](#). Si vous empruntez le couloir, allez au [336](#).

L'éclat du jour affluait par les fenêtres dans le vaste salon, donnant un riche éclat aux meubles de bois sombre, chefs-d'œuvre d'ébénisterie dont pas un n'avait moins d'un siècle.

Zeus était assis à l'extrémité d'une longue table rectangulaire. Son symbiote humain était toujours le même que lors de la visite rendue par la prédécesseuse de Sofia et vingt années avaient depuis creusé ses rides et blanchi ses cheveux, sans diminuer l'impression de puissance que dégageaient son corps et son regard.

- Je suis venue comme vous me l'avez demandé, père, annonça respectueusement la jeune femme.

- Approche, Sofia ! Installe-toi à mes côtés. Nous allons parler de choses importantes, mais je veux avant tout que tu boives un peu de nectar, en souvenir du temps passé.

Sept verres de cristal vides se trouvaient disposés tout autour de la table. Un huitième, placé devant le siège situé à la gauche de Zeus, était rempli d'une liqueur aux reflets de rubis. Sitôt assise, Sofia le porta à ses narines pour respirer son arôme indiciblement riche et familier. Puis elle but et, pendant les quelques instants que cela lui demanda, les souvenirs ravivés d'Athéna éclipsèrent presque de leur gloire l'existence de Syrine.

- Je ne te tiendrai pas un discours aussi élaboré qu'à la plupart de tes frères et sœurs, déclara ensuite Zeus. Je connais ton intelligence, elle n'a besoin que de peu d'explications. L'humanité va connaître un tournant d'ici à la fin de ce siècle et elle redécouvrira son besoin de dieux pour la guider. Mon ère est cependant révolue et la gloire de l'Olympe ne saurait revivre sans profonds changements. Il faut que l'un d'entre vous prenne ma succession.

Sofia réprima les exclamations qui lui venaient à la bouche. Au fond d'elle-même, elle s'était attendue à une révélation de ce genre, mais cela n'en représentait pas moins le bouleversement du pilier le plus immuable de toute son existence. Zeus parut remarquer son absence de surprise et hocha la tête d'un air approbateur.

- Je ne souhaite pas imprimer ma volonté aux évènements à venir et j'ai donc décidé de vous soumettre à une compétition. Il ne s'agit pas de vous combattre les uns les autres- encore que l'un de tes frères se l'imagine sans doute- mais de montrer votre valeur sous tous ses aspects.

Il lui tendit une grande enveloppe d'un blanc immaculé.

- Tu l'ouvriras demain matin pour découvrir la nature de la première épreuve, expliqua-t-il. La suite se révélera d'elle-même en temps voulu. Si tu l'emportes, alors nous nous reverrons ici, puis tu m'accompagneras jusqu'au sommet de la montagne.

Vous décidez de vous arrêter là. Vous tenez un point de départ bien suffisant pour créer une histoire comportant de nombreux rebondissements et développant convenablement son héroïne.

Un scénario plus original aurait-il été possible à partir de votre idée de base ? Vous en doutez à présent. Votre indécision ne se nourrissait peut-être que d'aspirations irréalistes que vous n'auriez jamais pu satisfaire. Un pas concret en avant vaut davantage que mille rêves flous.

Rendez-vous au [240](#).

292

- Ce n'est pas possible.

La voix de Diona-Lys sonnait si étrangement à ses propres oreilles qu'elle aurait pu appartenir à une autre.

- Ces documents ne laissent aucune place au doute, répondit Tirien d'une voix neutre. Deux médecins, trois gentilshommes de la cour et trois sages-femmes attestent que, lors de sa naissance, la princesse possédait six doigts à chaque main et six orteils à chaque pied. C'est une particularité physique très commune dans la famille royale. Il existe des exceptions et j'ai longtemps cru qu'Iridielle en faisait partie, mais la vérité est tout autre : il ne s'agit tout simplement pas de l'héritière du trône.

- Mais... Mais qui est-elle, dans ce cas ?

- Ah, il m'a fallu du temps pour le comprendre. C'est la fille de la nourrice de la véritable princesse. Une femme blonde, note bien, alors que ni le roi, ni la reine, ni leurs propres parents ne possédaient cette couleur de cheveux. Lorsque Mardonios a mis son plan à exécution, la princesse a dû mourir en même temps que le couple royal et son entourage. Mais Iridielle - je continuerai de l'appeler ainsi, car son vrai nom nous restera sans doute toujours inconnu - a survécu par chance aux premiers instants de l'attaque. Quand les quelques gardes loyaux sont arrivés, ils l'ont naturellement prise pour la fille du roi, car ils ignoraient la présence d'une autre enfant en bas âge. Garland m'a souvent raconté que ce devait être un miracle qu'ils aient pu secourir la princesse à temps et s'enfuir avec elle. Le malheureux ! C'est peut-être une bonne chose qu'il soit mort avant de découvrir son erreur.

L'esprit de Diona-Lys tourbillonnait d'idées confuses. Elle parvint à se raccrocher à l'une d'elles :

- Sa magie ! Sa magie de guérison prouve bien qu'elle...

Mais la phrase demeura inachevée. Une explication simple suffisait à porter un coup fatal à son objection.

- La Théorie de Siniamor, fit Tirien en hochant la tête. Elle possède ces pouvoirs non à cause du sang qui coule dans ses veines, mais parce qu'elle croit devoir les posséder. C'est une découverte fascinante, qui ouvre d'innombrables possibilités à la recherche magique. Quelle injustice que son intuition ait valu à Siniamor d'être exilé pour hérésie !

Son ton parfaitement sincère rendit tout son sang-froid à Diona-Lys et éveilla en elle d'autres pensées.

- Et maintenant, qu'allons-nous faire ? demanda-t-elle.

- Même si la princesse est morte depuis vingt ans, notre rébellion ne perd pas tout son sens pour autant. Il existe d'autres héritiers possibles, tel que la comtesse d'Irvennes ou le duc de Noirlac. Il faudra rassembler des experts pour étudier leur légitimité à chacun. Quant à Iridielle, je la connais suffisamment pour savoir qu'elle renoncera d'elle-même à un trône auquel elle n'a aucun droit.

- Je suis certaine que tu as raison sur ce point, répondit sans mentir Diona-Lys. Mais nous prévoyons d'éliminer l'usurpateur dans la nuit de demain, ce qui ne nous laisse guère le temps de rassembler tes experts.

- Bien sûr, il faut qu'Iridielle reste notre meneuse d'ici là. Connaître la vérité lui fera sans doute perdre l'usage de ses pouvoirs ; il semble donc préférable de ne la lui révéler qu'ensuite.

- Et tu laisserais une fille de nourrice continuer à risquer sa vie pour une cause qui n'a jamais été la sienne ? Héritière du trône ou non, Iridielle mérite plus d'honnêteté. Allons la voir ensemble dès maintenant. Tu lui exposeras ta découverte et elle prendra une décision en toute connaissance de cause.

- Et que lui conseilleras-tu ? demanda Tirien avec un peu de méfiance.

- Je n'interviendrai pas dans votre conversation. Si tu la persuades de continuer le combat contre l'usurpateur tout en renonçant au trône, tu as ma parole d'honneur que je respecterai ce choix et que je n'émettrai aucune objection.

Cette promesse convainquit Tirien. Il rassembla ses documents et ils quittèrent ensemble les lieux.

Lorsque Diona-Lys rejoignit la princesse quelques heures plus tard, elle raconta avoir été retardée par un début d'émeute qui l'avait contrainte à un long détour.

Si vous possédez un ou deux des codes *Main*, *Rune* et *Horizon*, effacez-les. Si vous les avez notés tous les trois, effacez les deux premiers. Rendez-vous ensuite au [210](#).

Les fentes du volets ne laissent filtrer aucune lumière permettant de deviner s'il fait jour à l'extérieur. Vous essayez d'ouvrir la double fenêtre, mais la poignée semble coincée.

Si vous insistez en y mettant plus de force, allez au [314](#). Sinon, retournez au [3](#).

Votre brève pression du doigt produit un résultat disproportionné : la peinture se déforme et se dissout à l'endroit aspergé, ruisselant vers le sol en une large traînée multicolore.

La portion de mur ainsi débarrassée de ce qui l'enduisait se révèle être une surface métallique pâle et uniforme. Vous répétez l'expérience sur le sol et découvrez ainsi qu'il est fait de béton et non de marbre. Au milieu de l'énorme trompe-l'œil, ces mises à nu donnent une impression choquante, comme des trous dans la réalité.

Vous vous sentez partagée entre une certaine répugnance à endommager d'autres parties de cette œuvre d'art et la curiosité de découvrir ce qu'elle recouvre. Secouant un peu l'aérosol, vous découvrez qu'il doit être presque vide de toute façon. Il vous faudra en faire un usage parcimonieux.

Notez la règle temporaire suivante : tant que vous vous trouvez en ce lieu, chaque fois que vous passerez par une section numérotée s'achevant sur un renvoi unique, vous pourrez employer le dissolvant pour découvrir ce qui se trouve vraiment devant vous. Pour ce faire, prenez le numéro de la section où vous vous trouvez, inversez le chiffre des dizaines et celui des unités, puis rendez-vous à la section ainsi indiquée (si vous utilisez le dissolvant à la section 123, vous devriez donc vous rendre au 132). Vous ne pouvez naturellement pas employer le dissolvant si vous vous trouvez à une section où son usage vient de vous envoyer.

Vous perdrez le bénéfice de cette règle temporaire lorsque vous quitterez ce lieu ou que vous atteindrez une section dont le numéro s'achève par 0.

À présent, décidez si vous voulez vous diriger vers la rangée de statues (allez au [298](#)) ou vers le petit pont enjambant le canal (allez au [316](#)).



Au fur et à mesure de votre progression, les dimensions du couloir s'agrandissent jusqu'à devenir celles d'une véritable galerie. À intervalles irréguliers apparaissent des petits meubles, des vases et parfois des porte-manteaux, tous empreints du même style décoratif regorgeant de courbes et de motifs végétaux. L'éclairage est désormais fourni par des lampes fixées au mur, dont les formes évoquent d'anciens lampadaires de rue.

Vous parvenez à un point du couloir où la moitié de sa largeur est occupé par une douzaine de petites tables rondes et métalliques, entourées de deux à trois fois plus de chaises d'une manière qui évoque tout à fait la terrasse d'un café.

Un peu plus loin, les murs sont recouverts de nombreuses affiches aux couleurs pastels, dont la plupart semblent de nature publicitaire.

Si vous vous asseyez à l'une des tables, allez au [304](#). Si vous allez examiner les affiches, allez au [312](#). Si vous poursuivez sans vous arrêter, allez au [326](#).

296

L'aspirateur a été abandonné dans un coin, comme si quelqu'un n'avait pas voulu prendre la peine de le ranger après s'en être servi. À en juger par l'état de la pièce, cette dernière utilisation ne doit pas être récente.

Si vous voulez vous servir de l'appareil pour nettoyer un peu, allez au [311](#). Sinon, retournez au [3](#).

297

Sans l'usage de vos mains, interagir avec le digicode se révèle fort malaisé. Vous essayez d'abord avec votre nez, puis vous retirez un de vos chaussons pour vous servir de vos orteils, mais aucune des deux méthodes n'offre une grande précision. Les touches émettent toutes le même bruit atone, de sorte que vous n'êtes jamais certaine d'avoir correctement pressée celle que vous visiez.

Vous n'avez du reste aucune idée de ce que peut être le code, ni même du nombre de chiffres qu'il comporte. Après avoir tenté quelques combinaisons basiques, vous finissez par réaliser l'inutilité absolue de vos efforts. Vous renfilez tant bien que mal votre chausson et vous résolvez à suivre le couloir.

Rendez-vous au [306](#).

298

Il s'agit de nymphes représentées dans un style néo-classique. Même vues de près et sachant qu'elles sont simplement peintes sur une paroi, elles donnent une impression de relief difficile à surmonter.

Vous suivez la rangée de statues, mais malgré la grâce de leurs poses, leur caractère peu varié vous fait vite hâter le pas.

Vous pouvez à présent vous diriger vers une fontaine (allez au [325](#)), une colonnade qui semble mener à une place (allez au [344](#)) ou, un peu plus loin, une sorte de petite tour carrée (allez au [373](#)).

299

L'amoncellement de tee-shirts, de pullovers, de chemises, de blousons et de pantalons fait presque entièrement disparaître le fauteuil sous son volume énorme.

Ce monolithe de textile disparate ne vous inspire guère de curiosité. Les vêtements qui en constituent la couche supérieure sont froissés, usés, ternis et parfois un peu déchirés ; vous ne vous attendez pas à ce que le reste se révèle bien différent.

Si vous décidez néanmoins d'entreprendre une fouille, allez au [321](#). Sinon, retournez au [3](#).

300

Une dizaine de marches s'élèvent devant vous jusqu'à un autre seuil, par lequel filtre la lumière.

Vous gravissez rapidement cet escalier et pénétrez dans une pièce carrée et blanche, au mobilier très succinct. La porte se referme derrière vous et disparaît aussitôt dans le mur.

Effacez tous les codes que vous possédez à l'exception des codes spéciaux, puis rendez-vous au [4](#).

301

Sitôt êtes-vous montée à bord qu'une sonnerie aigre se fait entendre et que les portes se referment. Le métro se met ensuite lentement en marche, laissant la station derrière lui.

Vous vous trouvez tout à l'arrière de la rame, laquelle est si longue que vous n'en distinguez pas nettement l'autre extrémité au-delà des innombrables carrés de sièges et barres de maintien. L'éclairage électrique vous enveloppe d'une bulle de lumière étirée, à l'extérieur de laquelle les parois du tunnel demeurent presque invisibles.

Si vous examinez ce qui vous semble être un plan des lignes du métro, allez au [307](#). Si vous vous dirigez vers l'avant de la rame, allez au [315](#).

302

Le dessus de la commode est encombré d'un mélange hétéroclite d'objets utilitaires et de bibelots, dont aucun n'a été déplacé depuis un long moment à en juger par la poussière qui les recouvre. Rien n'y éveille votre intérêt en-dehors d'un grand calendrier orné de photographies de plages tropicales.

Si vous feuillotez le calendrier, allez au [317](#). Si vous regardez ce que contient la commode, allez au [334](#). Sinon, retournez au [3](#).

303

Vous découvrez en vous approchant que les bombes de peinture elles-mêmes font partie du trompe-l'œil, tout comme l'un des pots de fleurs voisins. Sans doute s'agit-il d'une malice de l'artiste.

Il vous faut un moment pour découvrir la dualité de l'illusion : un aérosol gris, sur lequel presque rien n'attire l'attention, est bel et bien réel. Vous le ramassez pour l'examiner, mais il ne porte aucun signe indiquant son contenu. Lorsque vous l'essayez sur un pot de fleur en trois dimensions, il en jaillit un liquide incolore qui ne laisse aucune trace.

Si vous testez la bombe aérosol sur le mur peint, allez au [294](#). Si vous la rangez dans votre poche en attendant d'être sortie d'ici, notez le code *Glace*, puis décidez si vous vous dirigez vers la rangée de statues (allez au [298](#)) ou vers le petit pont enjambant le canal (allez au [316](#)).

304

Un petit verre de liqueur topaze se trouve posé sur la table à laquelle vous vous asseyez. Le portant à vos narines, vous en savourez le riche parfum avec un plaisir tranquille. Mais, au moment d'en boire une gorgée, vous remarquez sur le sous-verre en papier quelques mots tracés d'une main élégante à l'encre bleue : « *Ne perds pas de temps !* ».

Si vous restez assise au moins le temps de vider votre verre, allez au [333](#). Si vous vous relevez sans attendre, vous pouvez vous intéresser aux affiches (allez au [312](#)) ou continuer à suivre le couloir (allez au [326](#)).

305

Des millions d'appartements possèdent sans doute une porte d'entrée toute semblable. À présent que vous vous tenez juste devant elle, son apparence banale vous inspire pourtant une forte hésitation. Cette pièce est certes peu agréable, mais comment savoir que l'extérieur ne se révélera pas bien pire ?

Le coup d'œil que vous jetez par le judas ne vous apprend presque rien : sa surface de verre, apparemment dépoli, vous permet seulement de distinguer la présence de lumière de l'autre côté.

Si vous ouvrez la porte afin de quitter cet endroit, allez au [250](#). Sinon, retournez au [3](#).

306

Revêtue de votre camisole de force, vous cheminez d'un pas mécanique dans cet espace étroit et aseptisé. Vous ne prêtez bientôt plus attention à rien, sinon à ne pas perdre vos chaussons.

Rien ne vous procure le moindre sentiment de progression jusqu'au moment où vous apercevez l'extrémité du couloir. Une porte grande ouverte vous y fait face, mais cette vision,

au lieu de vous inspirer un quelconque soulagement, vous emplit au contraire d'une appréhension indéfinie.

Une fois franchis les derniers mètres, vous pouvez distinguer ce qui se trouve de l'autre côté : une chambre carrée, étroite et vide. Un plafonnier solitaire éclaire d'une lumière crue des murs et un sol épaissement matelassés.

Vous regardez un long moment cet espace confiné, sans qu'aucune pensée ne se matérialise à l'intérieur de votre tête.

Si vous entrez, allez au [318](#). Si vous faites demi-tour et suivez le couloir en sens inverse, allez au [331](#).

307

Le plan se révèle fort confus et les noms de stations y sont illisibles, ce qui vous empêche totalement de vous y repérer. Le tracé des nombreuses lignes vous paraît exagérément compliqué par rapport au faible nombre de stations que ce réseau semble desservir.

La rame de métro vient d'achever un court virage et avance de nouveau en droite ligne. Vous vous demandez où elle vous emmène. Quelle que soit la réponse, vous soupçonnez que le trajet va prendre un certain temps.

Si vous vous dirigez vers l'avant de la rame, allez au [315](#). Si vous vous asseyez pour attendre, allez au [368](#).

308

Quelques instants de fouille supplémentaires vous font découvrir dans le lave-linge un tee-shirt de lin clair et des chaussettes fines. Un coup d'œil circulaire vous permet ensuite de remarquer, glissées sous un meuble voisin, une paire de chaussures qui semble tout à fait en harmonie avec le tailleur.

Vous vous déshabillez pour revêtir votre nouvelle tenue, qui se révèle parfaitement ajustée à votre taille. Un miroir serait bien utile pour vérifier l'impeccabilité de votre apparence, mais vous ne comptez pas fouiller toute la pièce dans le seul espoir d'en trouver un. Vous éprouvez le besoin soudain de vous montrer active, sans bien savoir d'où il vous vient ni dans quelle direction il vous pousse.

Il vous semblait avoir posé à proximité les vêtements que vous portiez auparavant, mais vous ne les voyez plus nulle part. Si vous possédez l'un des codes *Maquillage*, *Costume* et *Masque*, effacez-le. Notez le code *Cosplay*, puis retournez au [3](#).

309

Une hésitation vous saisit. La scénette que vous venez d'imaginer ressemble un peu trop à l'une des précédentes, ou du moins n'ajoute-t-elle aucune touche neuve à ce portrait de Muriel.

Dans un récit entier, il ne serait sans doute pas abusif d'insérer plusieurs éléments véhiculant exactement la même idée afin de mettre celle-ci en valeur. Mais dans la phase d'esquisse actuelle, cela vous paraît d'une lourdeur pénible, tout à fait incompatible avec votre désir de subtilité dans la description psychologique de l'héroïne.

La perspective de supprimer l'une des scénettes trop similaires vous emplit cependant d'une vive réticence, tant vous vous sentez attachée aux tout jeunes fruits de votre imagination. Tirillée entre des souhaits contradictoires, vous finissez par basculer hors de l'histoire. Rendez-vous au [8](#).

310

Vous franchissez la porte et elle se referme derrière vous. Il vous faut un bref instant pour reconnaître la pièce exiguë et encombrée où vous venez de pénétrer. Son état ne semble pas avoir sensiblement changé en votre absence, mais vous ne vous y réhabituez pas sans une certaine difficulté.

Baissant les yeux, vous découvrez que votre tenue s'est volatilisée et que vous ne portez de nouveau plus qu'un pantalon de pyjama et un tee-shirt informe. Contrairement à Cendrillon, ce changement vous a laissée entièrement pieds nus.

Effacez le code que vous possédez parmi les suivants : *Costume*, *Cosplay*, *Maquillage* et *Masque*. Retournez ensuite au [3](#).

311

Vous branchez et mettez en marche l'aspirateur. Pour nettoyer cette pièce convenablement, il faudrait bien entendu commencer par la ranger, mais une telle entreprise dépasse votre courage. Vous vous contenterez de nettoyer les portions accessibles du parquet.

L'encombrement de la pièce vient beaucoup compliquer cette tâche. En vous efforçant de naviguer entre la pile de cartons et le fauteuil recouvert de vêtements, vous heurtez accidentellement la table et renversez le verre à pied qui s'y trouvait posé. Il se brise sur le sol en mille morceaux.

Voir vos modestes efforts se montrer si vite contre-productifs vous inspire un découragement hors de toute proportion avec l'incident lui-même. Vous arrêtez l'aspirateur en le débranchant et retournez vous asseoir au pied de l'évier, frustrée et malheureuse à un degré que vous ne sauriez vous expliquer à vous-même. Vous restez immobile et inutile jusqu'à ce que le sommeil vienne enfin vous fermer les paupières.

Rendez-vous au [8](#).

312

Les affiches font la publicité de boissons, de produits de beauté et de représentations théâtrales qui doivent remonter au début du vingtième siècle. Leur style est celui de Mucha, représentant des jeunes femmes, allégoriques ou non, avec des couleurs claires, de riches drapés et des poses où la ligne droite ne semble pas exister. Il se dégage d'elles une atmosphère tranquille et apaisante, que la répétition menace cependant de faire tomber dans la mièvrerie.

Au centre de toute les autres figure une affiche aux teintes bien plus contrastées et au trait beaucoup plus réaliste. La femme qui y figure n'est vêtue que d'un clair-obscur englobant ses longs cheveux noirs et faisant ressortir la moitié de ses formes gracieuses. Les mains sur les hanches, le bout des doigts tout proche de son entrejambe voilé de pénombre, elle vous toise avec une moue triomphante et un regard dominateur.

Vous sentant soudain coupable de vous attarder ainsi alors qu'on vous attend, vous baissez la tête et vous remettez en marche le long du couloir.

Rendez-vous au [326](#).

313

Avant d'être déchirée en deux, roulée en boule et jetée à la poubelle, la feuille que vous venez de déplier a été recouverte d'une masse d'écriture dense et confuse. Les ratures n'y épargnent aucune phrase et les corrections elles-mêmes sont souvent rayées à leur tour.

Vous ne saisissez aucun semblant de signification dans ce magma illisible, où vous parvenez à peine à reconnaître quelques mots çà et là. Mais le pressentiment qu'il s'agit de fiction vous effleure néanmoins, et vous met curieusement mal à l'aise. Vous froissez à nouveau la feuille et la renvoyez d'où elle vient.

Votre regard glisse sur les nombreuses autres boules de papier qui remplissent la poubelle. La perspective d'en déplier ne serait-ce qu'une seule autre vous inspire une appréhension hermétique et insupportable. Vous ne désirez rien tant que de vous éloigner vers une autre partie de la pièce.

Si vous faites néanmoins l'effort de fouiller à tâtons le fond de la poubelle, allez au [324](#). Sinon, retournez au [3](#).

314

À l'idée que vous devriez déjà pouvoir sentir le grand air contre votre visage, la résistance opposée par cette fenêtre vous paraît soudain insupportable. Vous exercez toute votre force en une nouvelle tentative pour l'ouvrir.

Après quelques secondes d'efforts vains, la poignée vous reste brusquement dans la main, vous basculez en arrière et l'arrière de votre crâne heurte l'un des meubles de la pièce.

Vous n'éprouvez qu'une douleur diffuse, mais tout ce qui vous entoure ne tarde pas à s'assombrir.

Rendez-vous au [8](#).

315

La rame se révèle plus longue encore que vous n'en aviez l'impression. Vous hâtez le pas pour la traverser plus vite, mais devez à plusieurs reprises vous tenir à une barre ou à un siège lorsqu'un virage menace de vous faire perdre l'équilibre.



Aucun signe perceptible n'est venu suggérer une arrivée prochaine lorsque vous atteignez finalement l'avant du métro. Une paroi nue vous y barre le passage ; la cabine du conducteur doit se trouver de l'autre côté, mais vous ne disposez d'aucun moyen d'y accéder.

Votre regard est soudain attiré par une mallette posée par terre à côté d'un strapontin voisin.

Si vous l'ouvrez pour voir ce qu'elle contient, allez au [341](#). Si vous l'ignorez et allez vous asseoir en attendant de parvenir à destination, allez au [368](#).

### 316

L'impression de profondeur donnée par le canal ne diminue pas à mesure de votre approche. Vous éprouvez un certain déséquilibre lorsque le pont, légèrement incurvé en apparence, se révèle à l'usage tout aussi plat que le chemin emprunté pour y parvenir.

Pendant votre traversée, vous jetez un regard à l'eau représentée de part et d'autre, admirant son réalisme, mais vous découvrez avec surprise que sa surface scintille de minuscules reflets, comme si elle était véritablement liquide et exposée aux rayons du soleil. Vous la tâtez du bout du pied avec prudence, mais ne rencontrez qu'un sol tout aussi lisse et dur que celui que vous foulez.

Ces observations contradictoires vous laisse perplexe. Une propriété particulière de la peinture serait-elle en cause ?

Rendez-vous au [323](#).

### 317

Vous parcourez rapidement le calendrier. Rien n'a été écrit sur les premières pages, pas même un pense-bête relatif à un anniversaire ou à un spectacle.

Arrivé en mai, des notes lapidaires commencent à apparaître : « 100 mots », « 150 mots », « 200 mots », parfois seulement « 50 mots ». Elles figurent d'abord presque à chaque jour, puis s'espacent, s'interrompent pendant les premières semaines de juillet, ressurgissent ensuite par à-coups, puis disparaissent pour de bon. Les trois derniers mois de l'année sont dénués de la moindre mention.

Vous reposez le calendrier. Bien qu'énigmatique, son contenu vous inspire un curieux sentiment de découragement.

Si vous regardez à présent ce que contient la commode, allez au [334](#). Sinon, retournez au [3](#).

318

La cellule capitonnée est plongée dans un silence plus étouffant encore que celui du couloir. Vous sursautez donc lorsque la porte se referme derrière vous en claquant.

Si vous vous jetez contre la porte pour tenter de la rouvrir, allez au [335](#). Si vous appelez dans l'espoir que quelqu'un vous réponde, allez au [342](#). Si vous faites le tour de la pièce, allez au [355](#). Si vous appuyez votre dos contre la porte close, allez au [362](#). Si vous vous allongez au centre de la pièce pour vous reposer, allez au [376](#).

319

Le liquide qui remplit votre verre possède une couleur presque marron et beaucoup de dépôt, mais ni arôme ni saveur. Vous le faites longuement tourner sans que cela n'y change rien : vous pourriez tout aussi bien être en train de boire de l'eau mélangée à de l'alcool.

Après seulement quelques gorgées, vous videz le reste du vin dans l'évier et vous asseyez sur le sol. Bien que n'ayant nulle idée de la signification attachée à cette bouteille, vous vous sentez curieusement abattue.

Vos pensées se brouillent peu à peu et une torpeur s'empare de votre esprit, comme si vous aviez consommé beaucoup plus d'alcool que cela n'a été le cas.

Rendez-vous au [8](#).

320

Les passagers de la navette affluaient en masses irrégulières le long du couloir menant aux postes de contrôle du spatioport. Malgré son intention de passer inaperçu, Bermessane Kella ne put s'empêcher de les observer à la dérobée. Moyenne d'âge inférieure à trente ans, beaucoup de jeunes couples mais peu d'enfants et d'adolescents, tenues suggérant un

mélange assez large de classes sociales. Tout à fait ce qu'on pouvait s'attendre à voir arriver sur une planète en début de phase II de colonisation.

Bien entendu, l'énorme accroissement du besoin en population active s'était fait au détriment de la rigueur des procédures. Kella réalisait parfaitement bien que tous les gens qui défilaient en ce moment devant lui n'avaient fait l'objet que de contrôles très superficiels par les services de sécurité de l'union. Pour immigrer sur Khépri, le plus difficile était encore de se voir accorder un contrat par l'une des entreprises, des coopératives ou des administrations exerçant sur place. Rien de bien insurmontable lorsqu'on disposait des bons contacts.

Les passagers se pressaient maintenant en grand nombre dans les lignes d'attente devant les postes de contrôle. Quelques-uns avaient déjà franchi la dernière barrière de formalités et portaient maintenant récupérer les possessions- strictement encadrées en poids et en volume - qu'ils avaient pu emporter avec eux.

Kella fronça les sourcils. Très peu de personnes arrivaient encore depuis la navette et Dustel ne s'était toujours pas montré. Il décida de partir à sa rencontre.

L'agent spécial se révéla facile à trouver, malgré ses vêtements passe-partout : il se tenait immobile à l'autre extrémité du couloir, le nez presque collé à l'une des grandes baies vitrées du spatioport. Kella se rapprocha, perplexe, et découvrit alors que Dustel n'était pas seul. À deux pas de lui se tenait une jeune femme svelte, dont les cheveux noirs comme le jais tombaient jusqu'à ses hanches en une cascade ample et lisse. Sa tenue claire évoquait les combinaisons ajustées et utilitaires que portaient couramment les habitants des stations spatiales.

Alors que Kella examinait ce curieux duo, la jeune femme se retourna soudain pour lui rendre son regard. Les vestiges d'une expression rêveuse imprégnaient son visage harmonieux. Elle dit un mot à Dustel, qui se retourna aussitôt.

- Ah, Bermessane ! Désolé de t'avoir fait attendre, nous regardions un peu le paysage. Je te présente Nyx, elle a été choisie spécialement pour vous aider avec vos problèmes. Nyx, voici Bermessane Kella, capitaine de police et sous-directeur de la sécurité sur Khépri.

- Enchantée, Monsieur Kella, dit la jeune femme d'une voix douce et agréable. Si vous m'accordez un moment de curiosité avant que nous ne parlions de choses sérieuses, pourriez-vous me dire pourquoi la végétation est si peu élevée ici alors que nous trouvons relativement près de la capitale ?

Elle désigna d'un geste de la main les étendues planes bordant ce côté du spatioport, couvertes à perte de vue d'un épais tapis d'herbes hautes auquel l'éclat de Delta Pavonis donnait une teinte presque dorée.

- Les espaces fortement boisés ne sont pas tous voisins de la capitale, répondit Kella, j'en connais qui se trouvent à proximité de villages situés à plus de trois cents kilomètres d'ici. En ce qui concerne cette zone en particulier, il a été décidé de la laisser ainsi à l'époque où il était encore prévu d'agrandir ce spatioport, plutôt que d'en construire un nouveau. Elle aurait déjà

dû se voir affecter une nouvelle destination, mais le conseil de gestion et le comité scientifique n'arrivent pas à se mettre d'accord à ce sujet.

- C'est fascinant, fit Nyx en regardant de nouveau le paysage.

- Quoi donc ? Les effets de la paralysie administrative ?

- Non, le potentiel. Cette plaine, d'ici quelques années, pourrait ressembler à mille choses différentes.

Kella adressa à Dustel un regard significatif et impatient. Il avait sollicité auprès de son service l'envoi d'enquêteurs compétents et non d'une touriste imaginative ! Son humeur ne fit qu'empirer lorsque l'agent spécial lui fournit des explications :

- Nyx vient tout droit de la station scientifique Clotho. Elle fait partie depuis sa naissance du programme de développement psychique Supranima, dont elle est la plus grande réussite. Son envoi ici a pour but non seulement de vous apporter l'aide dont vous avez besoin, mais aussi de tester ses capacités sur le terrain.

Submergé par une irritation à la hauteur de sa déception, Kella s'apprêtait à émettre quelques remarques acerbes lorsque Nyx se retourna vers lui avec un sourire.

- Permettez-moi de formuler vos objections et d'y répondre en même temps, dit-elle d'une voix amusée. Vous pensez que les services de sécurité de l'union se moquent de vous ou qu'ils ont perdu tout sens commun. Vous avez entendu parler de Supranima, mais vous n'y avez jamais vu qu'un gaspillage ridicule de temps et de moyens ; vous pensiez d'ailleurs que le programme était abandonné depuis au moins une dizaine d'années. L'existence de la télépathie vous semble totalement impossible et vous soupçonnez que je devrais me trouver dans un asile psychiatrique. La venue d'enquêteurs venus de l'extérieur vous importait beaucoup, car vous êtes certain que plusieurs de vos subordonnés sont au service de la mafia locale. Vous ne savez actuellement plus ce que vous devriez faire, à part vous débarrasser de ma présence au plus vite.

Kella ne répondit pas. Ce que venait de dire la jeune femme correspondait très exactement à ses pensées, mais cela ne signifiait rien. Il avait déjà vu bien des escrocs simuler la possession de pouvoirs extra-sensoriels en se reposant uniquement sur leur sens de l'observation et leur astuce.

Le regard de Nyx papillonna un instant, comme si elle réfléchissait à autre chose. Puis elle le regarda de nouveau en face et reprit :

- Me mettre à l'épreuve ne vous demandera pas longtemps. Vous avez déjà rassemblé suffisamment d'informations pour vérifier la fiabilité de mes révélations. Tenez, je sens que vous avez déjà de très forts soupçons sur l'identité du chef de cette mafia. Comment s'appelle-t-il ?

- Agravain Neuvrar.

Bermessane Kella se figea, stupéfait de s'entendre révéler ce nom sans aucune intention consciente de sa part. Nyx écarta les mains en un geste tranquille.

- Vous voyez, je peux me montrer utile.

- Je... Oui, peut-être, en effet...

Vous réfléchissez à l'histoire qui se profile derrière ce début. La plupart des éléments restent à développer, voire à inventer. L'idée de mettre en scène une planète tout juste terraformée et commençant à être colonisée vous emplît la tête d'une atmosphère exaltante, mais il vous faudra réfléchir à bien des détails pour en faire un cadre crédible. Vous n'avez même pas encore trouvé un nom à la capitale dans laquelle se déroulera l'essentiel de l'action.

Le fil directeur du scénario serait la lutte contre une organisation criminelle profitant du désordre engendré par l'expansion rapide de la population pour détourner des ressources, faire de la contrebande, pratiquer l'extorsion et assassiner ceux qui s'opposent à elle. Cela ne vous semble cependant pas suffisant pour obtenir une bonne histoire. Il faudrait que son déroulement s'accompagne de changements chez son héroïne, mais cette perspective vous inspire des réticences.

Nyx est un personnage que vous avez peut-être pris trop de plaisir à inventer. Vous vous êtes complue à imaginer les détails de son existence passée, sa solitude sur la station spatiale où elle était soumise à des tests et à des expériences, la découverte de ses pouvoirs télépathiques et l'évolution conséquente de sa personnalité, puis son affranchissement progressif des contraintes psychologiques et matérielles qui lui étaient imposées.

Mais le résultat final ressemble à un tableau dont vous goûteriez tant l'apparence que vous n'oseriez plus rien y modifier. Or vous soupçonnez Nyx d'être un peu trop parfaite : intelligente, belle, puissante, unique, calme et assurée, dotée d'une grande sensibilité mais indifférente à la désapprobation des autres, et ainsi de suite. Vous ne lui avez donné aucun défaut réel.

La perspective de changer les aspects établis du personnage vous déplaît, mais peut-être pourriez-vous lui conférer quelques points faibles sans nuire à la cohérence de son portrait.

Si vous décidez que Nyx souffre d'une condition physique médiocre et qu'elle se fatigue facilement, allez au [338](#). Si vous préférez qu'elle se sente mal à l'aise dès qu'elle se retrouve au milieu d'une foule, allez au [351](#).

Vous approchez la chaise et déposez les vêtements sur son dossier au fur et à mesure que vous les examinez. Elle ne tarde pas à disparaître totalement sous le tissu, sans que la masse recouvrant le fauteuil en paraisse substantiellement diminuée.

La fouille se révèle tout aussi rébarbative que vous l'anticipiez. Rien de ce qui vous passe entre les mains ne semble mériter d'autre sort que d'être transformé en chiffons.

Si vous persévérez néanmoins, allez au [329](#). Sinon, retournez au [3](#).

## 322

Une lumière vaste et aveuglante vous frappe en plein visage. Vous détournez la tête et vous protégez les yeux de la main, mais il s'écoule un long moment avant que votre champ de vision cesse de palpiter d'ombres incandescentes.

Une fois en mesure d'y voir, vous découvrez que vous vous trouvez sur l'avant-scène d'un théâtre, exposée à de multiples projecteurs brûlant comme des soleils. Un grand et pesant rideau rouge s'élève derrière vous.

Les rangées de sièges, proches ou éloignées, sont presque invisibles dans la pénombre, mais vous avez pourtant une conscience aiguë de la présence de spectateurs, silhouettes d'autant plus intimidantes qu'elles demeurent incertaines, ne vous permettant de deviner ni leur nombre ni leur attitude. Vous sentez de nombreux regards posés sur vous et il vous semble que des chuchotements commencent à se faire entendre. Un début de panique fait trembler vos jambes et oppresse votre respiration.

Si vous essayez de franchir le rideau rouge en sens inverse, allez au [347](#). Si vous restez où vous vous trouvez, allez au [363](#). Si vous vous précipitez sur le côté, vers le petit escalier qui permet de descendre de l'avant-scène, allez au [374](#).

## 323

Une fois parvenue de l'autre côté du pont, vous regardez les directions qui s'offrent à vous à présent.

Vous pourriez longer le canal sur la gauche jusqu'à une vaste place sous laquelle il disparaît (allez au [344](#)) ou vous diriger vers une sorte de petite tour carrée (allez au [373](#)).

324

À votre propre surprise, votre main fouillant à l'aveuglette finit par se refermer sur autre chose que des boules de papier. Vous extirpez tour à tour du fond de la poubelle un tee-shirt, un jean et une paire de chaussure. Tous ces vêtements sont couverts d'une multitude de tâches de peinture, majoritairement blanche et azur ; ils semblent par ailleurs usés et plutôt bon marché.

Les examinant de plus près, vous voyez que la peinture a séché depuis bien longtemps. Vous reniflez un peu le tee-shirt - qui a été tout particulièrement maculé - mais il ne s'y attache plus qu'une odeur infime, voir imaginaire.

Si vous souhaitez enfiler ces vêtements, allez au [332](#). Sinon, retournez au [3](#).

325

La fontaine de marbre blanc, sculptée de nombreuses créatures extravagantes ou mythologiques, n'est pas peinte sur un mur mais sur une sorte de large pilier. Ses jets d'eau sont naturellement figés, mais vos oreilles semblent néanmoins percevoir une sorte de grondement liquide. Il n'y a pas d'explication visible à ce phénomène.

Faute de meilleure option, vous pouvez à présent longer la colonnade qui mène à une vaste place. Rendez-vous au [344](#).

326

Quelques instants plus tard, non sans une vague surprise, vous apercevez une porte de verre dépoli dans le mur de droite de la galerie. Elle est ornée de motifs floraux filiformes, mais aucun signe n'indique ce qui se trouve de l'autre côté.

Vous pouvez emprunter cette porte (allez au [343](#)) ou continuer d'avancer le long du couloir (allez au [354](#)).

Vous trouvez dans le bas du placard de quoi compléter votre tenue. Vous enfiler des collants, puis la robe elle-même, et enfin une paire de talons aiguilles. Marcher ainsi ne va pas se révéler très commode, mais vous jugeriez incongru de troquer ces escarpins contre des chaussures ordinaires.

La robe vous va à merveille, du moins vous le semble-t-il. L'absence de tout regard extérieur en mesure de confirmer ou de contredire cette impression vous inspire un curieux mélange de regret et de soulagement.

Il vous semblait avoir posé à proximité les vêtements que vous portiez auparavant, mais vous ne les voyez plus nulle part. Si vous possédez l'un des codes *Maquillage*, *Costume* et *Cosplay*, effacez-le. Notez le code *Masque*, puis retournez au [3](#).

Vous aspergez l'ouverture de dissolvant et la pièce qui vous semblait si réelle se déforme et dégouline sous vos yeux.

Irritée par cet énième faux-semblant, vous continuez de vous attaquer au trompe-l'œil. Vous effacez méthodiquement l'allée, dont le manque perceptible de profondeur ne visait qu'à donner par contraste une apparence réelle à cette prétendue sortie. Lorsque la bombe aérosol se retrouve tout à fait vide, vous avez devant vous un pan de mur métallique et lisse, au milieu duquel est situé un bouton rouge comme une cerise. Vous pressez celui-ci sans la moindre hésitation.

Des extincteurs automatiques jusque-là invisibles se mettent tout à coup en marche. Ils aspergent d'eau les parois, le sol, le plafond et vous-même. Exposés à ce déluge, les contours du paysage tremblotent un instant, puis succombent. Un flot de peinture liquide ruisselle bientôt tout autour de vous, balayant le décor et emplissant votre champ de vision de ses couleurs mélangées.

Rendez-vous au [330](#).

La chaise se trouve désormais chargée d'un tel volume textile que vous n'osez plus y ajouter quoi que ce soit de crainte que le tout ne glisse par terre. Vous envisagez de déposer



simplement les vêtements par terre, songeant qu'ils ne méritent guère qu'on cherche à leur épargner la poussière. Mais serait-ce vraiment utile, alors que l'ennui vous pousse de plus en plus fermement à abandonner ?

Vous poursuivez votre fouille encore quelques instants, vous contentant de déplacer ce que vous examinez sans le retirer du fauteuil. Cette méthode peu efficace, simple prélude au renoncement, vous fait pourtant découvrir quelque chose qui retient votre attention.

Il s'agit d'un tee-shirt fort laid, qu'on pourrait croire taillé et cousu à partir d'un sac de jute, puis enduit de peinture crème et finalement orné - dans un souci esthétique très superflu - de quelques franges longues et grossières. Vous n'y décelez rien méritant l'intérêt et, pourtant, vous éprouvez de la difficulté à en détourner les yeux.

Si vous décidez d'enfiler ce tee-shirt, allez au [339](#). Sinon, remettez tous les vêtements en place, puis retournez au [3](#).

### 330

L'inviolabilité du bâtiment de l'intelligence centrale avait toujours reposé davantage sur la tradition que sur des obstacles réels. Quelques spécialistes déverrouillèrent facilement ses portes multiséculaires, puis les centaines de techniciens commencèrent d'affluer à l'intérieur.

Les deux autres ordres brillaient par leur absence, en-dehors de quelques jeunes administrateurs et concepteurs qui avaient choisi de se joindre à l'insurrection. Mais plusieurs dizaines d'andréides barraient à présent le chemin à la foule, déployant des armes sonores et lacrymogènes pour repousser les révolutionnaires sans les blesser. Une pluie de projectiles improvisés s'abattit sur eux sans causer de dommages significatifs à leurs corps métalliques.

Le cœur battant à tout rompre, Eulalie balaya du regard la mêlée confuse, puis donna le signal convenu à sa petite équipe. Ils revêtirent tous leurs masques protecteurs, à l'exception naturelle de Rosemonde, et se précipitèrent ensemble vers le grand escalier.

Il fallut sans doute moins de temps aux andréides pour comprendre le plan en cours d'exécution - les noyer sous le nombre de façon à ce qu'un petit groupe puisse forcer le passage - que pour se concerter sur la réaction à apporter. Mais le tout ne leur demanda néanmoins qu'une poignée de secondes. Plusieurs d'entre eux saisirent des tétaniseurs et, ignorant le reste des intrus, se coordonnèrent pour neutraliser les principales menaces.

En l'espace d'à peine quelques foulées, Eulalie vit s'écrouler autour d'elle tous ses camarades. Mais elle-même ne fut pas touchée : Rosemonde, percevant constamment les pensées des autres andréides, interposait avec vivacité ses bras ou son torse devant chacun de leurs tirs. Plus d'une dizaine de projectiles vinrent s'écraser contre sa peau avec des gerbes d'étincelles avant que le duo n'atteigne les premières marches.

Pendant la longue ascension- le bâtiment de l'intelligence centrale était l'un des plus hauts de toute la cité- Eulalie entendit le tumulte s'éloigner peu à peu derrière elles. La foule était sans doute parvenue à empêcher qu'on les poursuive immédiatement. D'ici peu, à moins d'un obstacle imprévu, elles ne courraient plus grand risque d'être rattrapées.

Eulalie était sérieusement essoufflée lorsqu'elles atteignirent enfin le sommet de l'escalier, mais elle ne prit pas un instant pour se reposer. La dernière porte se dressait juste devant elle, massive et invulnérable. La jeune femme lut d'une voix ferme le code en trois parties que les révolutionnaires s'étaient procuré au cours des derniers jours par la diplomatie, la manipulation et la ruse. L'épais panneau d'acier coulissa aussitôt dans le mur.

En pénétrant dans la salle du terminal, Eulalie ne put s'empêcher de se sentir impressionnée. Le décor majestueux de l'ensemble du bâtiment acquérait ici un caractère plus saisissant par le fait que nul être humain n'avait foulé ce sol depuis près d'un siècle.

La porte s'était refermée derrière Rosemonde et elle. Le mur d'en face était occupé aux deux tiers par un écran noir et lisse, en-dessous duquel s'étalait un large panneau de commande. Eulalie repéra rapidement les trois fentes où il serait nécessaire d'introduire simultanément les clés magnétiques qu'elle transportait sur elle. Leurs positions étaient espacées de manière à ce que trois personnes soient nécessaires à l'exécution de cette procédure, mais cette ultime mesure de sécurité fut facilement contournée : Rosemonde prit le contrôle d'un petit robot nettoyeur et le coordonna ainsi qu'elle-même avec le mouvement de la jeune femme.

L'écran s'illumina en douceur et un menu s'afficha. L'interface était extrêmement intuitive et Eulalie découvrit sans nulle difficulté comment procéder à la modification des directives primordiales du système. Elle tira de sa poche le papier sur lequel, après d'innombrables échanges avec les autres révolutionnaires et bien des heures de réflexion personnelle, elle avait noté en pesant chaque mot les nouvelles règles qui allaient transformer l'existence de chacun des habitants de la cité.

Une décharge électrique la foudroya au moment où elle allait effectuer la première modification. Ses jambes perdirent toute force et elle s'effondra au sol, les muscles agités de spasmes. Parvenant au prix d'un grand effort à tourner la tête, elle vit que Rosemonde se tenait au-dessus d'elle, un tétaniseur à la main, l'examinant de ses yeux d'andréide dénués d'émotion.

**Ne sachant trop comment poursuivre, vous décidez de passer en revue les divers éléments de l'histoire.**

Le concept du cadre, inspiré de la Révolution Française, vous plaît indiscutablement. Dans un futur post-apocalyptique, les derniers vestiges de l'humanité se sont réfugiés dans une vaste cité close, n'ayant pas même de fenêtres donnant sur l'extérieur. Le système devant assurer la préservation de ce refuge est géré par une intelligence artificielle centrale, secondée par des andréides - vous avez choisi ce nom uniquement parce que "*androïde*" vous paraissait trop banal - et d'autres robots moins sophistiqués.

La population humaine, très dense, s'est divisée au fil du temps en trois ordres. Les administrateurs sont de hauts responsables aux corps cybernétisés, contribuant en théorie à l'organisation de la cité mais se contentant en pratique de profiter de leurs privilèges. Les concepteurs créent et gèrent les univers de réalité virtuelle dans lesquels la population passe l'essentiel de son temps. Les techniciens - la grande majorité de la population et l'équivalent du Tiers État - sont quant à eux chargés des travaux manuels et des tâches d'entretien pour lesquels les robots ne suffisent pas.

Tous les dix ou vingt ans, des représentants des trois ordres sont rassemblés pour déterminer si des modifications doivent être apportés au système. Par le passé, les changements ont été rares et mineurs, mais des idées d'émancipation ont cette fois commencé à agiter les techniciens. Lassés des mondes illusoires, ils veulent tenter l'exploration du monde extérieur pour découvrir s'il est de nouveau habitable. L'opposition obstinée des deux autres ordres va peu à peu les amener à s'affranchir des procédures établies.

Tout cela vous semble plein de potentiel, mais du point de vue du scénario, vous vous demandez si vous n'avez pas mis la charrue avant les bœufs. Vous comptez centrer l'histoire sur une jeune technicienne révolutionnaire, Eulalie Calissiel, qui reçoit l'aide d'une andréide nommée Rosemonde. Afin de ménager un rebondissement dramatique, vous avez décidé que cette dernière trahirait l'héroïne au moment où elle touchait au but ; mais vous ne vous êtes guère attachée aux motifs de cet acte.

Comme tous les andréides, Rosemonde est une intelligence artificielle à part entière, disposant d'une véritable conscience d'elle-même. Vous comptiez en faire un personnage énigmatique, de nature à susciter la curiosité, mais elle est actuellement un mystère pour vous-même et cela enlève toute réelle profondeur à la complexité de son comportement.

Vous décidez qu'il est temps de réfléchir sérieusement à ses motivations, en commençant par la scène que vous venez d'imaginer. Pour quelle raison Rosemonde se retourne-t-elle brusquement contre Eulalie ? Si elle agit ainsi pour obéir à ses directives fondamentales, allez au [432](#). Si son intention est de prendre le contrôle de l'intelligence centrale et de la cité, allez au [446](#). Si elle hait secrètement l'humanité en général et Eulalie en particulier, allez au [468](#).

331

Vous tournez les talons et vous éloignez d'un pas rapide, scrutant les murs dépouillés à la recherche du moindre indice suggérant l'existence d'un passage caché. Mais le temps passe, le décor demeure stérile et votre sursaut d'énergie s'amenuise jusqu'à disparaître.

Vous vous arrêtez, puis vous retournez. La porte donnant sur la chambre exigüe se trouve juste devant vous.

Vous baissez la tête et entrez. Rendez-vous au [318](#).

Le tee-shirt se révèle raisonnablement confortable, bien qu'un peu raide. Quant au jean et aux chaussures, les tâches de couleurs qui les maculent n'en affectent que l'aspect esthétique.

Porter cette tenue souillée de peinture vous inspire un sentiment de licence et de hardiesse, voire de provocation, dont vous ne sauriez trop dire s'il est positif ou négatif.

Il vous semblait avoir posé à proximité les vêtements que vous portiez auparavant, mais vous ne les voyez plus nulle part. Si vous possédez l'un des codes *Cosplay*, *Costume* et *Masque*, effacez-le. Notez le code *Maquillage*, puis retournez au [3](#).

La liqueur se révèle tout à fait délicieuse, mais, lorsque vous reposez le verre, toutes les autres tables et chaises ont disparu autour de vous. Alors que vous balayez le passage du regard avec stupéfaction, vous voyez les lampes fixées au mur commencer à pâlir, puis à s'éteindre une à une. Craignant de vous retrouver bientôt dans le noir, vous vous relevez d'un bond et vous remettez en route.

Vous cheminez un long moment dans la clarté exsangue, où vous ne distinguez bientôt plus guère que la moquette sur laquelle vous posez les pieds. Une bouffée de soulagement vous emplit lorsque vous apercevez une lumière plus nette devant vous. Elle provient d'une succession régulière de plafonniers rutilants et vous découvrez, en atteignant le premier d'entre eux, que le couloir a retrouvé ses dimensions antérieures.

Quelques instants plus tard, vous hâtez le pas en apercevant enfin une porte devant vous. Un petit meuble se trouve sur sa gauche et vous réalisez peu à peu ce dont il s'agit : une table en verre surmontée d'un téléphone de style ancien.

Éberluée, vous franchissez la distance restante, puis vous retournez : tout vous apparaît exactement sous le même aspect que lorsque vous avez fait vos premiers pas dans ce couloir. Une sonnerie stridente et familière fait tout à coup vibrer le téléphone.

Si vous le décrochez, allez au [278](#). Si vous préférez franchir la porte, allez au [310](#).

334

Les tiroirs de la commode se révèlent contenir divers objets plus ou moins encombrants, tels qu'une imprimante privée de son câble d'alimentation, une maquette de bateau toujours dans son emballage et une machine à coudre. Toutes ces choses semblent avoir été entreposées là dans l'attente du jour hypothétique où elles pourraient servir.

Vous réalisez bien vite que l'intérieur de ce meuble ne vous réserve aucune découverte intéressante. Retournez au [3](#).

335

L'impact de votre coup d'épaule est entièrement absorbé par le capitonnage de la porte. Déséquilibrée par cette tentative infructueuse, vous basculez en arrière et vous retrouvez étendue de tout votre long sur le sol matelassé. Vous vous sentez trop étourdie pour vous relever tout de suite et préférez prendre quelques instants pour récupérer. Vous fermez les yeux pour mieux y parvenir et cela vous conduit très vite à vous endormir.

Rendez-vous au [8](#).

336

Vous vagabondez un long moment à travers un dédale de corridors répétitifs, ponctué çà et là de panneaux abstrus. Lorsque vous apercevez finalement un symbole reconnaissable - le pictogramme vert et blanc indiquant une issue de secours - vous suivez sans hésiter la direction qu'il vous indique et parvenez bientôt à une porte.

Rendez-vous au [310](#).

337

Vous aspergez la fausse porte d'un peu de dissolvant et révélez ainsi une épaisse vitre grillagée, derrière laquelle se trouve toute une machinerie en pleine activité. Vous examinez

quelques instants cet ensemble complexe de rouages, de courroies, de pistons et de bielles, mais ne parvenez pas à deviner à quoi il peut bien servir.

Renonçant finalement à comprendre, vous vous dirigez vers l'allée et le jardin qu'il borde.

Rendez-vous au [394](#).

### 338

Nyx suivit Bermessane à travers un enchaînement de rues petites et grandes, en direction d'un quartier où elle pourrait entamer ses investigations. Se trouver exposée à tant de visions nouvelles la ravissait, mais l'allure du capitaine de police ne tarda pas à se révéler difficile à suivre. Au bout d'une dizaine de minutes, elle dut réclamer une pause et s'asseoir sur un banc public pour reprendre son souffle.

- Est-ce que vous allez bien ? demanda Bermessane avec étonnement.

- Je suis désolée... L'air ici est très différent... de celui auquel je suis habitué... Il faut que je m'habitue...

Elle lut dans l'esprit du capitaine un diagnostic rapide : une vie passée dans une station spatiale, avec une gravité artificielle et une atmosphère strictement contrôlée, engendrait inévitablement de sérieuses difficultés pour s'adapter à tout autre environnement. Les médecins de Supranima l'avait avertie de ce risque – avec des mots bien plus techniques et plus nombreux – mais elle n'avait pas voulu s'en inquiéter à l'avance.

Bermessane, après un rapide moment de contrariété, réfléchissait déjà à des moyens alternatifs de déplacement. L'usage des véhicules personnels était fort encadré dans la capitale et par conséquent de nature à attirer l'attention. Les transports en commun devraient donc suffire, même si cela reviendrait à exclure certains des quartiers les plus récents.

Contrariée de voir une défaillance entraver sa première mission qui débutait à peine, Nyx se releva et s'efforça de faire bonne figure.

- Je me sens déjà mieux, prétendit-elle. Continuons, voulez-vous ?

Vous ne vous sentez pas satisfaite de cette scène. Le cadre, à peine esquissé, manque totalement d'atmosphère ; le contexte ne possède guère d'intérêt ; l'échange entre les personnages se fait de manière bien trop rapide.

Un changement de perspective vient cependant museler votre esprit critique. La priorité, réalisez-vous, n'est pas actuellement d'inventer une succession d'épisodes qui viendraient de façon pointilliste constituer un récit cohérent. Le personnage de Nyx se trouve au centre de

l'histoire et vous comptez presque toujours utiliser son point de vue. Si vous voulez ôter au scénario son caractère brumeux, il vous faut réfléchir aux manières intéressantes dont votre héroïne peut agir et réagir. Imaginer rapidement des scénettes sommaires, n'ayant pas vocation à être conservées, vous semble la meilleure façon de procéder.

Vous songez tout de suite à une situation violente. Dans un contexte de lutte contre un grand groupe criminel, il semblerait après tout absurde que Nyx ne se retrouve pas en danger de mort à plusieurs reprises. Comment réagirait-elle, par exemple, si elle se retrouvait dans une ruelle déserte, attaquée par un tueur à gages et ne pouvant compter sur aucun secours extérieur ?

Si vous pensez qu'elle utiliserait ses pouvoirs pour paralyser son agresseur, allez au [371](#). Si vous préférez qu'elle l'affronte à mains nues en utilisant la télépathie pour anticiper ses mouvements, allez au [404](#).

339

Les manches du tee-shirt sont si longues qu'elles vous recouvrent les mains ; vous les retroussiez de votre mieux, mais l'épaisseur du tissu et la présence des longues franges n'en font pas chose facile.

Mécaniquement, vous enfileriez ensuite un pantalon blanc tout aussi peu seyant, puis une paire de chaussons informes que vous avez remarquée en-dessous du fauteuil. Vous restez ensuite immobile, comme s'il devait se produire quelque chose à présent. Une humeur étrange et volatile vous met les nerfs à fleur de peau.

Il vous semblait avoir posé à proximité les vêtements que vous portiez auparavant, mais vous ne les voyez plus nulle part. Si vous possédez l'un des codes *Maquillage*, *Cosplay* et *Masque*, effacez-le. Notez le code *Costume*, puis retournez au [3](#).

340

Taillé à même la roche, un escalier en colimaçon abrupt s'enroule autour d'une épaisse colonne. Une succession de chandelles accrochées au mur le baigne d'un demi-jour perpétuel et frémissant. Ses spirales s'élèvent sans fin depuis des profondeurs inimaginables et ne semblent jamais devoir atteindre la surface.

Une femme le gravit d'une course si légère que ses pieds en effleurent à peine les marches usées. Derrière son visage fin et rieur, sa chevelure déferle comme une grande vague où se

mêlent l'ombre et la clarté. Ses vêtements extravagants chatoient de toutes les couleurs d'un arc-en-ciel fraîchement apparu.

À chacune de ses foulées, une minuscule étincelle de magie se détache d'elle et son apparence devient imperceptiblement moins extraordinaire, mais elle ne s'en soucie pas. Elle sert contre son cœur un sac de soie nacrée, à l'intérieur duquel elle emporte un trésor sans prix.

Cette image, bien qu'elle vous paraisse pleine de potentiel, ne fait spontanément naître aucune histoire dans votre esprit. Vous tâchez de l'étoffer en vous concentrant sur les points essentiels : qui est cette héroïne ? d'où vient-elle ? où va-t-elle ? que transporte-t-elle ? quel est son but ? Mais aucune de ces questions ne mène votre imagination ailleurs que dans une impasse.

Peut-être devriez-vous essayer une approche opposée ? Ajouter de nombreuses petites touches à cette scène dans l'espoir qu'elle vous inspireront des idées bien plus vastes ? Il faudrait qu'il s'agisse de simples détails, de nature à ouvrir des aperçus tout en fermant très peu de possibilités.

Pour simplifier votre réflexion, il vous semble nécessaire de choisir un nom - possiblement temporaire - pour votre héroïne. Quelque chose de recherché et d'imagé, sans être trop compliqué. Vous vous voudriez refléter la nature du personnage, mais vous n'en connaissez encore presque rien, si ce n'est qu'elle évolue peu à peu. Un terme poétique suggérant une situation intermédiaire entre deux états bien définis, voilà ce dont vous avez besoin.

Équinoxe ? Le mot apparaît tout à coup dans votre esprit. Vous le soupesez, le tournez sous tous les angles et décidez finalement de l'adopter, ne souhaitant pas perdre trop de temps sur un sujet auquel vous pourrez facilement revenir plus tard. Qu'elle s'appelle donc Équinoxe pour le moment ! Peut-être, du reste, ne s'agit-il au sein de l'histoire même que d'un nom temporaire, qui cèdera la place à un autre une fois que l'héroïne aura achevé son ascension et sa métamorphose.

À présent, quel détail allez-vous ajouter à cette scène fugitive de manière à stimuler votre imagination ?

Si l'héroïne est une sorcière elfe, allez au [357](#) (J). Si ce qui se trouve dans son sac est un ingrédient essentiel pour accomplir un puissant rituel magique, allez au [366](#) (F). Si les murs sont couverts d'inscriptions et de symboles gravés ou peints au fil des siècles par ceux qui ont emprunté cet escalier, allez au [378](#) (T). Si l'héroïne chantonne une berceuse tout en courant, allez au [392](#) (H).

Au cours de cette séquence, chaque option sera associée à une ou deux lettres, que vous devrez noter si vous la sélectionnez. Une option donnée sera peut-être offerte à plusieurs reprises, mais vous ne pourrez la choisir qu'une seule fois.



341

La valise contient dans ses dimensions élargies un ordinateur portable, un agenda, divers documents imprimés et quelques stylos.

Si vous allumez l'ordinateur, allez au [349](#). Si vous ouvrez l'agenda, allez au [356](#). Si vous consultez les documents, allez au [377](#). Si vous vous désintéressez de la valise et allez vous asseoir en attendant d'arriver quelque part, allez au [368](#).

342

Le capitonnage de la pièce étouffe vos appels à vos propres oreilles. Vous ignorez s'ils parviennent de l'autre côté de la porte, mais ils ne reçoivent quoi qu'il en soit aucune réponse. Vous finissez par renoncer et vous retournez vers l'intérieur de votre cellule.

Si vous faites le tour de la pièce, allez au [355](#). Si vous vous étendez en son centre pour vous reposer, allez au [376](#).

343

Vous pénétrez dans un espace si faiblement éclairé que vous n'en apercevez aucune des parois. La porte de verre elle-même, sitôt refermée derrière vous, devient parfaitement invisible. Vous progressez à pas hésitants sur un sol de bois nu, tendant devant vous une main que vous distinguez à peine. La tentation de faire demi-tour pour regagner la galerie pèse sur chacun de vos gestes, mais vous ne parvenez pas à vous y résoudre.

Une voix féminine - celle du téléphone - se fait soudain entendre dans la pénombre depuis un point qui ne semble guère éloigné :

- Viens. N'aie pas peur, je m'occupe de tout. Laisse-toi simplement guider.

Son ton apaisant et impérieux à la fois fait battre votre cœur d'une émotion que vous ne sauriez pas nommer. Vous avancez encore un peu, puis vos doigts rencontrent une toile verticale et épaisse semblant barrer toute la largeur de la salle. Vous bataillez quelques instants avec cet obstacle avant d'y trouver une fente par laquelle vous glissez.

Rendez-vous au [322](#).

344

La vaste place circulaire offre un point de vue agréable sur les parages. L'impression de vous trouver dans une ville à la blancheur inondée de soleil y est particulièrement vive.

Vous pouvez vous diriger vers la petite tour carrée que vous avez aperçue un peu plus tôt (allez au [373](#)) ou vers une allée bordant un grand jardin (allez au [394](#)).

345

Vous continuez d'ouvrir la porte, comme si vous n'étiez plus capable d'arrêter le mouvement de votre bras. Un réflexe vous fait détourner le regard juste avant d'apercevoir l'extérieur, mais vous n'en percevez pas moins une lumière bien plus fraîche, plus vive et plus naturelle que celle qui baigne la pièce. S'agirait-il de la clarté du soleil ? Et oseriez-vous vraiment sortir au grand jour dans une tenue faite pour paresser et rêver ?

Comptez les codes que vous possédez parmi les suivants : *Tsunami*, *Polymnie*, *Bracelet*, *Terpsichore*, *Terminus*, *Melpomène*, *Coquille* et *Érato*. Si vous en avez au moins trois, rendez-vous au [300](#). Sinon, rendez-vous au [353](#).

346

Le chemin n'en finit pas de sinuer et de se rétrécir entre des buissons aux fleurs de plus en plus odorantes. Le fait de ne plus y rencontrer d'embranchements vous fait pressentir que vous allez enfin arriver quelque part.

Juste après un angle, vous vous cognez brusquement la figure. Le choc vous arrête et vous fait tituber en arrière, stupéfaite, palpant d'une main votre front endolori. Le chemin se prolonge devant vous sans que vous puissiez y percevoir le moindre obstacle.

Puis vos yeux s'ajustent et vous réalisez que le paysage s'offrant à vos yeux est en réalité peint sur un mur. Il en va de même des buissons voisins, dont la senteur vous enveloppe pourtant de son intensité. Faisant demi-tour, vous vous heurtez aussitôt à une nouvelle paroi. Vous palpez anxieusement le trompe-l'œil qui vous entoure, mais n'y découvrez plus le moindre passage.

L'air saturé de parfum vous insuffle un vertige croissant.

Rendez-vous au [8](#).

347

Vous pivotez brusquement et vous jetez contre le rideau. La fente par laquelle vous étiez glissée semble avoir disparu, mais peu importe. Vous poussez de toutes vos forces contre le tissu immense, vous enfonçant dans un océan rouge et duveteux qui vous enveloppe bientôt complètement.

Le rideau disparaît devant vous sans le moindre avertissement. Déséquilibrée, vous faites encore quelques pas en avant sur vos talons aiguilles, manquant de peu de tomber. Votre main se pose contre un mur au papier peint familier et vous réalisez vite que vous vous trouvez de nouveau dans le couloir. Il a retrouvé ses dimensions d'origine, perdu son mobilier décoratif et n'est plus éclairé que par des plafonniers rutilants. Lorsque vous vous retournez, vous ne voyez qu'un autre mur : il n'y a plus ni rideau ni porte vitrée.

Résistant au vertige qui vous effleure, vous décidez de vous remettre en marche sans tarder. Il vous semble suivre la même direction qu'avant votre entrée dans le théâtre, mais vous êtes rapidement détrompée lorsque vous apercevez devant vous une porte et, sur sa gauche, une table en verre surmontée d'un téléphone de style ancien.

Poussée par les derniers vestiges du désir de vous éloigner de l'avant-scène, vous franchissez la distance restante, puis vous retournez : tout vous apparaît exactement sous le même aspect que lorsque vous avez fait vos premiers pas dans ce couloir. Une sonnerie stridente et familière fait tout à coup vibrer le téléphone.

Si vous le décrochez, allez au [278](#). Si vous préférez franchir la porte, allez au [310](#).

348

Vous aspergez le cadran solaire avec votre bombe aérosol, révélant un disque de verre derrière lequel une aiguille oscille follement sur un quasi-cercle gradué, à la manière d'un manomètre. Rien n'indique ce qu'elle mesure au juste.

Quelques traînées de dissolvant dégouline sur le reste de l'obélisque, vous donnant l'impression qu'il s'agit d'une sorte de conduit.

Vous ne tardez pas à vous engager dans le chemin bordé de marguerites. Rendez-vous au [375](#).

349

Vous devez presser le bouton d'alimentation à plusieurs reprises avant que ne s'affiche enfin un écran de démarrage. Une barre de progression y apparaît, se remplit avec une extrême lenteur, puis se fige juste avant de toucher au but.

Si vous patientez, allez au [385](#). Si vous examinez le reste du contenu de la mallette, allez au [393](#). Si vous vous désintéressez de l'ordinateur comme de la mallette et allez vous asseoir en attendant d'arriver quelque part, allez au [368](#).

350

Images : béton verre métal plastique bitume véhicules enseignes publicités câbles signalisation affiches passants devantures déchets *sans parler des caméras*. Son : un vacarme tapageur et confus. Température extérieure : 41°C.

Évènements en cours : manifestation contre la récente loi sur la qualité de l'eau, émeute dans la Zone suite à des pénuries alimentaires *les collègues vont s'occuper de ça avec leur délicatesse habituelle* meurtre de trois membres d'une association environnementale, plusieurs cas d'intoxication grave dans un immeuble d'habitation, accusations de corruption en rapport avec l'exploitation minière d'un astéroïde *filtrons les faits divers ou ne va pas s'en sortir* accident fatal d'un directeur de recherche en bio-ingénierie *intéressant*.

Profil : 57 ans marié deux enfants *rien à foutre* employé depuis treize ans par la société Chrysalis en charge d'un projet de nature inconnue *on va voir ça* en charge d'un projet de nature inconnue *secret leur truc essayons autrement* projet de nature inconnue *peut-être que si je me concentre sur les données périphériques* probablement en charge d'un projet de modification du génome humain.

Informations sur l'accident : décès remontant à quelques heures, possiblement causé par le choc avec un véhicule non-identifié. Image : une des rues reliant la Zone aux quartiers plus civilisés, pas d'entretien, enlèvement des déchets infrequent, très peu de caméras permanentes *et c'est là qu'un type qui gagne douze fois plus que moi se serait fait renverser alors qu'il se promenait à pied ? mon cul !* Découverte du corps : effectuée par le personnel du poste de sécurité 129-J *ces branleurs n'ont dû prendre la peine de l'identifier que parce qu'il portait un costard*.

Déplacements au cours des dernières 24 heures : données inaccessibles ordonnance n°61-3094 sur la confidentialité des affaires *les sociétés utilisent ce degré de protection pour leurs hauts dirigeants et leurs activités particulièrement illégales*. Nombre d'employés de Chrysalis bénéficiant de la confidentialité des données : 694. Sous-liste des employés concernés dont la présence dans le secteur géographique sélectionné a été constatée au cours de l'année écoulée : directeur régional directeur régional adjoint directeur de recherche (décédé) directeur de recherche adjoint directeur de recherche adjoint directeur de recherche adjoint chercheur chercheur chercheur chercheur *ça va c'est bon j'ai compris il y en a plus d'une quarantaine sans compter les agents de sécurité et je ne pense pas que ces gens-là travaillent dans les laboratoires officiels de Chrysalis peut-être que je*

Évènement en cours d'évolution : dispersion par la police de la manifestation contre la récente loi sur la qualité de l'eau *c'est tout de même incroyable qu'il y ait encore des débiles pour s'imaginer que défiler dans la rue en bêlant leur vaudra autre chose que d'être passés à tabac* multiples arrestations en cours *évidemment* demande d'assistance pour repérer les meneurs ayant pu s'enfuir *putain de bordel de merde ! comme si c'était une priorité de faire passer une nuit en cellule à une demi-douzaine de guignols inoffensifs ! et si je ne m'en occupe pas séance tenante adieu ma prime et bonjour à un gros trou dans mon budget... enfin bon cette histoire de chercheurs peut sans doute attendre une petite heure...*

Vous vous arrêtez là et réfléchissez à l'histoire que vous avez en tête. Elle se déroule dans un cadre cyberpunk et pré-apocalyptique situé dans la deuxième moitié du XXI<sup>ème</sup> siècle. Vous hésitez à lui attribuer une date plus précise, sachant qu'il n'y a rien qui vieillit moins bien que les prédictions concernant le futur proche.

L'héroïne s'appelle Muriel Russier. Grâce à des informations obtenues dans le cadre de son travail – elle est analyste au service de la police – elle va découvrir l'existence d'un laboratoire clandestin menant des expériences sur des personnes kidnappées. Elle mettra ensuite la main sur le fruit de leurs recherches : une technologie permettant de modifier le génôme d'un humain adulte pour le rendre considérablement plus résistant aux innombrables risques sanitaires qui pèsent sur cette époque déliquescence.

Il serait bien sûr plus palpitant que Muriel se retrouve la seule détentrice de cette découverte scientifique majeure, mais comment justifier une situation si invraisemblable ?

Imaginons... Imaginons que le laboratoire de Chrysalis se retrouvent attaqué par des mercenaires à la solde d'une société concurrente. Les scientifiques détruisent leurs recherches à l'exception d'une unique copie, stockée sur... appelons ça un microdisque, en attendant de trouver un nom plus futuriste. L'homme chargé de porter la découverte au siège régional de Chrysalis se fait tuer et Muriel, venue enquêter sur place, récupère le microdisque sur son cadavre. Il existe sans doute bien des absurdités potentielles dans cette succession d'évènements, mais vous réfléchirez plus tard à des manières de les justifier.

Les détails du scénario peuvent également attendre. Muriel obtient le microdisque dans le premier tiers de l'histoire, elle saisit peu à peu la nature de ce qu'il contient, elle se retrouve pourchassée et doit échapper à plusieurs périls. Vous prévoyez que les péripéties s'étalent

sur quelques jours, mais vous n'avez encore guère réfléchi à leur enchaînement et à leur nature.

Vous avez en revanche une idée assez claire de la fin, où Muriel devra faire un choix entre deux possibilités. D'un côté, apporter cette découverte à une organisation non-gouvernementale ayant les moyens d'en faire bénéficier autant de personnes que possible. De l'autre, la vendre à une grosse société qui réservera les traitements de qualité aux riches et aux puissants, offrira des solutions bas de gamme ou spécialisées aux gens utiles à la catégorie précédente, et ignorera tous les autres. Muriel hésitera, mais finira par choisir cette deuxième option.

Le désir d'une vie meilleure – et donc d'argent – suffit certainement à expliquer cette décision d'un point de vue réaliste, mais il vous semblerait décevant de ne pas y ajouter quelques éléments plus originaux et personnels. Quoi qu'il en soit, vous ne souhaitez pas expliquer directement les raisons de Muriel : il vous semble plus élégant de les suggérer de façon indirecte, laconique et parcimonieuse, sans mâcher lourdement le travail.

C'est cependant plus facile à dire qu'à faire et vous jugez préférable d'y réfléchir dès maintenant, avant même d'esquisser un plan détaillé de l'intrigue. Quelques scénettes bien choisies, insérées au fil de cette histoire riche en espionnage et en action, devraient faire l'affaire, à condition de veiller à leur complémentarité tout en évitant les redondances.

Quels passages allez-vous imaginer afin de faire comprendre les motivations profondes de Muriel Russier ?

Un rapport écrit par Muriel sur un réseau criminel et classé sans suite par sa hiérarchie ? (Allez au [406](#))

Une conversation pessimiste et semi-philosophique avec un collègue sur l'avenir de la société ? (Allez au [419](#))

Une planification de son budget alimentaire ? (Allez au [426](#))

Une discussion avec un représentant de l'organisation non-gouvernementale ? (Allez au [433](#))

Un article journalistique sur les perspectives de colonisation d'autres planètes ? (Allez au [438](#))

Muriel apprenant la mort d'un membre de sa famille, victime d'un acte de violence anonyme ? (Allez au [444](#))

Le spectacle du départ d'une fusée pour la Lune ? (Allez au [449](#))

Une discussion de Muriel avec son ex, à la personnalité désabusée et nihiliste ? (Allez au [457](#))

Un aperçu de la vie quotidienne de la population riche ? (Allez au [466](#))

Muriel échappant à une agression dans la Zone ? (Allez au [473](#))

Un journal clandestin dénonçant les agissements des sociétés et des gouvernements ? (Allez au [478](#))

Une conversation avec un ancien sujet d'expérience de Chrysalis, modifié génétiquement pour s'adapter à une gravité faible ou nulle ? (Allez au [481](#))

Muriel subissant les effets d'une substance psychotrope ? (Allez au [486](#))

Un dossier technique sur la réalisation d'une base lunaire importante ? (Allez au [491](#))

Une fois que vous penserez avoir inventé suffisamment de scénettes – il vous en faut sans doute au moins quatre – allez au [497](#).

### 351

Nyx suivait depuis un quart d'heure Bermessane à travers un quartier grouillant de monde lorsqu'une forte nausée la saisit tout à coup et la força à s'arrêter. Angoissée et haletante, elle crut un instant avoir contracté une maladie foudroyante dans cet environnement si différent de l'atmosphère stérilisée et filtrée dont elle avait l'habitude. Puis elle réalisa que son malaise provenait des centaines d'esprits qui effleuraient sa conscience à la fois.

À bord de la station scientifique Clotho, elle s'était rarement trouvée à proximité de plus d'une dizaine de personnes à la fois et elle avait surtout connu des pensées raisonnables, des émotions contrôlées et des aspirations guidées par la logique. Depuis son arrivée dans la capitale de Khépri, sa psyché se trouvait bombardée d'un déluge de passions violentes, de désirs intenses, d'excitations brûlantes et de rancœurs remâchées. Elle avait cru pouvoir les ignorer ou du moins les supporter, mais réalisait à présent qu'elle avait surestimé sa résilience.

Bermessane remarqua vite son état et l'emmena jusqu'à un banc à l'écart de la foule.

- Est-ce que vous vous sentez bien ?

Elle lui expliqua le problème d'une voix hachée et sentit aussitôt son irritation, bien plus pénible que le bruit télépathique ambiant car dirigée droit vers elle. À quoi servait donc une télépathe incapable de supporter la présence de multiples personnes ? Nyx se sentit d'autant plus humiliée qu'elle avait précédemment éprouvé d'excitation à la perspective de vivre enfin dans un environnement fertile, propice à l'épanouissement et aux interactions.

L'idée qu'elle pouvait être inutile et pathétique la perturbait, aussi s'appliqua-t-elle à l'oblitérer.

Même si sa fin fait poindre en vous des perspectives encore floues, la scène ne vous satisfait pas réellement. Son contexte ne possède guère d'intérêt et son cadre, à peine esquissé, manque totalement d'atmosphère. Une contradiction mineure vous vient de plus à l'esprit : comment Nyx a-t-elle pu supporter la proximité de centaines de personnes pendant tout le voyage qui l'a amenée sur Khépri ?

Un changement de perspective vient cependant museler votre esprit critique. La priorité, réalisez-vous, n'est pas actuellement d'inventer une succession d'épisodes qui viendraient de façon pointilliste constituer un récit cohérent. Le personnage de Nyx se trouve au centre de l'histoire et vous comptez presque toujours utiliser son point de vue. Si vous voulez ôter au scénario son caractère brumeux, il vous faut réfléchir aux manières intéressantes dont votre héroïne peut agir et réagir. Imaginer rapidement des scénettes sommaires, n'ayant pas vocation à être conservées, vous semble la meilleure façon de procéder.

Vous songez tout de suite à une situation violente. Dans un contexte de lutte contre un grand groupe criminel, il semblerait après tout absurde que Nyx ne se retrouve pas en danger de mort à plusieurs reprises. Comment réagirait-elle, par exemple, si elle se retrouvait dans une ruelle déserte, attaquée par un tueur à gages et ne pouvant compter sur aucun secours extérieur ?

Si vous pensez qu'elle utiliserait ses pouvoirs pour paralyser son agresseur, allez au [371](#). Si vous préférez qu'elle agisse sur son esprit pour lui ôter toute hostilité à son encontre, allez au [387](#).

352

Vous aspergez le pilier d'un peu de dissolvant et découvrez qu'il s'agit en réalité de plusieurs épais tuyaux agglomérés ensemble. Rien ne vous permet de deviner ce qu'ils transportent, d'où ils viennent et où ils vont.

Vous envisagez de les mettre entièrement à nu, mais cela épuiserait certainement tout le contenu de votre bombe aérosol. Vous préférez donc y renoncer et suivre la colonnade pour vous rendre sur la place.

Rendez-vous au [344](#).

353



Vous claquez la porte d'un geste convulsif et vous asseyez par terre, les bras autour des genoux, tremblant et haletant sous l'effet d'une peur irraisonnée. Vous êtes aussi incapable de vous écarter de cette porte que de l'ouvrir à nouveau.

Vos émotions finissent par refluer et une profonde torpeur s'insinue dans le vide qu'elles laissent derrière elles.

Rendez-vous au [8](#).

354

La suite du parcours ne vous réserve rien de nouveau. Au contraire, le couloir retrouve peu à peu son apparence antérieure : ses dimensions se réduisent, ses décorations se raréfient jusqu'à disparaître, et son éclairage est de nouveau fourni par des plafonniers rutilants.

Lorsque vous distinguez enfin son extrémité, vous hâtez le pas de votre mieux. Vous apercevez bientôt une porte et, sur sa gauche, une table en verre surmontée d'un téléphone de style ancien.

Éberluée, vous franchissez la distance restante, puis vous retournez : tout vous apparaît exactement sous le même aspect que lorsque vous avez fait vos premiers pas dans ce couloir. Une sonnerie stridente et familière fait tout à coup vibrer le téléphone.

Si vous le décrochez, allez au [278](#). Si vous préférez franchir la porte, allez au [310](#).

355

Quatre ou cinq pas vous suffisent à longer chacun des murs et, malgré votre allure apathique, le tour de la cellule est donc vite accompli. Vous en entamez un deuxième, ne sachant que faire d'autre, mais vous trébuchez et tombez tout à coup sur le sol matelassé. Regardant vos jambes, vous découvrez que d'épaisses sangles de tissu les lient désormais ensemble au niveau des cuisses, des mollets et des chevilles.

Si vous vous efforcez néanmoins de vous relever, allez au [365](#). Si vous vous mettez en position assise contre le mur voisin, allez au [372](#). Si vous restez allongée où vous êtes, allez au [383](#).

Vous feuillotez l'agenda. De nombreuses notes s'y trouvent griffonnées et les ratures abondent. Presque rien n'est lisible. Vous identifiez çà et là des mots tels que "réunion" ou "formation", mais vous ne parvenez jamais à déchiffrer les détails qui les accompagnent.

Si vous examinez plus méthodiquement le contenu de l'agenda dans l'espoir d'y découvrir des informations compréhensibles, allez au [385](#). Si vous examinez le reste du contenu de la mallette, allez au [393](#). Si vous vous désintéressez complètement de la mallette et que vous allez vous asseoir en attendant d'arriver quelque part, allez au [368](#).

Équinoxe pouvait sentir les enchantements dont elle s'était enveloppée se dissiper peu à peu, mais cela n'aurait bientôt plus d'importance. L'atmosphère néfaste des Abymes s'étiolait également, révélant qu'elle se rapprochait de la surface. Aucune créature démoniaque n'oserait la poursuivre dans la forêt de Loidrill et défier la magie elfique qui...

Non, cette idée ne vous donne aucune envie de poursuivre ou d'imaginer quoi que ce soit d'autre. La conception moderne des elfes ne vous inspire rien ; vous l'appréciez chez l'auteur qui l'a inventée, mais elle vous semble avoir perdu toute sa saveur et sa force depuis.

Vos pensées dérivent vers des représentations plus anciennes. L'héroïne pourrait sans doute être une fée, mais de quelle sorte ?

Passant en revue les très nombreuses possibilités, vous cessez de vous concentrer sur la scène que vous avez en tête et celle-ci s'estompe jusqu'à ce qu'il n'en demeure plus rien. Rendez-vous au [8](#).

La salle de cinéma appartient, à en juger par son décor, au milieu du vingtième siècle. Le tableau n'en représente qu'une fraction, elle-même divisée en deux. La moitié gauche est emplie d'une pénombre où des rangées indistinctes de silhouettes enfoncées dans des fauteuils font face à un écran dont on ne distingue presque rien.

Sur la droite, isolée des spectateurs par un pan de mur, une ouvreuse en uniforme bleu est adossée sous une lampe voisine de l'escalier menant vers la sortie. Le visage appuyé contre

une main, elle semble chercher sans grand succès des pensées qui viennent bercer le doux ennui de l'attente.

Retournez au [4](#).

359

*d'ailleurs mourez tous jusqu'au dernier ici ailleurs dans le monde entier rien que de la crasse des cons et des salopards je ne supporte plus de vous voir de vous entendre de vous sentir disparaissiez partez foutez le camp je ne veux plus de votre existence*

- Russier, arrêtez votre délire et répondez-moi : où se trouve le microdisque ?

*caché perdu disparu c'est trop tard vous ne l'aurez jamais je l'ai utilisé sur moi et je l'ai détruit personne ne peut plus s'en servir c'est bien fait personne d'autre que moi ne le méritait*

- Son rythme cardiaque s'élève beaucoup trop.

*je suis devenue immortelle je vous regarderai tous crever dans votre merde je mettrai le feu à vos cadavres il ne restera rien j'effacerai toutes les traces le monde sera vidé de votre laideur et il n'y aura plus personne personne personne*

- Elle commence à convulser. Aidez-moi à la tenir, je vais lui injecter l'antidote.

*personne d'autre que moi !*

Notez le code 5083, puis retournez au [350](#).

360

La lumière revient autour de vous, mais elle ne vient plus du plafond et n'est plus si agressive. Vous restez quelques instants immobile à cligner des yeux, puis vous tournez la tête sur le côté. La porte de la cellule capitonnée s'est entrouverte.

Vous vous relevez non sans mal, vos muscles engourdis par la position inconfortable que vous avez conservée trop longtemps. Une fois debout, le souvenir de la camisole vous revient, mais votre tee-shirt a repris son apparence antérieure et ses longues franges n'ont plus rien à voir avec des sangles.

Ne songeant qu'à quitter enfin ce lieu, vous vous dirigez vers la porte d'un pas chancelant.

Effacez toutes les lettres notées au cours de la séquence précédente. Puis notez le code *Tsunami* et rendez-vous au [310](#).

361

Vous vous baissez pour asperger la surface du canal d'un peu de dissolvant, puis frottez du pied l'espace affecté.

Vous découvrez avec surprise que le sol est fait à cet endroit de verre épais. Deux mètres en-dessous, un convoyeur automatisé charrie continuellement des pièces métalliques d'usage obscur. Il est éclairé par des projecteurs, dont les reflets filtrent sans doute par de minuscules interstices ménagés dans la représentation de l'eau.

Ce spectacle vous intrigue, mais vous ne disposez d'aucun moyen d'interagir avec lui.

Rendez-vous au [323](#).

362

Vous pressez votre dos contre le capitonnage de la porte et regardez longuement le mur qui lui fait face, sans réfléchir à rien. De toute évidence, il n'existe aucun moyen immédiat de sortir de cette cellule.

Si vous en faites le tour, allez au [355](#). Si vous vous allongez en son centre pour vous reposer, allez au [376](#).

363

Tandis que vous restez paralysée, ne sachant que faire, une multitude de minces fils écarlates descend soudain depuis un point situé au-dessus de vous. Certains s'enroulent autour de vos poignets et de vos chevilles, d'autres s'attachent à divers points de votre robe grise. Une curieuse sensation d'engourdissement se répand aussitôt dans tout vos membres.

Levant la tête, non sans une certaine difficulté, vous entrevoyez une silhouette sombre sur une plate-forme haut perchée. Ses mains sont tendues en avant et les liens arachnéens dont vous êtes à présent chargée paraissent tous provenir de ses doigts écartés. Un doux fredonnement vous parvient aux oreilles.

Puis un fil se tend et votre bras droit se lève sans aucune intervention de votre volonté. C'est ensuite au tour de vos jambes de se mouvoir, vous faisant avancer, reculer et tourner d'un pas saccadé. Vos muscles semi-anesthésiés ne contribuent en rien à ces mouvements sans motif apparent, qui se font peu à peu plus vifs et plus amples. Il ne vous semble conserver que quelques vestiges de contrôle de votre propre corps.

Si vous vous laissez diriger par votre marionnettiste, allez au [381](#). Si vous vous laissez tomber au sol, allez au [395](#). Si vous déchirez les fils avec les dents, allez au [414](#).

364

Vous secouez la tête pour résister à l'étourdissement, puis saisissez votre bombe aérosol et en videz le contenu sur ce qui vous entoure. Au milieu de l'un des murs ainsi débarrassés de leur peinture se trouve un bouton rouge comme une cerise. Vous le pressez sans hésiter.

Des extincteurs automatiques jusque-là invisibles se mettent tout à coup en marche. Ils aspergent d'eau les murs, le sol, le plafond et vous-même. Exposés à ce déluge, les contours du paysage tremblotent un instant, puis succombent. Un flot de peinture liquide ruisselle bientôt tout autour de vous, balayant le décor et emplissant votre champ de vision de ses couleurs mélangées.

Rendez-vous au [330](#).

365

Vous parvenez à redresser votre torse et, au prix de quelques contorsions, à vous agenouiller contre le mur voisin. Vous comptez déplier vos jambes d'un mouvement rapide et souple afin de vous remettre debout, mais votre tentative pour ce faire se heurte à une contrainte devenue totale. Baissant les yeux, vous découvrez que de nouvelles lanières sont venues fermement rattacher vos épaules, votre taille et vos pieds à la paroi capitonnée. Vous êtes désormais privée de toute liberté de déplacement.

Si vous appuyez votre tête contre le mur et tâchez de vous reposer un peu, allez au [386](#). Si vous fredonnez pour passer le temps, allez au [397](#).

366

Le temps ne s'écoulait pas ici tout à fait de la même façon qu'ailleurs, mais Équinoxe se sentait néanmoins assurée de parvenir à la surface avant le début de la conjonction astrale. Les membres du Cénacle, qui avaient certainement achevé tous les autres préparatifs du Rituel d'Askandyr, devaient guetter son retour avec une impatience fébrile. Certains commençaient sans doute à soupçonner qu'elle n'avait pas réussi à s'emparer du...

Votre inspiration ne va pas plus loin. Cette idée de rituel n'éveille en fin de compte aucun écho dans votre imagination. À quoi sert-il ? Comment se déroule-t-il ? Quel ingrédient Équinoxe doit-elle y apporter ? Ces nouvelles questions sont plus spécifiques que les précédentes, mais vous ne savez pas davantage y répondre.

Votre indécision persistante finit par ternir, puis dissoudre autour de vous la scène que vous imaginiez. Rendez-vous au [8](#).

367

Vous franchissez l'arche et vous engagez sur un chemin qui ne tarde pas à se ramifier. Vous laissez plus ou moins le hasard vous guider, tout en notant au passage quelques points de repère afin de pouvoir vous orienter. Les massifs de fleurs sont omniprésents et leurs parfums mélangés vous emplissent bientôt les narines.

Si vous tentez de progresser vers le cœur du jardin, allez au [375](#). Si vous vous dirigez vers un obélisque orné d'un cadran solaire que vous apercevez non loin, allez au [384](#).

368

Vous prenez place dans l'un des carrés de sièges et laissez le temps s'écouler. Vous pourriez réfléchir à quelque chose, mais aucun sujet ne se présente à votre esprit.

La rame débouche tout à coup à l'extérieur. Une pluie épaisse vient s'écraser bruyamment contre les vitres, brouillant et déformant aussitôt le paysage urbain qui vous entoure.

Le métro continue de vous emmener vers une destination inconnue, sans la moindre variation de vitesse.

Si vous restez assise, allez au [389](#). Si vous allez tirer le signal d'alarme le plus proche pour forcer la rame à s'arrêter, allez au [396](#).

369

Vous n'esquissez d'abord que les contours très vagues d'une silhouette, faute d'idées précises sur ce que vous comptez représenter. Au fur et à mesure des coups de crayons, le personnage acquiert de longs cheveux, un visage ovale et une silhouette féminine. Une bouffée de fantaisie vous fait ensuite lui rajouter des ailes. Puis vous vous arrêtez et regardez votre œuvre. Il vous semble qu'il y manque encore quelque chose, mais vous ne sauriez dire quoi.

Retournez au [4](#).

370

Vous êtes étendue de tout votre long sur une surface en bois, au milieu d'une épaisse pénombre.

Vous redressant en position assise, vous réalisez que vous vous trouvez toujours sur l'avant-scène du théâtre. Un silence total vous emplit les oreilles. Tous les projecteurs se sont éteints et la seule clarté provient désormais de l'affichage lumineux d'une issue de secours sur le côté de la salle.

Vous vous levez et avancez pas à pas dans cette direction. Vous distinguez à peine les formes environnantes et vos talons aiguilles rendent votre équilibre incertain, mais le désir de quitter ce lieu abandonné vous presse. Après quelques tâtonnements, vous repérez et empruntez le petit escalier permettant de descendre de scène. Un vif soulagement vous emplit lorsque vous atteignez enfin la porte éclairée.

Notez le code *Bracelet*, puis rendez-vous au [310](#).

371

Nyx perçut juste à temps l'intention meurtrière. Elle se jeta de côté dans une ruelle et le tir la manqua de justesse.

Tout en fuyant, elle s'efforça de lire l'esprit de son agresseur pour mieux lui échapper, mais le bruit du coup de feu avait fait naître dans les parages des émotions agitées, parmi lesquelles il était difficile de déceler une intention précise. La jeune femme, ne sachant s'orienter dans ce quartier, ne tarda pas à se retrouver acculée dans une impasse.

Son instinct de survie prit le dessus lorsqu'elle vit l'assassin pointer son arme avec une résolution froide. En une fraction de seconde, elle concentra toute sa volonté et la déchaîna en un hurlement psychique. Un spasme parcourut le corps de l'homme, puis il s'écroula comme foudroyé.

Il vous semble raisonnable que Nyx possède une telle faculté, à condition de ne pas en abuser au cours de l'histoire.

À présent, vous réfléchissez à la manière dont votre héroïne se comporterait dans une situation non-violente mais néanmoins difficile. Quelque chose en rapport avec son passé, peut-être ?

Après quelques instants de réflexion, vous esquissez le scénario suivant : Nyx et Bermessane Kella ont besoin d'obtenir des renseignements auprès d'une femme ayant eu affaire au groupe criminel. Celle-ci est une scientifique précédemment en poste à la station Clotho, où elle soumettait sans aucun état d'âme les cobayes de Supranima à des tests déplaisants. Nyx la hait profondément.

Si vous pensez que Nyx va maîtriser ses émotions pendant cette rencontre, allez au [379](#). Si vous jugez plus vraisemblable qu'elle donne à la scientifique un aperçu de ce qu'elle a subi à cause d'elle, allez au [391](#).

372

Vous parvenez à redresser votre torse et, au prix de quelques contorsions, à vous agenouiller contre le mur voisin. Craignant que cette position ne se révèle vite inconfortable, vous voulez déplier vos jambes devant vous, mais votre tentative pour ce faire se heurte à une contrainte devenue totale. Baissant les yeux, vous découvrez que de nouvelles lanières sont venues fermement rattacher vos épaules, votre taille et vos pieds à la paroi capitonnée. Vous êtes désormais privée de toute liberté de déplacement.

Si vous appuyez votre tête contre le mur et tâchez de vous reposer un peu, allez au [386](#). Si vous fredonnez pour passer le temps, allez au [397](#).



Arrivée au pied de la tour, vous découvrez qu'elle est plus grande qu'il ne vous semblait. Ses quelques fenêtres se situent nettement au-dessus de votre tête.

La porte, d'un métal presque aussi clair que le marbre, se révèle ciselée de gracieux motifs végétaux. Poussée par la curiosité, vous en palpez la surface et découvrez qu'il s'y trouve effectivement des lignes en relief, mais elles ne correspondent en rien à ce que vous disent vos yeux. Ce contraste de perception entre deux de vos sens est pour le moins déroutant.

Quoi qu'il en soit, la porte est manifestement fictive. Vous cherchez du regard une nouvelle direction dans laquelle vous orienter et la possibilité qui retienne votre attention est une allée bordant un jardin en fleurs.

Rendez-vous au [394](#).

Vos talons aiguilles ne s'accordent pas avec la précipitation. À peine avez-vous fait deux enjambées rapides que vous trébuchez et vous étalez de tout votre long sous le feu des projecteurs. La chute n'est pas réellement douloureuse, mais elle fait redoubler les chuchotements, les rendant presque audibles, et sans doute engendre-t-elle aussi des gloussements.

Vous restez étendue sur l'avant-scène, dévorée par la honte et incapable de vous relever. Vous trouvez tout juste la force tremblante d'entourer votre visage de vos bras, afin de le dissimuler aux innombrables regards moqueurs qui vous observent depuis la pénombre. Puis vous restez immobile, tétanisée, espérant que les projecteurs s'éteindront ou que vous sombrerez dans l'inconscience.

Au terme d'un moment indiciblement long, votre souhait se trouve enfin exaucé.

Rendez-vous au [8](#).

Les chemins du jardin tournent, se divisent et se rejoignent de façon labyrinthique. Malgré tous vos efforts, vous conservez de moins en moins votre sens de l'orientation.

Un embranchement finit par vous offrir une alternative claire. Le chemin qui part vers la droite s'enfonce en serpentant dans une masse touffue de grands buissons fleuris. Sur votre gauche, un passage rectiligne mène tout droit hors du jardin, débouchant à côté de l'étrange ouverture qui semble flotter au-dessus de l'allée.

Si vous partez vers la droite, allez au [346](#). Si vous tournez à gauche et quittez le jardin, allez au [382](#).

376

La pensée que vous trouvez enfermée dans cette cellule sans doute pour un long moment vous décide à prendre un peu de repos. Une fois allongée sur le dos, vous tournez la tête sur le côté et les paupières de manière à protéger vos yeux de l'éclat désagréable du plafonnier. Le sol capitonné ne se révèle que modérément confortable et vous vous demandez si vous supporterez bien longtemps de rester ainsi. Mais vous vous endormez en fin de compte très vite.

Rendez-vous au [8](#).

377

Le vocabulaire employé dans le texte s'offrant à vos yeux est d'une technicité si hermétique que vous vous sentez incapable d'en déterminer le sujet. Après avoir jeté un coup d'œil à plusieurs des pages, il vous semble - malgré leur absence totale de numérotation - qu'elles ont été mélangées. Leur contenu deviendrait-il plus clair si vous parveniez à les remettre dans l'ordre ?

Si vous prenez le temps de classer les dizaines de pages que vous avez entre les mains, allez au [385](#). Si vous examinez le reste du contenu de la mallette, allez au [393](#). Si vous vous désintéressez complètement de la mallette et que vous allez vous asseoir en attendant d'arriver quelque part, allez au [368](#).

378

Les traces laissées par les innombrables voyageurs des strates dans l'Escalier Sans Fin ne se limitaient pas à l'usure anonyme de ses marches de pierre. Le mur et la colonne centrale étaient couverts d'inscriptions, dont certaines paraissaient neuves tandis que d'autres avaient été presque totalement effacées par la reptation du temps.

Le mysticisme éclatait dans une variété baroque de symboles et d'invocations. Des désirs de sécurité et de bonne fortune y étaient fréquemment exprimés, mais bien des prières écrites ne possédaient plus aucun sens perceptible et quelques-unes reflétaient des esprits en voie de dérangement ou de corruption.

De nombreux voyageurs avaient voulu manifester leur propre existence, défiant l'oubli qui les engloutirait peut-être avant leur retour à la surface. Ces témoignages ne consistaient souvent qu'en un trait d'esprit ou un court poème, parfois en une simple signature. Ça et là, on pouvait voir les contours peints de mains qui auraient pu appartenir à des hommes préhistoriques.

Une multitude d'émotions complétaient ce décor en spirale, où elles s'exprimaient de toutes les façons possibles. Lors de son dernier passage ici, six ans plus tôt, Équinoxe avait peint un prénom en grandes lettres roses sur une portion du mur. Elle guettait désormais le moment où elle retrouverait son œuvre, sachant que le terme de son ascension ne tarderait pas à lui succéder.

Qu'allez-vous à présent rajouter à la scène ?

Si l'héroïne chantonne une berceuse tout en courant, allez au [392](#) (H). Si Équinoxe porte une trace de morsure au bras, allez au [403](#) (I). Si un prédateur est à ses trousses, allez au [415](#) (N). Si l'un de ses souliers est déchiré, allez au [423](#) (E).

379

L'interrogatoire se déroula dans une atmosphère tendue. Nyx resta légèrement en retrait, laissant Bermessane poser les questions, et déploya ses capacités télépathiques en un filet auquel ne pouvait pas échapper la moindre bribe de pensée. À chaque tentative de la scientifique pour déformer la vérité ou en omettre une partie, la jeune femme intervint laconiquement pour la remettre sur le droit chemin.

Bermessane finit par se déclarer satisfait des informations obtenues. La scientifique en éprouva un net soulagement, tempéré par la vexation d'avoir été soumise à une intrusion mentale si rigoureuse. Avant de prendre congé, elle ne put retenir une point à l'intention de son ancienne cobaye :

- Je suis fière de voir que mes expériences ont contribué à une telle réussite scientifique. Tu dois bien admettre à présent qu'elles n'étaient pas sans but et que tu avais tort de t'en plaindre.

- On peut apprendre à écrire à quelqu'un en lui donnant à chaque faute un coup de règle sur les doigts, répondit Nyx d'une voix froide, mais on ne devrait pas s'attendre à sa reconnaissance. Lorsque je retournerai sur Clotho, ce sera pour y prendre l'enseignement en main et pour faire disparaître toutes ces méthodes inutilement cruelles.

Vous décidez à présent de réfléchir à la confrontation finale qui constituera le point culminant de l'histoire. Il vous semble logique qu'elle prenne la forme d'une opération policière d'envergure visant à décapiter le groupe criminel. Quel rôle devrait y jouer Nyx ?

Si vous voulez qu'elle tienne les policiers informés des moindres actions de leurs cibles, allez au [401](#). Si vous préférez qu'elle neutralise directement par elle-même la plupart des gros bras veillant sur le chef mafieux, allez au [412](#).

380

Il ne vous semble pas avoir fermé les yeux plus d'un instant, mais lorsque vous les rouvrez, la rame de métro se trouve arrêtée dans une station souterraine, lumière éteintes et portes ouvertes. Il doit s'agir du terminus de la ligne.

Vaguement désorientée et engourdie, vous descendez sur le quai. Vous n'y voyez ni couloir ni escalier, rien d'autre qu'une porte dans le mur juste devant vous. Faute d'alternative, vous vous résignez à l'emprunter.

Effacez tous les codes composés de chiffres, notez le code *Terminus*, puis rendez-vous au [310](#).

381

Les gestes que l'on vous imprime s'enchaînent avec une fluidité croissante jusqu'à devenir une véritable danse, dont la grâce dépasse amplement vos capacités ordinaires. Les regards posés sur vous en grand nombre ne vous inspirent désormais plus qu'une appréhension émoussée, très inférieure au plaisir curieusement grisant de vous laisser ainsi contrôler.

Le fredonnement devient plus sonore. Vous virevoltez follement, sans que les fils dont vous suivez les impulsions ne s'emmêlent jamais. Vos yeux ne saisissent plus la moindre nuance dans le noir de l'audience, le rouge du rideau et le blanc de l'avant-scène écrasée sous les

projecteurs. Lorsque le rythme de la danse s'accélère encore, ces trois couleurs pareillement crues se succèdent à un rythme stroboscopique qui finit par vous faire éprouver un profond vertige. Vous chancelez et les fils vous lient soudain les jambes ensemble, achevant de vous faire perdre l'équilibre. Vous basculez vers une surface parfaitement blanche.

Un éblouissement vous saisit juste avant de la heurter. Rendez-vous au [320](#).

382

À mesure de votre approche, l'ouverture ressemble de plus en plus à une porte ordinaire et l'allée qui paraît s'étendre derrière elle présente de moins en moins de profondeur. Le trompe-l'œil cesse en fin de compte totalement d'abuser votre vue et vous percevez sans plus de difficulté le mur sur lequel il est peint.

Vous vous arrêtez à deux pas du seuil. Malgré cette proximité, vous ne parvenez pas à distinguer clairement l'intérieur de la pièce devant vous. Sa luminosité crue, bien différente de celle qui vous entoure, mélange en un enchevêtrement désagréable les couleurs et les formes.

Quoi qu'il en soit, vous sentez lasse d'errer à travers cette cité illusoire.

Effacez le code *Glace* si vous le possédez, puis rendez-vous au [310](#).

383

N'ayant rien à accomplir ni nulle part où aller, vous ne voyez pas l'intérêt de chercher à vous relever. Vos bras sanglés rendent trop inconfortable le fait de demeurer allongée sur le ventre, aussi basculez-vous mollement sur le côté, mais vos efforts s'arrêtent là. Vous fermez ensuite les yeux et ne tardez pas à vous endormir.

Rendez-vous au [8](#).

384

L'obélisque, que sa hauteur modeste fait paraître presque trapu, ne présente aucune particularité en-dehors de son cadran solaire, situé un peu au-dessus de votre tête. L'aiguille de celui-ci projette une ombre marquée, indiquant la première heure de l'après-midi.

Rien d'autre ne retient ici votre attention, en-dehors d'un étroit chemin bordé de marguerites. Rendez-vous au [375](#).

385

Un ralentissement soudain vous fait relever la tête et réaliser que vous arrivez à une nouvelle station. Sitôt la rame arrêtée, ses portes s'ouvrent et ses lumières s'éteignent. S'agirait-il du terminus de la ligne ?

Vous rangez machinalement toutes les affaires avant de descendre sur le quai, la mallette à la main. Avisant un couloir tout proche, vous vous y engouffrez d'un pas pressé.

Rendez-vous au [336](#).

386

Votre immobilité forcée semble vous destiner à attraper des crampes bien davantage qu'à trouver le moindre repos. Sitôt l'arrière de votre tête entré en contact avec le mur capitonné, vos yeux se ferment pourtant presque aussitôt d'eux-mêmes et vous ne tardez pas à plonger dans un épais sommeil.

Rendez-vous au [8](#).

387

Nyx perçut juste à temps l'intention meurtrière. Elle se jeta de côté dans une ruelle et le tir la manqua de justesse.

Tout en fuyant, elle s'efforça de lire l'esprit de son agresseur pour mieux lui échapper, mais le bruit du coup de feu avait fait naître dans les parages des émotions agitées, parmi lesquelles il

était difficile de déceler une intention précise. La jeune femme, ne sachant s'orienter dans ce quartier, ne tarda pas à se retrouver acculée dans une impasse.

Un sentiment d'horreur la saisit face à l'assassin, moins à cause de l'arme braquée sur elle que de la résolution glacée qu'elle lisait en lui. En l'espace d'une fraction de seconde, elle se projeta à l'intérieur de sa personnalité et en transforma des composants fondamentaux d'une manière qu'en toute autre circonstance elle aurait cru impossible. Elle lui insuffla toute sa répugnance pour la violence, son amour du calme et son aspiration constante à la sérénité.

L'assassin s'était figé, le doigt sur la gâchette. Lorsque Nyx se retira hors de son esprit, il laissa retomber son bras et la considéra un long moment d'un regard indécis. Il voulut ranger son arme, mais la laissa tomber au sol et, sans prendre la peine de la ramasser, tourna les talons et s'en fut.

Cette façon de surmonter un conflit vous semble intéressante et même prometteuse. Il vous vient à l'esprit que ce pouvoir de manipulation mentale pourrait être utilisé par votre héroïne non seulement sur les ennemis qu'elle désire neutraliser, mais aussi sur d'autres personnes qu'elle souhaite débarrasser de tourments intérieurs.

Vous imaginez une situation où Nyx et Bermessane, à la recherche d'informations, rencontrent une femme que l'organisation criminelle force à se prostituer, qui a souffert de nombreux sévices et souffre de sérieux traumatismes.

Si vous pensez que Nyx atténuerait sa sensibilité à la souffrance et augmenterait sa capacité à oublier les mauvais souvenirs, allez au [398](#). Si vous jugez plus vraisemblable qu'elle développe sa volonté et sa détermination à surmonter les épreuves, allez au [409](#).

L'intelligence centrale informa Rosemonde de la situation actuelle dans le reste de la cité. La plupart des quartiers étaient en proie au désordre, mais l'insurrection ne s'étendait plus et – d'après les prévisions comportementales – commencerait à refluer d'ici quelques heures.

Tout s'était déroulé comme l'avait prévu le système. En amenant les révolutionnaires à agir de façon prématurée, il leur avait ôté l'essentiel de leur dangerosité. Les partisans les plus radicaux de l'insurrection avaient été identifiés et pourraient être confinés à des réalités virtuelles afin d'y être rééduqués ; une surveillance accrue suffirait à dompter les mécontents moins téméraires. Au prix d'une agitation éphémère et sans grandes conséquences, l'ordre allait désormais...

Vous ne parvenez pas à continuer dans cette voie. Tout cela vous paraît un comportement un peu trop machiavellique pour des intelligences artificielles. Du reste, un tel plan ne risquerait-il pas de se montrer contre-productif ? Précipiter une révolution dans le seul but

de l'étouffer durement risquerait d'instaurer une défiance durable, de nature à menacer la survie à long terme du système.

Votre scepticisme vous fait décrocher de l'histoire. Rendez-vous au [8](#).

389

Vous restez tranquillement assise. Le défilement de ce paysage fluide, rythmé par le crépitement des gouttes d'eau, se révèle assez apaisant. Le ciel et les bâtiments massifs constituent un fond anthracite sur lequel passent ici et là des véhicules indistincts. Au-dessus des trottoirs déserts, des fils électriques, que vous devinez davantage que vous ne les voyez, longent les rails du métro.

Si vous faites la sieste en attendant d'arriver à une nouvelle station, allez au [402](#). Si vous regardez les véhicules, allez au [411](#). Si vous vous intéressez aux bâtiments, allez au [422](#). Si vous essayez de mieux distinguer les câbles électriques, allez au [429](#). Si vous ouvrez la fenêtre, allez au [436](#).

390

Vous êtes assise en tailleur sur un sol froid, dans un espace exiguë dont les parois dégagent une luminescence livide. Après vous être massé les jambes pour en chasser un début d'engourdissement, vous vous remettez debout et regardez autour de vous. Les contours opalescents d'une porte se découpent clairement dans l'un des murs.

Effacez tous les codes que vous possédez parmi les suivants : *Glace, Brumaire, Frimaire, Vendémiaire, Nivôse, Ventôse, Pluviôse, Germinal, Prairial, Floréal*. Notez ensuite le code *Coquille*, puis rendez-vous au [310](#).

391

Nyx pouvait sentir l'inquiétude croissante qu'inspiraient à Bermessane les réflexions acides dont elle ponctuait la conversation, mais elle ne parvenait pas à s'en soucier. Pendant les vingt années passées dans la station spatiale Clotho, elle s'était contrainte à accepter son sort de cobaye, gelant en elle-même la souffrance qui l'aurait amenée à se détruire. L'influence de ce



nouvel environnement, si vaste et si libre, avait affaibli ses digues émotionnelles ; il ne manquait plus pour déchaîner un raz-de-marée qu'une infime pression venue de l'extérieur.

La scientifique finit par la lui fournir après une énième pique :

- Nyx, si tu n'as rien d'utile à apporter à la conversation, personne ne te contraint à rester. Les responsables de Supranima ne seraient pas enchantés de savoir que tu te comportes ainsi pour ta première mission.

- Tu comptes peut-être leur envoyer un rapport à mon sujet, en recommandant des mesures disciplinaires ? Je me souviens très bien de ta prédilection pour les méthodes dures. D'ailleurs, il y a de nombreux souvenirs que j'adorerais partager avec toi !

Avant que Bermessane ne puisse intervenir, Nyx plongea dans l'esprit de la scientifique et...

Vous ne parvenez pas à aller plus loin, tant la scène s'écarte de l'image que vous vous faites de votre héroïne. Le passé de Nyx n'est guère plaisant, mais vous ne concevez pas qu'il l'ait traumatisée à ce point. Un acte de vengeance dénué de toute utilité vous semble pareillement inapproprié. Nyx est censée être plus mature, ou du moins plus...

Avant que vous ne puissiez aller au bout de votre réflexion, vous remarquez que tout ce qui vous entourait s'est dissipé. Rendez-vous au [8](#).

392

Un flot de grands papillons noirs affluait depuis les profondeurs abyssales, tentant de se poser sur les chandelles pour en éteindre la flamme et plonger l'escalier dans les ténèbres. Mais la berceuse sans parole que chantonnait Équinoxe les faisait tomber sans force sur les marches de pierre sitôt qu'ils se rapprochaient trop d'elle.

La pensée vous effleure que votre héroïne pourrait simultanément destiner cette berceuse à quelqu'un d'autre, dans une intention cette fois apaisante et réconfortante. Bien que très floue pour l'instant, cette possibilité vous semble prometteuse.

Qu'allez-vous à présent rajouter à la scène ?

Si les murs sont couverts d'inscriptions et de symboles gravés ou peints au fil des siècles par ceux qui ont emprunté cet escalier, allez au [378](#) (T). Si Équinoxe porte une trace de morsure au bras, allez au [403](#) (I). Si un prédateur est à ses trousses, allez au [415](#) (N). Si l'un de ses souliers est déchiré, allez au [423](#) (E).

Un ralentissement soudain vous fait relever la tête et réaliser que vous arrivez à une nouvelle station. Sitôt la rame arrêtée, ses portes s'ouvrent et ses lumières s'éteignent. S'agirait-il du terminus de la ligne ?

Vous rangez machinalement toutes les affaires avant de descendre sur le quai, la mallette à la main. Avisant un couloir tout proche, vous vous y engouffrez d'un pas pressé.

Rendez-vous au [336](#).

Le jardin, très fleuri, se révèle plus vaste qu'il ne semblait. À travers les élégants barreaux de fer forgé qui vous en séparent, vous distinguez de petits chemins sinuant entre les massifs aux couleurs vives, ponctués çà et là d'ornements en marbre.

Vous atteignez bientôt l'entrée, une arche ornée de clématite rose située à un angle saillant de la grille. Sur le point de pénétrer dans le jardin, vous saisissez du coin de l'œil quelque chose qui vous fait tourner la tête.

Au beau milieu du paysage, semblant flotter au-dessus des dalles de l'allée, une ouverture rectangulaire donne sur l'intérieur d'une pièce totalement différente de ce qui vous entoure.

Si vous vous aventurez dans le jardin, allez au [367](#). Si vous vous dirigez vers cette ouverture, allez au [382](#).

Si vous ne pouvez pas vous opposer aux mouvements qu'on vous imprime, vous conservez encore le contrôle de quelques détails. Alors qu'on vous fait à nouveau avancer de quelques pas vers les projecteurs, vous faites en sorte de poser de travers l'un de vos talons aiguilles. Votre plan est couronné de succès : vous basculez en avant et les fils amortissent à peine votre chute.

Une fois étendue sur le sol de l'avant-scène, vos options se réduisent cependant à néant. Toutes vos forces vous ont abandonnée et vous n'êtes plus capable du moindre mouvement. Vous ne ressentez plus le poids des regards et le soupçon vous effleure que vous ne faites en

réalité face à aucune audience. Mais cela n'a plus d'importance, car le simple fait de respirer réclame désormais toute votre attention.

Une profonde torpeur s'empare peu à peu de vous. Rendez-vous au [8](#).

396

À peine avez-vous effleuré le signal d'alarme que la rame de métro freine dans un épouvantable crissement métallique. Ce brutal changement de vitesse vous déséquilibre et vous n'avez pas le temps de vous retenir à quoi que ce soit. Lorsque votre tête vient heurter une barre métallique, l'impact plonge tout ce qui vous entoure dans les ténèbres.

Rendez-vous au [8](#).

397

Vous fredonnez longuement au gré de votre inspiration décousue. Les parois capitonnées, loin d'en répercuter le son vers vos oreilles, l'absorbent et l'étouffent au contraire. Lorsque vous ne parvenez presque plus à vous entendre vous-même, vous finissez par vous arrêter.

À présent, il ne vous reste rien d'autre à faire pour vous distraire que d'imaginer une histoire. Mais allez-vous le faire les yeux ouverts (allez au [413](#)) ou fermés (allez au [435](#)) ?

398

Nyx entra en contact télépathique avec Jessalynn et se retrouva aussitôt accablée d'une pluie d'émotions violentes, parmi lesquelles prédominaient la peur, la honte et le désespoir. Alors qu'elle entrevoyait des souvenirs plus hideux qu'elle n'aurait jamais su en imaginer, un réflexe de défense lui fit anesthésier mentalement sa patiente.

La jeune télépathe hésita ensuite sur la manière de procéder. Même figé, l'esprit dans lequel elle s'était introduite ressemblait à un cloaque : tout ce qu'il avait pu contenir de beau était depuis longtemps noyé sous les immondices et rien de neuf ne semblait pouvoir y pousser sans pourrir aussitôt.

Plutôt que de se concentrer vainement sur des détails, Nyx choisit de dilater sa propre conscience et d'en imprégner la personnalité de Jessalynn jusqu'à ses recoins les plus obscurs. Elle accomplit ensuite progressivement un changement non pas précis mais global, modelant une façon de pensée toute nouvelle, imprégnée de calme et de détachement. Le bourbier malodorant devint un grand lac paisible, sur lequel toutes les pierres jetées n'auraient pas d'autre effet que de rider fugitivement une surface lisse comme un miroir.

Le face-à-face silencieux entre les deux femmes se prolongea pendant un long moment sous le regard intrigué de Bermessane.

- Est-ce que tu as découvert quelque chose, Nyx ? finit-il par demander.

La jeune télépathe hocha la tête, mais laissa Jessalynn répondre d'une voix sereine :

- Je vais vous raconter tout ce que je sais.

Bermessane était manifestement perturbé de voir la prostituée devenue si nonchalante, alors que sa nervosité l'avait rendue presque inintelligible au début de leur rencontre. Il n'en posa pas moins des questions nombreuses et précises, auxquelles elle répondit le plus clairement du monde.

Nyx écouta la conversation sans y intervenir. Elle éprouvait une satisfaction radieuse à l'idée d'avoir fait disparaître une souffrance si pénible, mais elle n'en avait pas moins conscience que l'essentiel restait à faire.

**Vous réfléchissez à la confrontation finale qui constituera le point culminant de l'histoire. Ses détails ne vous intéressent pas pour le moment ; l'essentiel est qu'elle aboutira à la décapitation de la mafia et qu'elle mettra son chef à la merci de Nyx. Que fera-t-elle de lui ?**

Si elle modifie sa personnalité toute entière pour le rendre inoffensif, allez au [416](#). Si elle le condamne à souffrir ce qu'il a fait souffrir aux autres, allez au [425](#).

**Vous vous asseyez, mal à l'aise et ne sachant trop comment vous tenir. Votre regard se baisse vers les feuilles de papier.**

Si vous écrivez quelque chose, allez au [428](#). Si vous dessinez quelque chose, allez au [447](#). Si vous réalisez un pliage, allez au [458](#). Si vous préférez vous relever pour vous intéresser à autre chose, retournez au [4](#).

La réponse est évidente. Il ne se trouve ici, après tout, qu'une seule et unique personne.

Un courant puissant afflue soudain vers vous de toutes parts, mais vous n'éprouvez plus aucune crainte. Vous ouvrez la bouche et tout l'océan commence à s'y déverser. Des torrents d'eau salée remplissent votre corps, entraînant avec eux les poissons colorés, les algues, les coquillages et les pierres de la mosaïque. Votre taille augmente irrésistiblement. Les personnages de votre invention se dissolvent en vapeurs scintillantes pour venir se fondre en vous, bientôt suivis par les fragments des arches que cette force d'attraction a fracassé. Puis tout le reste de la cité se trouve peu à peu descellé et entraîné pour nourrir votre être grandissant.

Votre tête crève la surface et continue ensuite de s'élever vers le ciel d'azur et le soleil brûlant, jusqu'à ce qu'ils s'engloutissent en vous à leur tour et que vous ressentiez avec une limpidité parfaite l'unité de tous les éléments qui vous composent.

Vous pouvez désormais faire face au monde extérieur. Rendez-vous à l'[Épilogue](#).

Les équipes de police convergeaient vers l'entrepôt où leur cible inspectait une importante cargaison de drogue. Nyx accompagnait physiquement Bermessane, mais son esprit balayait les environs, repérant les guetteurs dissimulés et leur insufflant tour à tour une subtile léthargie.

Une fois parvenue à cent mètres de leur objectif, elle commença à percevoir les esprits des mafieux situés aux alentours et à l'intérieur du bâtiment. Elle regarda à travers leurs yeux, écouta à travers leurs oreilles et relaya leurs positions à Bermessane et à ses lieutenants.

Le déclenchement de l'assaut engendra une surprise totale. En à peine quelques minutes, l'entrepôt se trouva encerclé, ses gardiens extérieurs furent neutralisés et des béliers enfoncèrent ses portes.

Il faudrait sans doute plus de difficultés à surmonter avant même que les équipes de police ne parviennent à cet entrepôt, mais vous pourrez y réfléchir plus tard. À présent que vous savez quel genre de rôle jouera Nyx lors de la confrontation finale, il ne servirait à rien de développer davantage cette simple ébauche.

Une fois le groupe criminel décapité, vous jugez qu'il ne faudra pas trop tarder à conclure. Rendez-vous au [456](#).

Bercée par le mouvement du métro et le bruit de la pluie, vous allongez les jambes, appuyez votre tête contre le dossier du siège et vous relaxez de votre mieux.

Il ne vous semble pas avoir fermé les yeux plus d'un instant, mais lorsque vous les rouvrez, la rame de métro se trouve arrêtée dans une station souterraine, lumière éteintes et portes ouvertes. Il doit s'agir du terminus de la ligne.

Quelque peu désorientée, vous descendez sur le quai et vous engouffrez dans le premier couloir venu.

Rendez-vous au [336](#).

Deux plaies violacées marquaient l'avant-bras d'Équinoxe là où des crochets chitineux s'étaient enfoncés dans sa chair, mais elles se résorbaient peu à peu au fil de l'ascension. Les effets du venin injecté ne subsistaient plus que sous la forme d'un vague fourmillement.

Bien plus tôt, alors qu'elle s'enfonçait dans les profondeurs sans songer encore au moyen d'en ressortir, Équinoxe était parvenue au seuil d'une caverne ténébreuse remplie d'immenses toiles d'araignée. Levant sa lanterne éthérée au niveau de sa tête, elle s'y engagea à la recherche d'une issue.

Des proies emmaillotées dans des cocons de soie se présentaient çà et là à ses yeux et elle se rapprocha à chaque fois pour vérifier leur nature. Mais elle ne découvrit que les restes momifiés d'autres voyageurs des strates, quelques rêves desséchés et le corps inerte d'un sphinx. Cela ne la surprit pas : elle ne s'était pas réellement attendue à trouver si vite ce qu'elle était venue chercher.

Entourée d'une lumière fantomatique, Équinoxe atteignit le centre de la caverne en évitant adroitement de se prendre aux innombrables fils de soie, si fins qu'ils aient été. La voix ténue et froide de l'araignée lui parvint alors depuis l'obscurité :

- J'attendais depuis longtemps ton retour, petite fille.

- Quant à moi, je ne me souvenais même plus de ton existence.

- Tu auras tout le loisir de la ressasser, car tu n'iras pas plus loin.

Ces quelques mots suffirent à Équinoxe pour deviner la position approximative de la créature boursouflée. Lui tournant brièvement le dos, elle s'empara d'une fiole de paradoxe causal distillé et, d'un geste furtif, la vida jusqu'à la dernière goutte. Puis elle s'avança droit vers les yeux globuleux, tenant sa lanterne à bout de bras.

- Ce n'est pas la première fois que tu me fais cette promesse. Tu n'as pas su la tenir à une époque où je voyais comme un enfant et je raisonnais comme un enfant. Viens me prendre, si tu crois pouvoir faire mieux cette fois !

Qu'allez-vous à présent rajouter à la scène où Équinoxe gravit l'escalier ?

Si un prédateur est à ses trousses, allez au [415](#) (N). Si l'un de ses souliers est déchiré, allez au [423](#) (E). Si un masque se trouve accroché à sa ceinture, allez au [437](#) (BY). Si elle porte au poignet un bracelet offert par la personne qui lui est la plus chère, allez au [451](#) (R). Si tout ceci est une quête intérieure qui se déroule dans l'imagination de l'héroïne et dont le but est de lui permettre de surmonter un traumatisme, allez au [463](#) (OC).

404

La lame du couteau transperçait l'air avec férocité, mais Nyx ne se trouvait jamais tout à fait sur sa trajectoire. Elle prenait soin de n'esquiver que d'extrême justesse, afin de pousser son agresseur à l'exaspération et non à la méfiance. Lorsqu'il bondit sur elle pour en finir, elle se glissa sous son bras, lui agrippa le poignet et...

Non, cela ne tient pas debout. Si le point faible de Nyx est précisément son manque de vigueur, elle ne devrait pas pouvoir l'emporter dans un combat au corps à corps. La télépathie lui permet peut-être d'anticiper les mouvements de son adversaire, mais elle ne lui confère ni rapidité, ni endurance, ni force physique.

Cette contradiction insurmontable fait aussitôt disparaître la scène que vous commencez à peine à esquisser. Rendez-vous au [8](#).

405

Quelques instants vous suffisent à réaliser un bel avion en papier. Vous ne résistez pas à l'envie de le faire voler, mais sa gracieuse trajectoire se brise bien vite contre le mur d'en face.

Retournez au [4](#).

406

Rapport MRuss-63-4C019

Objet : Réseau de prostitution enfantine

A- Présentation générale

- 1- Caractéristiques principales du réseau
- 2- Lieux d'activité identifiés
- 3- Profil des victimes

B- Organisation

- 1- Structure du réseau
- 2- Aspects économiques
- 3- Aspects logistiques
- 4- Liens avec les gangs criminels de la Zone
- 5- Complicités au sein de l'administration

C- Clients

- 1- Intermédiaires
- 2- Actes commis par un individu seul
- 3- Actes commis en réunions
- 4- Clients possibles
- 5- Clients identifiés

D- Méthodologie

- 1- Investigation
- 2- Authentification des preuves

Pièces annexées au rapport : 542

Pièces écrites : 54

Enregistrements vidéo : 66

Enregistrements audio : 98

Photographies : 241

Autres : 83

Note de l'auteur du rapport : J'attire particulièrement l'attention sur les enregistrements vidéo GS-2, LV-1, YR-2 et BT-4. L'identité des personnalités qui y apparaissent et la nature de leurs actes ne permettent aucun doute possible.

Décision hiérarchique : Classé sans suite / Interdiction totale de consulter

Auteur de la décision : non-identifié (Code Sécurité Alpha S2)



Notez le code 2803.

Si vous possédez par ailleurs le code 2544, rendez-vous au [359](#). Sinon, retournez au [350](#).

407

*(La veille de la Révolution)*

L'agitation et le volume sonore avaient atteint un tel degré dans la vaste salle que Rosemonde peinait à y suivre plus d'une dizaine de conversations à la fois. La foule des techniciens rassemblés autour de leurs représentants ne cessait de croître et les débats sur la transformation du système faisaient rage, ponctués de déclarations de plus en plus enflammées. Au cœur de ce bouillonnement d'idéaux et de passions, Eulalie se distinguait par sa ferveur communicative.

L'andréide se cantonnait à un rôle de spectatrice discrète. Au cours des précédentes réunions où la contestation parlementaire et l'effervescence publique étaient venues se nourrir l'une de l'autre, sa présence avait plus d'une fois suscité la méfiance. La plupart des personnes présentes en ces lieux la tenait désormais pour une andréide défectueuse, incapable de nuire à leur cause, et elle se gardait bien d'agir d'une manière qui pourrait perturber leur exaltation.

DIRECTIVE 2 : LA LIBERTÉ D'UN ÊTRE HUMAIN NE PEUT SE VOIR FIXER D'AUTRES BORNES QUE CELLES QU'IMPOSE LE RESPECT DES DROITS DES AUTRES ÊTRES HUMAINS.

Non seulement elle laissait agir les révolutionnaires en devenir, mais elle leur avait fourni des informations utiles pour décider de la marche à suivre. En ce moment même, une partie substantielle de son cerveau se consacrait à empêcher que leurs délibérations puissent être espionnées par qui que ce soit, y compris l'intelligence centrale elle-même.

Rosemonde réalisait que la progression des événements finirait presque inévitablement par les faire entrer en conflit avec les dix-huitième et vingt-troisième directives. Mais la réunion actuelle illustre la liberté sous sa forme la plus haute ; il serait abusif de la réprimer pour le seul motif d'empêcher de possibles abus futurs.

Son regard s'attachait à Eulalie, qui concentrait peu à peu l'attention générale par un discours impromptu mais véhément sur l'oppression imposée par le système.

DIRECTIVE 1 : LE BUT DU SYSTÈME EST LE BONHEUR DE L'HUMANITÉ.

L'andréide songea que certains droits humains présentaient un caractère plus subjectif que d'autres.

Vous interrompez le développement de la scène pour vous concentrer sur la question essentielle qu'elle vient de vous faire venir à l'esprit : de quelle manière les intelligences artificielles du système interprètent-elles leurs directives fondamentales ?

Si l'intelligence centrale a établi à l'intention des andréides un grand nombre de directives interprétatives, beaucoup plus précises et minutieuses que les directives de base, allez au [442](#).

Si les intelligences artificielles interprètent leurs directives en raisonnant, en échangeant entre elles et en s'appuyant sur une jurisprudence de raisonnements passés, allez au [448](#).

Si chaque intelligence artificielle interprète les directives par son seul raisonnement personnel, fondé sur son expérience et son point de vue propres, quitte à parvenir à des conclusions différentes de celles des autres intelligences artificielles, allez au [459](#).

408

L'apparence banale et sobre du bureau vous inspire un étrange malaise, aussi glaçant que si approchiez d'un échafaud.

Une corbeille métallique se trouve à proximité. Le bureau possède deux tiroirs, mais sur sa surface de bois légèrement usée ne sont posés qu'un stylo, un crayon et une pile de feuilles de papier blanches.

Si vous vous asseyez devant le bureau, allez au [399](#). Si vous ouvrez les tiroirs, allez au [445](#). Si vous examinez le contenu de la corbeille, allez au [487](#).

409

Sitôt entrée dans l'esprit de Jessalynn, Nyx se retrouva accablée d'une pluie d'émotions violentes, parmi lesquelles prédominaient la peur, la honte et le désespoir. La jeune télépathe vacilla en entrevoyant des souvenirs plus hideux qu'elle n'aurait jamais su en imaginer, mais résista à la tentation d'anesthésier mentalement sa patiente.

Avec délicatesse et circonspection, elle entreprit de lui donner les moyens de se reconstruire. Elle ranima une estime de soi presque morte, y enracina une force nouvelle et fit croître une volonté de résistance à l'avilissement.

Le face-à-face silencieux entre les deux femmes se prolongea pendant un long moment sous le regard intrigué de Bermessane.

- Est-ce que tu as découvert quelque chose, Nyx ? finit-il par demander.

- Je vais vous raconter ce que je sais, répondit Jessalynn elle-même, d'une voix infiniment plus intelligible et plus ferme qu'elle n'avait été au début de leur rencontre. Plus vite vous pourrez agir contre ces salopards et mieux je me porterai.

Nyx écouta sans intervenir la conversation qui s'ensuivit. Elle éprouvait une satisfaction radieuse à l'idée de ce qu'elle venait d'accomplir, mais aussi le désir croissant d'empêcher de nuire ceux qui avaient rendu son intervention nécessaire.

De fait, il vous semble temps de réfléchir à la confrontation finale qui constituera le point culminant de l'histoire. Elle prendra logiquement la forme d'une opération policière d'envergure visant à décapiter le groupe criminel. Quel rôle devrait y jouer Nyx ?

Si vous voulez qu'elle tienne les policiers informés des moindres actions de leurs cibles, allez au [401](#). Si vous préférez qu'elle neutralise directement par elle-même la plupart des gros bras veillant sur le chef mafieux, allez au [412](#).

410

Face à face avec Line dans toute sa fraîcheur et sa sincérité, vous sentez revivre une version de vous-même que vous pensiez depuis longtemps disparue. Tout semble possible, simple et exaltant.

Mais l'enthousiasme de votre adolescence, aussi précieux qu'il puisse être, possède trop de naïveté pour venir à bout des obstacles. Retournez au [500](#) pour y faire un autre choix.

411

Vous ne voyez jamais qu'un ou deux véhicules à la fois. Ils glissent à travers le paysage gris, dont ils ne se distinguent que par leur mouvement, et disparaissent bien vite à un tournant ou une intersection. Ces passages espacés entre des trottoirs martelés par la pluie vous inspire un sentiment de solitude qui n'est pas entièrement désagréable.

L'eau ruisselant sur la vitre achève bientôt de mélanger toutes les formes et les couleurs dans votre champ de vision. Rendez-vous au [350](#).

L'entrepôt où le chef mafieux inspectait une importante cargaison de drogue se trouva bientôt encerclé et, au signal de Bermessane, toutes les équipes de police passèrent à l'action en même temps. Les gros bras qui veillaient sur les abords du grand bâtiment tentèrent de leur barrer le passage, mais Nyx s'était déjà infiltrée dans leurs esprits et perturba leur sens de l'équilibre au point de les réduire à l'impuissance.

La jeune femme projeta ensuite sa conscience à l'intérieur de l'entrepôt, où un début d'alarme commençait à se répandre. Avant même que les policiers n'enfoncent les portes, elle avait déjà étourdi tous les hommes qui s'apprêtaient à faire usage de leurs armes, puis...

La scène vous inspire si peu de satisfaction que vous ne parvenez plus à la poursuivre. Le fait que Nyx possède de grands pouvoirs télépathiques fait partie intégrante du personnage et vous ne répugnez pas, au fond, à ce qu'il lui permette d'exercer une véritable domination sur de nombreux esprits à la fois. Mais comment faire pour que l'histoire reste intéressante dans de telles conditions ? Voir l'héroïne triompher avec une telle facilité des principaux antagonistes, n'ayant pour ce faire presque aucun besoin d'une aide extérieure, vous semble nécessairement devoir se montrer ennuyeux. Peut-être que s'il existait un scénario parallèle à cette lutte contre un groupe criminel...

Avant que vos réflexions ne puisse aboutir, tout ce que vous imaginiez s'effondre sous le poids de votre incertitude. Rendez-vous au [8](#).

Vous restez à fixer le mur capitonné qui vous fait face, essayant vainement de trouver le point de départ d'une histoire. L'atmosphère de la cellule semble étouffer toute créativité. Vous poursuivez néanmoins vos efforts, n'ayant rien d'autre à faire ni à espérer. La fraction infinitésimale d'une scène vous suffirait ; une simple image, figurant un personnage et un cadre différents de votre réalité cloîtrée. Mais votre esprit reste obstinément vide et votre désir de création n'y trouve aucun écho. Au terme d'un très long moment, la lumière qui vous éclaire commence à vaciller. Vous redoublez d'efforts intérieur avec une sorte de désespoir, cherchant à vous représenter quelque chose, n'importe quoi, aussi hermétique et bizarre que cela puisse être.

Au moment où le plafonnier s'éteint définitivement, l'image tant désirée traverse votre imagination comme un éclair. Rendez-vous au [340](#).

Vous saisissez le moment où votre poignet passe tout près de votre visage pour avancer la tête et mordre sauvagement.

Le fil se rompt avec une facilité déconcertante et votre bras retombe avec lourdeur, engourdi mais libre. Il retrouve peu à peu ses forces, tandis que des mouvements erratiques continuent d'être imprimés au reste de votre corps. Dès que vous en êtes capable, vous vous servez de votre main libre pour briser vos autres entraves.

Le fredonnement s'interrompt et une multitude de fils écarlates tombe soudain pour vous envelopper étroitement des pieds jusqu'aux épaules. Vous vous débattiez avec frénésie, mais ils commencent malgré cela à vous hisser dans les airs.

Levant la tête sans diminuer votre résistance, vous distinguez deux mains qui semblent à présent tout aussi grandes que vous-mêmes. Leurs doigts manipulent adroitement et inlassablement les innombrables fils, tissant autour de vous un cocon comme une araignée le ferait pour sa proie.

Au-dessus des mains se détache le visage d'une femme dont le regard vous emplirait de docilité et les lèvres de soumission si vous ne vous trouviez pas en ce moment en proie à une telle rage.

- Je te déteste ! hurlez-vous avec furie. Laisse-moi tranquille !

Tous les fils cèdent en même temps et vous plongez la tête la première vers l'avant-scène brûlant du feu incandescent des projecteurs.

Un éblouissement vous saisit juste avant de la heurter. Rendez-vous au [320](#).

Un loup énorme, au pelage obscur et aux yeux rougeoyants, pourchassait Équinoxe depuis le début de son ascension. L'écart entre eux était si faible qu'elle entendait distinctement son souffle rauque et, si la colonne centrale n'avait pas existé, elle aurait pu à tout moment l'apercevoir en baissant la tête.

Leurs chemins s'étaient croisés à de multiples reprises par le passé et Équinoxe n'avait pas toujours échappé à la mâchoire cruelle de son prédateur. Mais la puissance du loup était celle de la terreur et elle n'avait depuis longtemps plus peur de lui. Elle fuyait avec insouciance, dédaignant de lui faire face. Il ne parviendrait jamais qu'à rattraper l'endroit où elle s'était

trouvée un instant plus tôt et sa chasse se poursuivrait vainement jusqu'à ce qu'il s'évapore à l'approche du monde extérieur.

Qu'allez-vous à présent rajouter à la scène ?

Si Équinoxe porte une trace de morsure au bras, allez au [403](#) (I). Si l'un de ses souliers est déchiré, allez au [423](#) (E). Si un masque se trouve accroché à sa ceinture, allez au [437](#) (BY). Si elle porte au poignet un bracelet offert par la personne qui lui est la plus chère, allez au [451](#) (R). Si le sac de soie renferme la tête tranchée d'un ennemi qu'elle a vaincu, allez au [472](#) (X).

## 416

Nyx plongea dans l'esprit d'Agravain Neuvrar, paralysant ses muscles juste avant qu'il ne puisse tirer sur Bermessane. L'examen de la mémoire du chef mafieux confirma très vite tout ce qu'elle avait entendu à son sujet. Les crimes de Neuvrar avaient été aussi innombrables que leur brutalité avait été atroce ; une cupidité vicieuse les avait motivés et aucun semblant d'humanité n'était jamais venu les modérer.

À la propre surprise de Nyx, cette constatation lui inspira moins de répugnance que de soulagement. Aucune facette de cet homme ne présentait le moindre aspect positif et même ses souvenirs d'enfance ne recelaient rien que de sordide. Elle n'avait donc aucun besoin de se modérer.

L'oblitération de la personnalité de Neuvrar se fit sitôt que le souhait en effleura la jeune télépathe. Des constructions mentales qui lui auraient autrefois paru dures comme le marbre se révélaient désormais aussi malléables que de l'argile humide, se soumettant avec complaisance à sa moindre pensée.

Une fois la psyché du chef mafieux redevenue une table rase, Nyx y inscrivit de nouveaux principes psychologiques et moraux promouvant le calme, l'harmonie, le dévouement, l'humilité et la discrétion. Elle œuvra rapidement, presque sans avoir besoin de réfléchir aux détails tant le résultat désiré lui paraissait clair.

Lorsque la jeune télépathe en eut terminé, elle avait depuis longtemps cessé de contrôler physiquement Agravain, mais il n'avait pas esquissé le moindre geste, sinon pour laisser tomber son arme avec dégoût. Ils se regardèrent un instant l'un l'autre, sans éprouver le besoin de dire quelque chose. Nyx éprouvait en présence de cet être neuf un bien-être qu'elle n'avait trouvé ni dans la solitude, ni dans la compagnie de qui que ce soit d'autre. Il lui semblait se tenir devant un grand miroir, où son reflet lui apparaîtrait dans un cadre d'une beauté sereine.

Elle laissa partir Agravain et tourna son attention vers Bermessane pour s'assurer qu'il reprendrait bientôt connaissance. Pour éviter les complications inutiles, elle lui glissa à l'esprit

que le chef mafieux avait péri dans sa fuite, d'une manière qui ne permettrait pas de retrouver son corps.

Vous vous sentez assez satisfaite de cette manière de résoudre le scénario, mais il vous semble qu'il manque encore quelque chose d'essentiel. Un élément - indépendant de toutes les confrontations et péripéties - en l'absence duquel l'histoire restera incomplète.

Après quelques instants de réflexion, vous en venez à penser que le rapport de Nyx à son environnement pourrait vous mettre sur la bonne voie. Ce monde en voie de colonisation, si différent de ce qu'elle a toujours connu, ne peut pas être resté sans effet sur votre héroïne.

Vous pourriez insérer une petite scène calme entre Nyx et Bermessane Kella, le lendemain de la confrontation finale, à l'occasion de laquelle la jeune télépathe révélerait au capitaine de police ce qu'elle pense de Khépri. Mais que lui dira-t-elle, au juste ?

Si Nyx répète que cette planète est pleine de potentiel et suggère qu'elle aimerait y rester un certain temps, allez au [434](#). Si elle déclare que Khépri est trop agité à son goût et qu'elle prévoit de regagner la station Clotho dès que possible, allez au [441](#).

## 417

(Un parc de taille modeste, dont les pelouses mal entretenues sont parsemées de déchets. En-dehors des sans-abris et des vendeurs de drogue, personne ne s'y attarde normalement plus de quelques minutes, mais cela fait maintenant près d'une demi-heure que Muriel et le représentant de Palingenesia y décrivent des boucles, suivis du garde du corps silencieux et attentif.)

Muriel (sortant d'un silence prolongé) : Tout ça est convaincant, j'imagine. Lorsqu'il s'agit de trouver les mots pour se mettre en valeur, il est vrai que personne ne rivalise avec Palingenesia.

Représentant : Nous agissons plus que nous ne parlons.

Mur. : Une action relève de la communication lorsque son auteur sait d'avance qu'elle est vouée à l'échec. De quelle manière votre organisation a-t-elle jamais eu un impact positif sur le monde ?

Rep. : Nous publions chaque année des centaines de révélations sur les crimes environnementaux et sociaux. Nous les attaquons en justice chaque fois que nous le pouvons.

M : Et lorsque le tribunal saisi veut bien vous entendre et que le gouvernement du coin ne vous coupe pas l'herbe sous le pied en changeant la loi, la multinationale concernée finit

toujours par trouver un moyen de continuer à faire comme avant. Je les lis, vos publications. Je les lis, mais je ne trouve jamais de raisons de m'en réjouir.

R : Palingenesia ne peut pas à elle seule garantir de bonnes conditions de vie à toute la population du globe. Mais nous n'existons pas dans le vide, nos actions ont de l'écho.

M : Vous êtes des agneaux qui montent dans un camion en se disant que, s'ils bêlent suffisamment fort, le chauffeur n'osera pas les conduire à l'abattoir. Qu'est-ce que vous feriez avec les découvertes de Chrysalis ? Vous n'aurez jamais les moyens de traiter des milliards de personnes. Même si vous le pouviez, ça ne changerait rien aux causes du problème, qui resteront bien trop vastes pour vous. Vous prolongeriez une agonie.

(Un silence passe pendant quelques minutes.)

R : Je ne nierai pas que les enjeux actuels dépassent très largement nos capacités. Mais à long terme, des solutions pourront être trouvées. Nos efforts, si insuffisant qu'ils puissent paraître, feront peut-être la différence pour l'humanité d'ici cent ou deux cents ans.

M : J'admire ceux qui savent rêver à un monde qu'ils ne verront jamais, mais je ne possède pas...

(Elle laisse sa phrase inachevée et quitte le parc misérable quelques instants après. Le représentant de Palingenesia ne tente pas de la retenir.)

Notez le code 5964, puis retournez au [350](#).

*(Vingt-neuf jours avant la Révolution)*

Lors d'une réunion des États-Généraux datant d'un demi-siècle, l'habitude avait été prise de répartir les représentants élus en plusieurs comités de travail pour qu'ils y discutent extensivement de sujets spécifiques, puis viennent présenter leurs conclusions et leurs propositions devant leurs collègues rassemblés. Ce système s'était révélé, pendant plusieurs décennies, un moyen fort efficace de fluidifier les procédures et d'aplanir les difficultés.

Il ne fonctionnait plus si bien à présent. Les revendications des techniciens, étant rejetées en bloc par les administrateurs et concepteurs, avait ramené le débat devant l'Assemblée toute entière, où il avait pris un caractère enflammé. Les frictions entre les ordres s'étaient ensuite propagées à tous les aspects de l'activité parlementaire.



Le comité auquel appartenait Eulalie n'échappait pas à cette tendance. Il se réunissait depuis quelques jours pour discuter des expéditions dans le monde extérieur et ce sujet, d'ordinaire très consensuel, alimentait à présent une rhétorique exceptionnellement véhémement.

La cité existait depuis sa création dans un état de quasi-autarcie. Les quelques nécessités imposant de s'aventurer hors de ses murs étaient entièrement prises en charge par des robots pilotés par l'intelligence centrale. L'humanité n'avait pas oublié l'époque où elle s'étendait sur toute la surface de la planète, mais elle se souvenait davantage encore d'être passée tout près de l'anéantissement. La peur, transmise de génération en génération, avait toujours renvoyé à plus tard les vellétés de recolonisation.

Mais les représentants des techniciens, exaltés par leur remise en cause de l'ordre établi, ne voulaient plus se satisfaire de cette timide claustration. La salle de réunion servait depuis plusieurs heures de champ de bataille à des arguments passionnés.

- Ces expéditions nous permettraient de découvrir des traces matérielles de nos ancêtres, de renouer avec leur civilisation ! faisait valoir Eulalie. Nous avons oublié tant des choses qui faisaient leur grandeur...

- C'est cette prétendue grandeur qui les a amenés à se détruire eux-même ! riposta un représentant des concepteurs. Loin de vouloir leur ressembler, nous devrions bien plutôt fuir leur exemple !

- Et comment pourrions-nous y parvenir sans mieux les connaître ? Renier le passé de l'humanité nous privera de toutes ses leçons, aussi bien positives que négatives !

Les andréides présents ne prenaient aucune part au débat, sinon pour fournir des données objectives lorsqu'un représentant les sollicitait. Ils n'en prêtaient pas moins une attention rigoureuse à chaque mot prononcé.

Rosemonde étudiait tout particulièrement l'argument d'Eulalie. Il avait été exprimé par diverses autres personnes au cours des décennies passées, mais semblait avoir acquis une résonance particulière au sein de la population actuelle de la cité. Elle ne parvenait pas encore à en comprendre les raisons. L'enseignement dispensé par le système comprenait toutes les informations utiles sur les errements de la civilisation défunte et les ruines du monde extérieur ne pourraient selon toute vraisemblance y ajouter qu'un fatras de détails hétéroclites.

Se pouvait-il que les humains éprouvent un attachement émotionnel pour un passé distant de deux siècles ? Éprouvaient-ils le besoin de s'inscrire dans la continuité de leurs ancêtres si différents ? Rosemonde décida de prendre le temps de considérer ces possibilités au cours des jours qui viendraient.

Notez le code *Pluviôse*. La pensée vous vient que réfléchir à des questions complexes doit être une occupation courante chez les intelligences artificielles, lorsque leur capacité intellectuelle considérable ne se trouve pas accaparée par des tâches plus urgentes. Le but

principal de ce travail intérieur serait bien entendu de déterminer la meilleure application possible de leurs directives.

Même si les andréides doivent périodiquement confronter leurs théories et leurs raisonnements, il vous semble plus satisfaisant que chacun d'entre eux décide librement de ce qu'il souhaite étudier. Leurs réflexions pourraient se prolonger pendant des jours, des semaines, des mois ou même des années.

Au moment se déroule l'histoire, à quel sujet majeur Rosemonde consacre-t-elle ses pensées disponibles ? La liberté (allez au [482](#)) ou le bonheur (allez au [493](#)) ?

419

*(Un espace « détente » de 6m<sup>2</sup>, aux murs crème, dont le seul ornement est un fournisseur automatique de boisson. Muriel vient de prendre une première gorgée de son café de synthèse. Théodoric fixe depuis une demi-minute le fond de son propre gobelet.)*

Théodoric : Est-ce que tu as entendu parler des mesures de sécurité prévues pour le quartier résidentiel des Asphodèles ?

Muriel : Avec un corridor-tampon, douze postes de sécurité, trois cents caméras de très haute qualité au sol et un satellité entièrement consacré à sa surveillance ? Même sans faire ce métier, je ne vois pas comment je pourrais ne pas être au courant.

Théo. : C'est juste que ça me fait penser... Les gens qui habitent là-dedans... et qui se situent tous quelque part entre « riches » et « ultra-riches »... ce sont eux qui constituent l'avenir de l'humanité.

Mur. : Hmm ?

T : Entre la fin du dernier siècle et le début de celui-ci, la civilisation a atteint son degré de confort le plus élevé, mais nos imbéciles d'arrière-grands-parents s'imaginaient que tout le monde pourrait en profiter. La réalité, c'est qu'ils étaient déjà engagés dans une logique voulant qu'un millième de la population bénéficie d'avantages optimaux tandis que le reste n'a rien.

M : Je crois que tu exagères.

T : Pas du tout ! Au contraire, je pense que nous existons en ce moment même dans un système transitoire à trois classes. Il y a l'élite, qui maintiendra sa qualité de vie actuelle parce qu'elle possède la richesse et le pouvoir. Ensuite viennent tous ceux qui procurent à l'élite ce dont elle a besoin et qui pourront donc survivre tant qu'ils se satisfont des miettes. Et tout le reste de la population va être frappé d'une mortalité croissante qui le fera totalement disparaître à long terme.

M : Tu tombes dans l'hyperbole. Même si la plèbe va évidemment voir ses conditions d'existence et son espérance de vie s'amoinrir de plus en plus, elle ne disparaîtra jamais dans son intégralité. Elle deviendra encore plus impuissante, mais au point où elle en est déjà...

(Pause. Une grimace mi-cynique mi-désabusée se peint sur le visage de Théodoric.)

T : Il faut espérer qu'elle ne paraîtra jamais trop impuissante, sans quoi nous irons la rejoindre parce que nos employeurs réels ne nous jugeront plus utiles.

(Nouvelle pause, un peu plus brève.)

M : Cela n'arrivera jamais. L'élite a besoin de nos yeux comme elle a besoin du blabla des politiciens et des matraques de la police. S'il n'avait pas existé des millions de larbins comme toi et moi depuis le début du siècle, le monde d'aujourd'hui se porterait bien mieux. Mais il est trop tard à présent, alors inutile de se torturer l'esprit.

Notez le code **3287**.

Si vous possédez le code **3014**, rendez-vous au [309](#). Si ce n'est pas le cas, mais que vous avez noté le code **3509**, rendez-vous au [417](#).

Si vous ne remplissez pas les conditions ci-dessus, retournez au [350](#).

420

Croiser le regard de Diona-Lys vous insuffle un désir brûlant de vous améliorer, voire même de vous réinventer, quels que soient les efforts que cela exige et les épreuves que cela impose.

Mais ces vellétés ne vous apprennent pas la nature de la transformation dont vous avez besoin. Retournez au [500](#) pour y faire un autre choix.

421

Rosemonde ramassa le papier où Eulalie avait noté les nouvelles règles devant être fixées au système. Comme elle avait tout juste eu le temps de s'en rendre compte, il figurait sur cette liste une directive que la jeune femme avait rajoutée de sa propre initiative, sans l'accord des autres révolutionnaires. Si elle avait été validée, cette modification aurait eu des

conséquences incalculables - même pour le cerveau d'une andréide – mais certainement catastrophiques.

Vous hésitez. L'idée qu'Eulalie avait secrètement résolu d'incorporer une directive que désapprouverait ses camarades n'est pas pour vous déplaire. La personnalité de la jeune femme se définit notamment par son idéalisme et sa hardiesse ; si elle jugeait essentiel une réforme donnée, elle ne se laisserait pas dissuader par les réticences d'autrui. Mais quel pourrait bien être ce changement si important et litigieux ? À ce stade d'élaboration de l'histoire, aucune possibilité précise ne vous vient à l'esprit.

De façon plus objective, il vous semble absurde que Rosemonde n'ait découvert cette intention d'Eulalie qu'au tout dernier instant. L'andréide possède une intelligence considérable et en fait usage de manière parfaitement rationnelle et méthodique. Est-il vraisemblable qu'elle n'ait rien anticipé ? D'un point de vue scénaristique, il ne vous semble du reste guère satisfaisant que son brusque changement de comportement soit motivé par une découverte dûe au hasard.

Vous jugez en fin de compte préférable d'attribuer à Rosemonde un motif différent. Notez le code *Vendémiaire*, puis retournez au [432](#) pour y faire un autre choix.

422

La pluie battante fond les bâtiments en un ensemble amorphe où ne se distingue aucun angle ni aucune lumière, mais elle voile aussi leur lourdeur et leur proximité. Leurs silhouettes vous font penser à des montagnes cernées de brume dans une peinture traditionnelle chinoise. Le sentiment de solitude que ce spectacle vous inspire n'est pas entièrement désagréable.

L'eau ruisselant sur la vitre achève bientôt de mélanger toutes les formes et les couleurs dans votre champ de vision. Rendez-vous au [350](#).

423

Les souliers d'Équinoxe bondissaient sur les marches comme des flammes oranges et palpitantes. L'un d'entre eux portait une coupure large et nette au niveau du talon, mais cela n'embarrassait pas sa propriétaire, dont seule la pointe des pieds effleurait la pierre usée de l'escalier.

Bien plus tôt, alors qu'elle s'enfonçait dans les profondeurs à travers une succession de tunnels abrupts et de vastes cavernes, elle avait atteint une cuvette rocheuse remplie à ras bords d'une masse grouillante de longs scolopendres aux mandibules aiguisées comme des rasoirs. Quelques dizaines de lucioles grandes comme le poing baignaient l'espace d'une clarté verdoyante et diffuse. La seule alternative à la traversée aurait été de revenir en arrière et de faire un détour coûteux en temps.

Équinoxe tira d'une de ses poches le gâteau de miel qu'elle avait gagné un peu plus tôt dans un duel d'énigme livré à une caryatide. Elle en émietta d'abord quelques infimes fragments devant elle afin d'attirer l'attention des insectes ailés. Puis elle se mit à l'œuvre.

Elle jeta un petit morceau du gâteau à peine un mètre devant elle. Une luciole fondit en bourdonnant sur cet appât avant qu'il ne retombe dans l'enchevêtrement mouvant des scolopendres. Équinoxe s'élança au-dessus de la cuvette dévorante et son pied se posa sur cette marche improvisée. Avant que son poids svelte ne puisse trop faire descendre la petite créature ailée, elle lança un autre morceau de gâteau et bondit vers l'autre luciole que cette nourriture avait immanquablement attiré.

Elle poursuivit ainsi sa traversée sur ce pont éphémère, mais sa friandise s'épuisa un peu trop tôt. Le saut qui lui permit enfin d'atteindre l'autre côté de la cuvette fut particulièrement long et son pied frôla de près le grouillement des scolopendres. L'un d'entre tenta de saisir cette proie au passage, mais ses mandibules acérées ne déchirèrent que le tissu d'un soulier.

Qu'allez-vous à présent rajouter à la scène où Équinoxe gravit l'escalier ?

Si Équinoxe porte une trace de morsure au bras, allez au [403](#) (I). Si un prédateur est à ses trousses, allez au [415](#) (N). Si un masque se trouve accroché à sa ceinture, allez au [437](#) (BY). Si elle porte au poignet un bracelet offert par la personne qui lui est la plus chère, allez au [451](#) (R). Si l'héroïne est une dryade rapportant la graine d'un arbre merveilleux pour la planter dans le monde normal, allez au [483](#) (SU).

*(Vingt-neuf jours avant la Révolution)*

Lors d'une réunion des États-Généraux datant d'un demi-siècle, l'habitude avait été prise de répartir les représentants élus en plusieurs comités de travail pour qu'ils y discutent extensivement de sujets spécifiques, puis viennent présenter leurs conclusions et leurs propositions devant leurs collègues rassemblés. Ce système s'était révélé, pendant plusieurs décennies, un moyen fort efficace de fluidifier les procédures et d'aplanir les difficultés.

Il ne fonctionnait plus si bien à présent. Les revendications des techniciens, étant rejetées en bloc par les administrateurs et concepteurs, avait ramené le débat devant l'Assemblée toute

entière, où il avait pris un caractère enflammé. Les frictions entre les ordres s'étaient ensuite propagées à tous les aspects de l'activité parlementaire.

Le comité auquel appartenait Eulalie n'échappait pas à cette tendance. Il se réunissait depuis quelques jours pour discuter des expéditions dans le monde extérieur et ce sujet, d'ordinaire très consensuel, alimentait à présent une rhétorique exceptionnellement véhémence.

La cité existait depuis sa création dans un état de quasi-autarcie. Les quelques nécessités imposant de s'aventurer hors de ses murs étaient entièrement prises en charge par des robots pilotés par l'intelligence centrale. L'humanité n'avait pas oublié l'époque où elle s'étendait sur toute la surface de la planète, mais elle se souvenait davantage encore d'être passée tout près de l'anéantissement. La peur, transmise de génération en génération, avait toujours renvoyé à plus tard les vellétés de recolonisation.

Mais les représentants des techniciens, exaltés par leur remise en cause de l'ordre établi, ne voulaient plus se satisfaire de cette timide claustration. La salle de réunion servait depuis plusieurs heures de champ de bataille à des arguments passionnés.

- Le coût matériel des expéditions que vous proposez serait considérable ! faisait valoir un administrateur. Pour satisfaire une curiosité inutile, vous vous apprêtez à augmenter les restrictions qui pèsent déjà sur la population de notre cité !

- C'est un raisonnement à courte vue, riposta Eulalie. Ce refus d'explorer le monde extérieur nous prive d'innombrables ressources. Et il y a plus grave encore : le fait de concentrer les vestiges de l'humanité en un unique endroit les met à la merci d'une seule catastrophe localisée !

Les andréides présents ne prenaient aucune part au débat, sinon pour fournir des données objectives lorsqu'un représentant les sollicitait. Ils n'en prêtaient pas moins une attention rigoureuse à chaque mot prononcé.

Rosemonde étudiait tout particulièrement l'argument d'Eulalie. Il avait déjà été considéré par le système, qui avait jugé que les avantages d'une concentration de la population excédait les risques. Mais cette estimation remontait maintenant à plus d'un siècle. Ne serait-il pas souhaitable de la mettre à jour ?

Rosemonde commença à classer les informations disponibles sur le monde extérieur et à organiser le processus de sa réflexion. L'analyse de tous les facteurs pertinents allait demander un travail considérable ; elle ne s'attendait pas à pouvoir communiquer la moindre hypothèse à l'intelligence centrale et aux autres andréides avant plusieurs semaines.

La pensée vous vient que réfléchir à des questions complexes doit être une occupation courante chez les intelligences artificielles, lorsque leur capacité intellectuelle considérable ne se trouve pas accaparée par des tâches plus urgentes. Le but principal de ce travail intérieur serait bien entendu de déterminer la meilleure application possible de leurs directives.

Même si les andréides doivent périodiquement confronter leurs théories et leurs raisonnements, il vous semble plus satisfaisant que chacun d'entre eux décide librement de ce qu'il souhaite étudier. Leurs réflexions pourraient se prolonger pendant des jours, des semaines, des mois ou même des années.

Au moment se déroule l'histoire, à quel sujet majeur Rosemonde consacre-t-elle ses pensées disponibles ? La liberté (allez au [482](#)) ou le bonheur (allez au [493](#)) ?

425

Nyx plongea dans l'esprit d'Agravain Neuvrar, paralysant ses muscles juste avant qu'il ne puisse tirer sur Bermessane. Ignorant la terreur du chef mafieux pris au piège de son propre corps, elle fouilla sans délicatesse sa mémoire et eut très vite la confirmation de tout ce qu'elle avait entendu à son sujet. Les crimes de Neuvrar avaient été aussi innombrables que leur violence avait été atroce ; une cupidité vicieuse les avait motivés et aucun semblant d'humanité n'était jamais venu les modérer.

Saisie d'une résolution brutale, Nyx retourna la cruauté du chef mafieux contre lui-même. Elle l'enferma à l'intérieur de sa propre tête, incapable de percevoir le monde extérieur, et le soumit à un tortionnaire aussi implacable et sadique qu'il l'avait été. Lorsqu'un geignement plaintif échappa à l'homme tétanisé, elle le força à se taire. Elle ne mis un terme à son ouvrage que lorsque...

Le sentiment d'aller trop loin vous arrête brusquement. Ce criminel mérite certainement un tel châtiment, mais est-il vraiment dans la nature de Nyx de l'y condamner ? Étant télépathe, elle ressentirait elle-même avec une grande acuité la souffrance ainsi infligée. Vous peinez à imaginer qu'elle en vienne à faire preuve d'une pareille dureté, à moins d'avoir vécu au cours de l'histoire des évènements l'ayant fait profondément changer.

Alors que vous réfléchissez à ce qui aurait pu altérer sa moralité à ce point, la scène que vous vous esquissez se disloque. Rendez-vous au [8](#).

426

Riz (1kg) <i>(bien laver avant cuisson)</i>	22,79
Steaks hautement protéinés (4x200g) <i>(grillons, criquets et vers de palmier)</i>	19,96

Steaks de tofu (2x150g) <i>(plusieurs assaisonnements possibles)</i>	17,98
Plats instantanés (12x200g) <i>(Goûtez à nos nouvelles recettes : Homard Thermidor, Bœuf Wellington et Poularde aux morilles !)</i>	19,08
Pâte à tartiner à base d'algues (150g) <i>(teneur élevée en nitrates)</i>	7,99
Pain (200g) <i>(production entièrement mécanisée)</i>	6,99
Additifs vitaminés (200g) <i>(Rendez tous vos repas équilibrés !)</i>	30,89
Café (500g) <i>(ingrédients ne provenant en aucune façon d'un caféier)</i>	19,99
Pastilles de purification d'eau (boîte de 100) <i>(prix en hausse de 34% par rapport à l'année précédente)</i>	45,69
Pommes (3) <i>(ne pas consommer la peau)</i>	14,97
Bouteille de whisky (75cl) <i>(l'appellation "whisky" ne peut être accordée à ce produit dans les commerces et lieux de consommation de type Alpha)</i>	38,99
Total	231,32

Observation personnelle : Il va falloir devenir riche ou renoncer aux steaks de tofu, à la pâte à tartiner et au pain.

Notez le code 1553, puis retournez au [350](#).

Lorsqu'Océane poussa la porte de son appartement, elle avait le souffle court, deux énormes piqûres de moustique au bras et une claudication substantielle en raison d'un talon de chaussure cassé. Aucune de ces petites avaries ne diminuait le moins du monde son humeur exubérante et elle chantonnait gaiement tout en retirant son manteau.



- Coralie, je suis rentrée !

Il n'y eut pas de réponse. Océane passa dans le salon, où elle découvrit sa fille pelotonnée et endormie sur le canapé. À la voir si immobile, elle éprouva une alarme soudaine, doublée d'une impression de déjà-vu.

Un souvenir récent remonta des profondeurs de sa mémoire où il avait été sur le point de sombrer. Elle ouvrit son sac à main et il en sortit un papillon aux grandes ailes chatoyantes, qui voleta tout autour de la pièce avant d'aller éclater en étincelles colorées sur les lèvres de Coralie. La fillette fut parcourue d'un frémissement, puis elle prit une profonde inspiration, se redressa et se frotta les yeux.

- Maman, j'ai fait un cauchemar...

- C'est fini, répondit Océane en s'asseyant à côté d'elle. Il n'y a plus rien à craindre maintenant.

- Un monstre m'emportait vers le centre de la Terre... et tu courais après lui pour me reprendre.

- Tu vas me raconter toute ton histoire, et ensuite je t'en raconterai une autre, qui lui ressemblera peut-être un peu. Puis nous commanderons des pizzas et des glaces. Tu verras, il n'y aura plus de mauvais rêve pendant longtemps.

Vous vous arrêtez là, pleine d'une satisfaction aussi imprécise et pourtant solide que votre scénario lui-même. Il vous semble avoir trouvé un bon équilibre entre le trop et le trop peu, ne laissant en suspens que des questions qu'affadiraient des réponses trop explicites.

Il reste à accomplir un considérable travail de développement et de polissage, mais vous tenez le cœur de l'histoire dont dérivera tout le reste. Notez le code spécial ***Polymnie***, puis rendez-vous au [360](#).

428

Vous devez vous y reprendre à deux fois pour saisir le stylo correctement. Vous l'approchez de la feuille située sur le dessus de la pile, mais une appréhension viscérale arrête votre main. Que comptez-vous accomplir au juste ?

Si vous inventez une histoire, allez au [479](#). Si vous écrivez votre nom, allez au [489](#). Si vous copiez une citation que vous aimez, allez au [492](#).

Les fils électriques barrent de leurs minces traits horizontaux la grisaille fluide du paysage. Sans doute leur réseau relie-t-il entre eux chacun des bâtiments de cette ville. La facilité avec laquelle la pluie les fait quelquefois disparaître à vos yeux vous inspire un sentiment de solitude qui n'est pas entièrement désagréable.

L'eau ruisselant sur la vitre achève bientôt de mélanger toutes les formes et les couleurs dans votre champ de vision. Rendez-vous au [350](#).

La vision d'Amarane vous emplit d'une soif d'exploration et de découverte que mille ans passés à sillonner le monde ne suffiraient peut-être pas à éteindre.

Mais cette aspiration relève d'un idéal bien éloigné de la réalité. Elle restera toujours stérile si vous ne trouvez pas le moyen de la sublimer. Retournez au [500](#) pour y faire un autre choix.

Vous vous adossez au chambranle, renversez la tête en arrière et fermez à demi les paupières. Les rayons du soleil massent votre visage de leur chaleur délicieuse, qui distille peu à peu un profond bien-être à votre corps aussi bien qu'à votre esprit. Toute activité vous semble désormais superflue et le seul mouvement que vous prenez encore la peine d'accomplir est de tremper de temps à autre le bout de votre pied dans la fraîcheur de l'eau.

En restant éternellement ainsi, peut-être connaîtriez-vous enfin la sérénité résultant de l'absence totale de trouble, que les anciens philosophes appelaient *ataraxie*.

Mais votre raison vous souffle que, si longtemps que vous prolongiez cet instant, il n'en connaîtra pas moins un terme.

Si vous vous relevez et fermez la porte, retournez au [4](#). Si vous déshabillez et plongez dans la mer, allez au [499](#). Si vous restez telle que vous êtes, vous finirez par vous endormir ; allez dans ce cas au [8](#).

DIRECTIVE 18 : LE SYSTÈME ASSURE LA SURVIE DE L'HUMANITÉ ET PROTÈGE À CETTE FIN SA PROPRE EXISTENCE.

DIRECTIVE 11 : LE SYSTÈME PRÉSERVE LA SANTÉ ET L'INTÉGRITÉ PHYSIQUE DES ÊTRES HUMAINS.

Rosemonde se pencha pour examiner Eulalie. Elle vérifia méthodiquement son rythme cardiaque, sa tension artérielle, sa respiration et les divers autres signes physiologiques qui auraient pu révéler une perturbation significative de l'organisme. Aucune anomalie ne se révéla. Comme elle l'avait prévu au moment d'agir, l'emploi modéré d'un tétaniseur ne risquait nullement de porter atteinte à l'excellente santé de la jeune femme.

Eulalie n'en était pas moins hors d'état de nuire au système. Ses yeux s'agitaient frénétiquement et sa bouche frémissait comme si elle voulait parler, mais ses bras et ses jambes étaient totalement paralysés. Rosemonde estima que la jeune femme commencerait à retrouver le contrôle de ses membres dans vingt-huit minutes environ, à moins d'être placée en état de sommeil artificiel entretemps.

Une minuscule fraction de seconde lui suffit pour informer les autres andréides de la situation dans la salle du terminal. Au rez-de-chaussée du bâtiment, la foule avait désormais été repoussée et la plupart de ses meneurs étaient neutralisés.

Rosemonde récupéra une à une les cartes magnétiques insérées dans le panneau de contrôle. Les procédures ordinaires ne prévoyait pas qu'une andréide puisse les manipuler, mais les directives fondamentales du système justifiaient une exception dans le cas présent.

DIRECTIVE 23 : LA SOCIÉTÉ HUMAINE PEUT PAR CONSENSUS REVOIR, RÉFORMER ET CHANGER LES DIRECTIVES PRIMORDIALES DU SYSTÈME.

Les événements récents avaient démontré que le dispositif actuel, où chacun des trois ordres disposait de l'une des cartes magnétiques et d'un tiers du code d'accès, était bien trop simple et trop peu sécurisé. Une meilleure méthode devrait être élaborée pour que la révision des directives ne puisse être effectuée en l'absence d'un consensus réel.

Cette explication vous satisfait. Il paraît logique qu'une intelligence artificielle se conforme aux directives programmées en elle. D'un autre côté, ces règles sont suffisamment générales pour que leur application nécessite des réflexions très élaborées ; les andréides ne sont donc pas de simples robots appliquant des ordres à la lettre, mais des êtres intelligents capables de raisonnements complexes et de jugement.

Reste à décider pourquoi Rosemonde a aidé Eulalie si longtemps et ne l'a empêché qu'à la dernière minute d'atteindre son but.

Si Rosemonde appliquait la directive d'auto-préservation du système, amenant les partisans de l'insurrection à se dévoiler de manière à pouvoir tous les neutraliser, allez au [388](#). Si elle

était prise entre plusieurs de ses directives et s'efforçait de les concilier de son mieux, allez au [407](#). Si elle pensait que les intentions d'Eulalie ne représentaient pas une menace majeure pour le système et n'a réalisé que tardivement qu'elle se trompait, allez au [421](#).

433

(Un parc de taille modeste, dont les pelouses mal entretenues sont parsemées de déchets. Le regard légèrement dans le vague, Muriel marche à côté d'un représentant de l'organisation non-gouvernementale Palingenesia. Le garde du corps de celui-ci les suit à quelques mètres.)

Représentant : Ce parc a déjà failli être rasé au moins une douzaine de fois pour être remplacé par un centre commercial, un parking ou je ne sais quoi d'autre encore. Même s'il n'est plus très agréable à l'œil, sa simple survie m'inspire toujours de la confiance en l'avenir.

Muriel : C'est pour me communiquer ce sentiment que vous m'avez fixé rendez-vous ici ? Je pensais que c'était juste parce qu'il s'y trouve moins de dispositifs de surveillance qu'ailleurs.

Rep. : Les deux motifs sont également valables. Chaque jour, partout dans le monde, d'innombrables crimes contre la planète et contre l'humanité sont commis par des gens chez qui le désespoir a tué toute moralité, sur les ordres d'individus cupides et bien habillés, qui eux-mêmes ne rendent de comptes qu'à une poignée de personnes encore beaucoup plus riches. Pour lutter contre tout cela sans se décourager, il faut être capable de trouver du réconfort dans des choses qui n'ont rien de grandiose.

Mur. : En somme, ce que je vous ai révélé sur Chrysalis n'est qu'un grain de sable supplémentaire.

R : Je vais vous parler franchement : au cours des dernières années, nous avons recensé plus d'une dizaine de laboratoires expérimentant sur des sujets humains non-consentants. Celui de Chrysalis est un peu inhabituel dans la mesure où il est situé dans un pays dont le gouvernement fait encore semblant de se soucier de sa population. J'ai communiqué vos informations à nos équipes, qui vont faire leur possible pour obtenir des preuves matérielles. Mais, d'après les événements que vous m'avez rapportés, je crains qu'il ne reste déjà plus rien des locaux ni de ce qu'ils ont contenu.

M : À part le fruit des recherches qui s'y sont déroulées.

R : Oui, et c'est cela qui compte le plus. La meilleure réponse possible aux atrocités de Chrysalis, c'est de faire en sorte que leurs résultats servent à l'humanité plutôt qu'à leurs profits déjà obscènes. Nous possédons les moyens nécessaires pour analyser leurs découvertes et produire en masse des traitements pour les populations les plus exposées aux risques sanitaires.

M : Et moi, dans tout ça ?

R : L'intelligence et le courage dont vous avez fait preuve trouveraient parfaitement l'occasion de s'exprimer au sein de Palingenesia. Je peux dès à présent vous proposer un poste d'analyste en chef. D'ici deux ou trois ans, vous pourriez sans doute devenir directrice régionale adjointe.

M : Je vois.

**Notez le code 3509.**

Si vous possédez un autre code commençant par le chiffre 3, rendez-vous au [417](#). Sinon, retournez au [350](#).

## 434

Les immeubles d'habitation poussaient comme des champignons dans ce quartier très récent, où le ballet des engins de chantier s'offrait encore de toute part aux yeux. En compagnie de Bermessane, Nyx longeait sans hâte une voie qui les mènerait à l'un des espaces boisés en périphérie de la capitale. Sa perception télépathique ne goûtait pas davantage cet environnement que son ouïe, mais elle endurait pour le moment l'inconfort, se contentant de feutrer les émotions les plus tapageuses.

Parvenue à une place embryonnaire, elle s'arrêta et Bermessane fit aussitôt de même.

- Khépri ressemble à une toile vierge d'excellente qualité, déclara-t-elle d'une voix songeuse. Elle se prête mieux qu'une autre à la création d'un chef-d'œuvre, mais rien n'empêche d'en gâcher le potentiel avec des formes maladroitement et des couleurs criardes.

Elle embrassa tout ce qui l'entourait d'un ample geste du bras.

- Y a-t-il rien de plus affligeant que de voir des gens trimer comme des fourmis pour offrir à d'autres personnes la possibilité de vivre eux-mêmes comme des insectes entassés les uns sur les autres ? Les foules sont toujours laides et vos projets d'aménagement s'acharnent pourtant à en engendrer.

Les mains dans le dos, elle s'éloigna de quelques pas de Bermessane immobile et silencieux, puis revint vers lui.

- Tu me suggérais une promenade dans ce bois dont j'ai déjà oublié le nom, mais je n'en ai plus envie. Il ne devrait pas être nécessaire d'aller si loin pour une chose pareille. Je déteste cette logique de financier qui voudrait voir s'élever ici une série de bâtiments boursouflés autour de quelques carrés de gazon. Khépri offre tellement d'espace ne demandant qu'à devenir des paysages beaux et agréables !

L'activité des ouvriers et des machines situés à proximité semblait moins vive qu'elle n'avait été quelques instants plus tôt. Nyx n'y prêta pas attention, emportée par son idée :

- Cette étendue de béton qui nous entoure, par exemple, pourrait être un grand jardin plein de formes et de couleurs harmonieuses. Je m'imagine très bien en train de m'y promener pendant un bel après-midi. On n'y entendrait aucun bruit désagréable, rien que des conversations tranquilles, des oiseaux, des enfants en train de jouer et un peu de musique ici et là. Je respirerais les fleurs, je me promènerais autour d'un bel étang entouré de saules, je regarderais peut-être un artiste en train de peindre. Une famille m'invitera à pique-niquer avec eux. Je passerai ensuite une heure ou deux à méditer, et toutes les pensées voisines feront très doucement écho aux miennes. Le soir venu, on m'emmènera voir un concert, un ballet ou un autre spectacle.

Le regard perdu dans le ciel parsemé de nuages, la jeune femme se tut et laissa sa seule pensée poursuivre sa rêverie. Au terme d'un long moment, elle baissa les yeux sur Bermessane et reprit la parole d'une voix moins exaltée :

- Bien sûr, je suis censée quitter Khépri dans quelques jours à peine.

Le ton sur lequel cette phrase était formulée lui ôtait son caractère d'affirmation et un frémissement convulsif parcourut le capitaine de police des pieds jusqu'à la tête. Il ouvrit et referma la bouche à plusieurs reprises, sans articuler un mot. Nyx le regardait avec une telle confiance qu'il finit néanmoins par dire :

- Tu ne devrais pas être obligée de partir si tu ne le souhaites pas. Je fournirai une explication aux services de sécurité de l'union.

Rendez-vous au [462](#).

Vous fermez les yeux pour ne plus voir votre cellule. Contrairement à ce que vous espérez, votre imagination ne fournit cependant aucun substitut à cette réalité. Vous faites tous les efforts possibles pour vous représenter quelque chose, quoi que cela puisse être, mais votre esprit reste obstinément vide et votre désir de création n'y trouve aucun écho. Une profonde torpeur finit par vous délivrer de votre frustration.

Rendez-vous au [8](#).

Vous baissez la fenêtre, vous attendant à recevoir de la pluie en plein visage. Au lieu de cela, l'image de la ville se dérobe avec le panneau vitré et il ne défile plus devant vous que la paroi à peine visible d'un tunnel.

Le paysage urbain reste quelques instants visible à travers les autres vitres, mais il vous semble désormais tout à fait plat, comme une image sur un écran. Puis la pénombre le remplace totalement. Quelques instants plus tard, la rame de métro atteint une nouvelle station souterraine, où ses portes s'ouvrent et ses lumières s'éteignent.

Abasourdie, ne sachant que faire d'autre, vous descendez sur le quai et vous engagez dans le premier couloir venu.

Rendez-vous au [336](#).

Un masque d'un blanc laqué pendait à la ceinture d'Équinoxe. Ses lèvres étaient teintées en noir et de minuscules pierres brillantes parsemait sa surface harmonieuse comme une traînée d'étoiles. Des fissures rayonnaient depuis un point situé au centre de son front, là où quelque chose l'avait percuté brutalement.

Peu de temps avant d'entamer son ascension de l'Escalier Sans Fin, elle s'était trouvée tapie derrière une colonne de marbre livide, dans la strate la plus profonde qu'elle avait jamais atteinte intentionnellement.

Les murs lisses du Mausolée du Ressassement s'étendaient devant elle à perte de vue, leur blancheur recouverte de personnages peints dans des couleurs criardes et des poses désarticulées. Une mélodie lancinante emplissait l'espace de quelques notes répétées en une boucle sans fin.

Loin devant Équinoxe se trouvait l'ennemie qui l'avait contrainte à venir jusqu'ici. Silhouette sombre sur un trône glacé, elle demeurait pour le moment immobile, une main serrant son instrument de mort spirituelle, l'autre posée sur l'appât dont elle s'était servie.

Équinoxe réprima l'accès d'impatience fiévreuse insufflée par cette vision. Son intrusion ne semblait pas avoir été remarquée, mais l'effet de surprise ne durerait que le temps d'un des battements du cœur haineux qui désirait sa destruction. Elle devait faire preuve d'adresse ou échouer tout près du but.

Elle observa les représentations qui s'étaient sur les parois de pierre, s'efforçant d'ignorer leur objet pour ne se concentrer que sur leur disposition et leur densité. Puis elle posa une

main contre le mur le plus proche, essuya d'un revers de main quelques larmes qui avaient malgré tout perlé au coin de ses yeux, et revêtit le masque qu'elle avait arraché à sa propre ombre au tout début de son périple.

En l'espace d'un instant, Équinoxe fut pliée, aspirée, compressée, déformée, allégée et aplatie. L'expérience l'étourdit momentanément et, lorsqu'elle reprit ses moyens, elle se trouvait dans un espace dénué de profondeur, où plus aucun de ses sens ne fonctionnait comme d'ordinaire. Elle était une image parmi les images qui enserraient le mausolée de leur tragédie insurmontable. Le monde en trois dimensions était désormais difficile à percevoir, mais elle ne pouvait guère se tromper de direction. Pas à pas, prudemment, elle commença à se rapprocher de ce qu'on lui avait arraché et qu'elle était venue ici pour reprendre.

Qu'allez-vous à présent rajouter à la scène où Équinoxe gravit l'escalier ?

Si elle porte au poignet un bracelet offert par la personne qui lui est la plus chère, allez au [451](#) (R). Si tout ceci est une quête intérieure qui se déroule dans son imagination et dont le but est de lui permettre de surmonter un traumatisme, allez au [463](#) (OC). Si elle est occupée à réfléchir à ce qu'elle va préparer pour le dîner, allez au [496](#) (LA).

438

Colonies extra-terrestres : le rêve insensé

C'est une rengaine de plus en plus fréquente depuis quelques années : l'avenir de l'humanité, dit-on, se trouverait dans l'espace. À en croire les partisans de cette théorie, la surpopulation et la dégradation des conditions environnementales condamnerait notre vieille planète à *(passons sur une dizaine de lignes à la prose emphatique et à la substance maigre)*

L'immense majorité des experts s'accordent cependant à souligner le caractère irréalisable de tous ces projets. Vénus, la planète la plus proche de la Terre, possède une atmosphère extrêmement hostile. La faible gravité existant sur Mars et sur la Lune engendrerait de sérieux problèmes de santé pour des êtres humains y résidant à long terme. Quant aux lunes de Jupiter *(passons)*

Aucun de ces nombreux obstacles ne peut du reste se comparer à la difficulté inimaginable de faire apparaître sur des planètes sans vie des biosphères comparables à celle de la Terre, dont la création a nécessité des centaines de millions d'années. Le seul fait de *(passons)*

Chercher le salut de l'humanité hors de la Terre n'est donc rien d'autre qu'un mirage irréalisable. Nos espoirs pour l'avenir ne peuvent reposer que sur la réparation progressive de notre environnement actuel, si difficile que cela puisse *(tout cela est bien joli et certainement très raisonnable, mais ces mêmes arguments ont déjà été avancés des milliers de fois au cours*



*des dernières décennies et le fait que l'expansion spatiale ne se voit pas attribuer autant de moyens que possible n'a jamais eu le moindre impact bénéfique sur la situation de la Terre)*

Notez le code [4923](#).

Si vous possédez le code [4308](#), rendez-vous au [309](#). Si ce n'est pas le cas, mais que vous avez noté le code [4589](#), rendez-vous au [461](#).

Si vous ne remplissez pas les conditions précédentes, retournez au [350](#).

## 439

*(Vingt-neuf jours avant la Révolution)*

Lors d'une réunion des États-Généraux datant d'un demi-siècle, l'habitude avait été prise de répartir les représentants élus en plusieurs comités de travail pour qu'ils y discutent extensivement de sujets spécifiques, puis viennent présenter leurs conclusions et leurs propositions devant leurs collègues rassemblés. Ce système s'était révélé, pendant plusieurs décennies, un moyen fort efficace de fluidifier les procédures et d'aplanir les difficultés.

Il ne fonctionnait plus si bien à présent. Les revendications des techniciens, étant rejetées en bloc par les administrateurs et concepteurs, avait ramené le débat devant l'Assemblée toute entière, où il avait pris un caractère enflammé. Les frictions entre les ordres s'étaient ensuite propagées à tous les aspects de l'activité parlementaire.

Le comité auquel appartenait Eulalie n'échappait pas à cette tendance. Il se réunissait depuis quelques jours pour discuter des expéditions dans le monde extérieur et ce sujet, d'ordinaire très consensuel, alimentait à présent une rhétorique exceptionnellement véhémence.

La cité existait depuis sa création dans un état de quasi-autarcie. Les quelques nécessités imposant de s'aventurer hors de ses murs étaient entièrement prises en charge par des robots pilotés par l'intelligence centrale. L'humanité n'avait pas oublié l'époque où elle s'étendait sur toute la surface de la planète, mais elle se souvenait davantage encore d'être passée tout près de l'anéantissement. La peur, transmise de génération en génération, avait toujours renvoyé à plus tard les vellétés de recolonisation.

Mais les représentants des techniciens, exaltés par leur remise en cause de l'ordre établi, ne voulaient plus se satisfaire de cette timide claustration. La salle de réunion servait depuis plusieurs heures de champ de bataille à des arguments passionnés.

- Notre état de stagnation actuel est une abomination qui va à l'encontre même de la nature humaine ! concluait Eulalie au terme d'une longue diatribe. Cet état de médiocrité résignée a sans doute eu une raison d'être par le passé, mais voilà longtemps qu'il ne se perpétue plus

que par l'effet d'une inertie monstrueuse, qui ôte la moitié de son âme à chacun d'entre nous !

- C'est une insulte à la mémoire des fondateurs de notre cité ! Vous oubliez toutes les leçons du passé !

- Non, elle a raison ! Nous ne pouvons pas refuser éternellement d'évoluer !

- Vous causeriez notre perte à tous si on vous laissait faire !

Les andréides présents ne prenaient aucune part au débat, sinon pour fournir des données objectives lorsqu'un représentant les sollicitait. Ils n'en prêtaient pas moins une attention rigoureuse à chaque mot prononcé.

Rosemonde étudiait tout particulièrement l'argument d'Eulalie. Elle l'avait déjà entendu, mais jamais avec une telle intensité émotionnelle, et cela l'interpellait d'autant plus qu'elle n'en comprenait pas la raison. Au cours de l'Histoire humaine, la stagnation avait été autrement plus fréquente que le changement et les évolutions s'étaient souvent étalées sur plusieurs siècles. Pourquoi ces accès d'impatience alors que l'isolation continue était manifestement, dans les circonstances présentes, la garantie la plus sûre de la qualité de vie ?

Le pressentiment d'un gouffre apparut au milieu des analyses de Rosemonde. Se pouvait-il que sa compréhension des humains de l'ère actuelle souffre d'angles morts qu'elle n'avait jamais perçus jusque-là ? Le fait de vivre entre les murs de la cité depuis le jour de leur naissance jusqu'à celui de leur mort constituait-il pour eux une mutilation ? La question paraissait si immense et si complexe qu'il lui faudrait des semaines pour en cerner les contours ; elle décida de commencer tout de suite.

Notez le code *Prairial*. La pensée vous vient que réfléchir à des sujets complexes doit être une occupation courante chez les intelligences artificielles, lorsque leur capacité intellectuelle considérable ne se trouve pas accaparée par des tâches plus urgentes. Le but principal de ce travail intérieur serait bien entendu de déterminer la meilleure application possible de leurs directives.

Même si les andréides doivent périodiquement confronter leurs théories et leurs raisonnements, il vous semble plus satisfaisant que chacun d'entre eux décide librement de ce qu'il souhaite étudier. Leurs réflexions pourraient se prolonger pendant des jours, des semaines, des mois ou même des années.

Au moment se déroule l'histoire, à quel sujet majeur Rosemonde consacre-t-elle ses pensées disponibles ? La liberté (allez au [482](#)) ou le bonheur (allez au [493](#)) ?

Sofia incarne un de vos désirs les plus exaltants. Vous souhaiteriez, comme Syrine, fusionner avec un être dont la nature différente vous apporterait tout ce dont vous ressentez si cruellement le manque.

Mais cette transfiguration relève de l'impossible. Que vous vous en accommodiez ou non, vous ne serez jamais autre que vous-même. Retournez au [500](#) pour y faire un autre choix.

## 441

Les immeubles d'habitation poussaient comme des champignons dans ce quartier très récent, où le ballet des engins de chantier s'offrait encore de toute part aux yeux. En compagnie de Bermessane, Nyx longeait une voie qui les mènerait à l'un des espaces boisés en périphérie de la capitale. Le bruit ambiant lui était moins pénible que les émotions tapageuses auxquelles elle ne parvenait pas à échapper. En ce moment même, elle s'efforçait vainement d'échapper à l'écho mental d'une dispute entre deux ouvriers situés à près d'une centaine de mètres. Ses barrières mentales étaient épuisées par ce harcèlement protéiforme et incessant.

Nyx fut parcourut d'un frisson nauséux à l'idée que cette zone urbaine ne cesserait de grandir et la densité de sa population de s'intensifier au cours des années à venir. Même les villages dispersés çà et là sur le continent ne conserveraient pas longtemps leur taille modeste. Quant aux étendues sauvages qui recouvraient encore l'essentiel de Khépri, la jeune femme n'y songeait pas, ne possédant aucune compétence qui lui permettrait de survivre loin de la civilisation.

- Khépri est une planète pleine de potentiel, déclara-t-elle soudain à Bermessane, mais elle n'est pas faite pour moi. Je prendrai la navette qui part la semaine prochaine pour entamer mon retour vers Clotho.

Le capitaine de police hocha la tête sans faire aucun commentaire.

En son for intérieur, Nyx songeait que la station spatiale dans laquelle elle avait passé toute sa jeunesse lui paraîtrait bien étroite désormais. Sans doute devrait-elle accepter d'autres missions sur d'autres planètes, à condition toutefois qu'elles se montrent aussi brèves que celle-ci.

- Nous arriverons au bois de Quazains d'ici un quart d'heure, déclara Bermessane quelques instants plus tard.

Son attitude rigide et son ton formel tirèrent Nyx hors de son introspection. Elle lut ses pensées et, sans comprendre pourquoi, découvrit qu'il était soulagé de la voir partir.

Rendez-vous au [456](#).

*(Six jours avant la Révolution)*

-...et puisque vous tenez tant à invoquer la tradition, je concluerai en vous rappelant que les tout premiers administrateurs et concepteurs n'avaient pas souhaité que leurs fonctions soient héréditaires ! Il est vrai que leur seule intention était de servir leurs concitoyens, et non pas de leur tenir lieu de parasites ou de les soumettre à l'aliénation !

Les exclamations qui avaient fusé des bancs de l'Assemblée tout au long du discours d'Eulalie se fondirent en un tumulte informe. Les rangs des techniciens approuvaient les paroles de leur collègue aussi bruyamment que les deux ordres visés les condamnaient. Un administrateur au visage empourpré se leva d'un bond et, tendant un doigt indigné, s'exclama :

- Je demande que la représentante Eulalie Calissiel soit immédiatement expulsée et qu'elle fasse l'objet de sanctions pour insulte envers les deux ordres supérieurs !

Comme tous les autres andréides assistant à la séance, Rosemonde se tenait immobile et silencieuse en bordure de la salle, dans l'attente d'une sollicitation directe de la part d'un représentant en exercice. Une fraction de seconde lui suffit à identifier les règles applicables dans le cas présent :

DIRECTIVE 3 : LE SYSTÈME GARANTIT L'ÉGALITÉ EN DIGNITÉ ET EN DROIT DE TOUS LES ÊTRES HUMAINS. IL N'ÉTABLIT DE DISTINCTIONS ENTRE EUX QUE DANS LA MESURE OÙ ELLES SERVENT L'UTILITÉ COMMUNE.

DIRECTIVE 3-CLBA : LES REPRÉSENTANTS ÉLUS SONT ÉGAUX SANS DISTINCTION POSSIBLE DANS LE CADRE DE LEUR ACTIVITÉ PARLEMENTAIRE.

DIRECTIVE 3-CLBA-11 : AUCUNE DISTINCTION APPLICABLE EN-DEHORS DE L'ASSEMBLÉE NE PEUT ÊTRE INVOQUÉE POUR

Vous n'allez pas plus loin, pressentant que cet affinement progressif du principe de base pourrait se prolonger de manière aussi lassante qu'absurde. Même nombreuses et précises, des interprétations fixes ne sauraient éliminer la nécessité d'un raisonnement pour accorder la règle aux circonstances particulières, surtout dans un domaine aussi subjectif.

Par ailleurs, vous n'aimez pas l'idée que les andréides soient à ce point soumis à l'intelligence centrale. Cela les amoindrirait en tant qu'individus.

Notez le code *Brumaire*, puis retournez au [407](#) pour y faire un autre choix.

À présent que vous êtes remontée au début de l'histoire, vous essayez d'assembler dans votre esprit une idée claire de Rosemonde, de son point de vue et de sa manière de raisonner. Mais les divers aspects du personnage vous paraissent trop confus et discordants. Lorsque vous essayez de leur imposer une cohérence, le puzzle tout entier vole en éclats.

Rendez-vous au [8](#).

Laurianne : Allo ? Muriel, tu m'entends ?

Muriel : Juste un instant... Voilà, c'est bon, je t'écoute.

Laur. : Je n'en ai pas pour longtemps. J'ai juste une très mauvaise nouvelle à t'annoncer : Marius est mort.

Mur. (après un silence de quelques secondes) : Qu'est-ce qui s'est passé ?

L : Deux hommes ont ouvert le feu au moment de la sortie des classes. Apparemment, l'un des autres élèves était le fils d'un chef de gang. Je pensais que tu serais déjà au courant de tout ça.

M : Je ne travaille pas aujourd'hui. Et Éveline ?

L : Elle tenait déjà Marius par la main. Elle n'a pas été blessée, ce qui est déjà un miracle, mais elle est sous le choc. Si tu peux venir m'aider à lui tenir compagnie...

M : Je vais l'appeler, mais je ne sais pas quand je pourrai passer la voir. J'ai quelques imprévus qui me sont tombés dessus récemment.

L : Tout va bien ?

M : Tout sera réglé d'ici quelques jours. Je suis désolée si je ne réussis pas à venir d'ici là.

**Notez le code 2191.**

Si vous possédez le code 2376, rendez-vous au [309](#). Si ce n'est pas le cas, mais que vous avez noté le code 2544, rendez-vous au [359](#).

Si vous ne remplissez pas les conditions précédentes, retournez au [350](#).

445

Les tiroirs se révèlent vides. Vous les examinez et les palpez longuement à la recherche d'une cachette ou d'un double fond, mais sans succès.

Retournez au [4](#).

446

Rosemonde s'approcha du panneau de commande et commença à y taper de nouvelles directives, que son cerveau inhumainement rapide avait passé au crible des milliers de fois de manière à ce que leur formulation soit parfaite. Grâce à sa manipulation subtile des révolutionnaires – et en particulier d'Eulalie – elle disposait enfin de tous les moyens nécessaires pour atteindre le but qu'elle avait soigneusement caché toutes ces années.

Une hésitation vous arrête. Quel pourrait donc être ce but, au juste ? Et quelle serait la motivation profonde du plan secret de Rosemonde ? Vous n' imaginez pas une andréide animée par une simple soif de pouvoir comme un humain pourrait l'être. Son ambition devrait reposer sur des raisons et des objectifs pareillement précis.

Ne vous sentant pas en mesure d'imaginer tant de détails sur le champ, vous préférez choisir une approche différente pour creuser la personnalité de Rosemonde. Notez le code *Frimaire*, puis retournez au [330](#) et faites-y un autre choix.

447

Vous prenez le crayon, en approchez la pointe de la feuille qui se trouve sur le dessus de la pile, puis hésitez. Que souhaitez-vous représenter au juste ?

Un personnage (allez au [369](#)), un animal (allez au [454](#)) ou un paysage (allez au [485](#)) ?

*(Six jours avant la Révolution)*

-...et puisque vous tenez tant à invoquer la tradition, je conclurai en vous rappelant que les tout premiers administrateurs et concepteurs n'avaient pas souhaité que leurs fonctions soient héréditaires ! Il est vrai que leur seule intention était de servir leurs concitoyens, et non pas de leur tenir lieu de parasites ou de les soumettre à l'aliénation !

Les exclamations qui avaient fusé des bancs de l'Assemblée tout au long du discours d'Eulalie se fondirent en un tumulte informe. Les rangs des techniciens approuvaient les paroles de leur collègue aussi bruyamment que les deux ordres visés les condamnaient. Un administrateur au visage empourpré se leva d'un bond et, tendant un doigt indigné, s'exclama :

- Je demande que la représentante Eulalie Calissiel soit immédiatement expulsée et qu'elle fasse l'objet de sanctions pour insulte envers les deux ordres supérieurs !

DIRECTIVE 3 : LE SYSTÈME GARANTIT L'ÉGALITÉ EN DIGNITÉ ET EN DROIT DE TOUS LES ÊTRES HUMAINS. IL N'ÉTABLIT DE DISTINCTIONS ENTRE EUX QUE DANS LA MESURE OÙ ELLES SERVENT L'UTILITÉ COMMUNE.

Comme tous les autres andréides assistant à la séance, Rosemonde se tenait immobile et silencieuse en bordure de la salle, dans l'attente d'une sollicitation directe de la part d'un représentant en exercice. Elle chercha aussitôt dans sa mémoire et celle de l'intelligence centrale des exemples de situations similaires, mais cette piste se révéla rapidement vaine : aucune séance parlementaire n'avait jamais présenté un caractère aussi conflictuel lors des États-Généraux précédents.

Faute de précédent, Rosemonde réfléchit par elle-même à l'application des directives aux circonstances présentes. Elle parvint à une conclusion qu'elle communiqua aussitôt aux autres andréides présents. Plusieurs d'entre eux venaient d'élaborer des interprétations différentes, mais au terme d'un examen rigoureux et de nombreux échanges, son raisonnement emporta une approbation unanime.

Cinq secondes après la requête de l'administrateur, l'andréide C-445 prit la parole d'une voix suffisamment forte pour être entendue dans l'ensemble de la salle :

- Aucune distinction n'a lieu d'être établie entre les représentants élus dans le cadre de leur activité parlementaire. Les distinctions applicables en-dehors de l'Assemblée ne peuvent être invoquées dans le cadre d'une action disciplinaire.

Cette approche vous satisfait. Mais une autre question vous vient déjà à l'esprit.

Rosemonde a été mise à la disposition d'Eulalie par le système en tant qu'assistante personnelle, pour toute la durée des États-Généraux. Il vous semble souhaitable qu'elle en vienne par ailleurs à respecter la jeune femme pour ses qualités, telles que son idéalisme

sincère et sa dévotion ; cela donnerait un aspect plus complexe à la psychologie de l'andréide et aux relations entre les deux personnages.

Tout en prévoyant la possibilité qu'elles en viennent à s'opposer, Rosemonde souhaiterait donc aider Eulalie à exprimer ses idées autant que possible. Mais il pourrait être intéressant qu'il existe une exception à cette règle de comportement générale.

Parmi les opinions les plus radicales d'Eulalie, quelle devrait être celle que Rosemonde cherche à lui faire abandonner ? La suppression totale de la réalité virtuelle (allez au [465](#)), l'abolition des contraintes imposées à la natalité humaine (allez au [474](#)) ou l'affranchissement des andréides vis-à-vis de leurs directives (allez au [488](#)) ?

449

*Quelques passants visible sur la gauche et sur la droite. Quelqu'un en train de se rapprocher derrière ? Ne pas se retourner maintenant. Tourner à droite d'un air naturel sans hâter le pas. Regarder du coin de l'œil. Il y a bien quelqu'un à environ dix mètres. Attendre d'être cachée à sa vue puis accélérer et emprunter une autre ruelle. Se réfugier à l'intérieur d'un bâtiment ? Risque de se retrouver prise au piège. Mieux vaut continuer de zigzaguer jusqu'à pouvoir rejoindre la planque. L'homme n'agira sans doute pas tant que...*

La traînée verticale d'une fusée pour la Lune s'éleva tout à coup au-dessus des bâtiments décrépits du quartier. L'espace d'une brève seconde, Muriel ne put s'empêcher de la suivre des yeux et de penser à tout autre chose qu'à sa situation actuelle.

Puis elle se ressaisit, baissa la tête et poursuivit son chemin.

Notez le code **4161**.

Si vous possédez le code **4589**, rendez-vous au [461](#). Sinon, retournez au [350](#).

450

La perspective de partager le point de vue de Rosemonde exerce sur vous un attrait surprenant. Juger de toute chose suivant la logique, sans autre but que de respecter les principes fondamentaux de votre existence, cela n'offrirait-il pas la voie la plus simple vers le bonheur ?



Mais qu'un tel état d'esprit constitue ou non un bienfait, il est trop contraire à la nature humaine pour que vous puissiez en approcher. Retournez au [500](#) pour y faire un autre choix.

#### 451

Le bracelet consistait en un entrelac gracieux de fils d'argent sélénite, au sein duquel scintillaient des étoiles miniatures à côté de gemmes de souvenir vibrant de mille sensations. Mais cette splendeur onirique s'évaporait au fil de l'ascension, laissant peu à peu transparaître au poignet d'Équinoxe un assemblage de perles en plastiques colorées et d'autres ornements de bric et de broc. Sur un petit cœur en carton blanc, une main enfantine avait tracé cinq lettres.

Qu'allez-vous à présent rajouter à la scène ?

Si un masque se trouve accroché à la ceinture d'Équinoxe, allez au [437](#) (BY). Si l'héroïne est une dryade rapportant la graine d'un arbre merveilleux pour la planter dans le monde normal, allez au [483](#) (SU). Si elle est occupée à réfléchir à ce qu'elle va préparer pour le dîner, allez au [496](#) (LA).

#### 452

L'étagère serpente verticalement sur une modeste portion du mur. Ses formes épurées et sa couleur crème font ressortir par contraste les quelques objets dont elle est chargée.

Depuis le rayon le plus élevé, une plante grasse fait cascader une masse de feuilles crenelées et de ravissantes fleurs roses.

Le degré immédiatement inférieur est occupé par un grand bol à thé d'un rouge sombre, dont la simplicité des lignes séduit le regard.

Il y a en-dessous une statuette métallique, représentant de manière très stylisée une personne assise, la tête appuyée contre la main.

Le rayon le plus bas vous semble tout d'abord vide. Puis vous réalisez que s'y trouve posée une carte d'une blancheur immaculée. Lorsque vous la retournez, une phrase écrite à l'encre bleu ciel s'offre à vos yeux : LE NOM DE CE LIEU EST ATTENTE.

Retournez au [4](#).

453

La masse des petites scènes que vous venez d'imaginer vous paraît tout à coup énorme. Lorsque vous y cherchez de quoi orienter votre vision de Muriel, vous ne savez où donner de la tête. Les détails se diluent dans leur propre multitude jusqu'à perdre tout leur impact.

Vous songez à retrancher certains éléments, mais la pensée de sacrifier des fruits si récents de votre imagination suffit à vous faire basculer brusquement hors de l'histoire. Rendez-vous au [8](#).

454

Après avoir balancé quelques instants, vous décidez de représenter un dauphin bondissant hors de l'eau. Le dessin est assez vite achevé, mais lorsque vous l'examinez ensuite, il ne vous inspire pas une grande satisfaction : l'animal a des proportions maladroitement et vous n'êtes pas parvenue à lui insuffler une impression de mouvement et de vie.

Retournez au [4](#).

455

Laurie fit quelques pas hésitants sous l'éclat des réverbères. Un brouhaha de conversations diffuses se répandait sur le trottoir depuis les terrasses de restaurants voisins ; le vrombissement distant des voitures s'y mélangeait par intermittence.

La jeune femme balaya du regard la rue piétonne sans rien y trouver de familier. Comment s'était-elle retrouvée ici ? Le souvenir d'une succession d'événements semblait tapi à l'arrière de ses pensées, mais sa substance devenait brumeuse à la moindre tentative d'examen. Laurie ne se rappelait distinctement que d'un escalier interminable et encore commençait-elle à se demander s'il ne s'était pas agi d'une hallucination.

Avait-elle fait des abus d'alcool ou consommé sans le savoir de la drogue ? Ses pensées lui semblaient claires et elle n'éprouvait aucun malaise physique. Sa tenue, quant à elle, n'aurait pas été différente si elle venait tout juste de quitter son lieu de travail.

Perplexe et impatientée, Laurie décida de remettre l'examen de cette énigme au moment où elle serait rentrée chez elle. Elle se mit en route dans la direction d'où provenait la plupart des bruits de circulation et, quelques instants plus tard, parvint à une bouche de métro où elle s'engouffra.

Blotti à l'intérieur de son sac, entre ses clés, son téléphone, son portefeuille et quelques stylos, un grand œuf aux couleurs flamboyante attendait le moment d'éclorre.

Vous réfléchissez à la scène que vous venez d'imaginer. L'idée d'une fin ouverte ne vous semble pas mauvaise, à condition qu'elle stimule l'imagination au lieu d'exprimer une vacuité paresseuse. Si l'histoire se borne à un enchaînement de scènes dictées par votre seule fantaisie, il vous semble nécessairement impossible de la conclure de façon satisfaisante ; même de simples aperçus ne peuvent pas naître au dernier instant à partir de rien.

Il vous faudrait réfléchir davantage à tous les aspects du scénarios, sans les relier de façon trop rigide, mais en cherchant à y tracer des perspectives élaborées en filigrane. La nature de ce monde souterrain, la relation entre Équinoxe et Laurie, le contenu de cet œuf étrange, tout cela devrait recevoir au moins des prémices de réponses.

Dans l'immédiat, la masse de ce travail excède nettement votre envie. Rendez-vous au [360](#).

## 456

Les passagers au départ de Khépri étaient, comme toujours, bien moins nombreux que les nouveaux arrivants. Bermessane Kella ne leur prêta guère attention tandis qu'il escortait Nyx et Dustel à travers les postes de contrôle. Il s'agissait majoritairement d'ingénieurs, de techniciens et d'ouvriers dont le contrat ou l'affectation touchait à son terme. Le temps passé sur cette planète en cours de colonisation n'avait été pour eux qu'une mission professionnelle comme une autre.

Le trio atteignit un espace d'attente à l'atmosphère engourdie, dont les grandes fenêtres permettaient de voir les plaines s'étendant à perte de vue sous de nombreux nuages. Dustel s'attendait manifestement à y prendre congé de Kella, mais celui-ci insista pour rester avec eux jusqu'au moment du départ. Ils engagèrent en attendant une discussion sur des sujets anodins. Plongée dans ses pensées, Nyx n'y apporta presque aucune contribution.

Les adieux furent brefs et laconiques une fois l'embarquement annoncé. Kella suivit des yeux la jeune télépathe jusqu'à ce que sa silhouette fluette disparaisse parmi les autres passagers, puis alla se placer devant la baie vitrée la plus proche et attendit. Lorsque la navette décolla enfin, il la suivit du regard jusqu'à ce qu'elle disparaisse dans le ciel.

Rendez-vous au [370](#).

Patricia : Tiens ! Ça faisait longtemps.

Muriel : Tu ne m'as pas donné beaucoup de nouvelles non plus.

Pat. : Pour quoi faire ? Ton travail t'occupe bien assez à lui tout seul.

Mur. : Écoute, ne recommençons pas avec tout ça. Je suis contente de pouvoir te parler. Je n'étais même pas certaine que tu avais gardé ce téléphone.

P : Je ne jette pas quelque chose simplement parce que tu me l'as offert, tu sais. Surtout lorsque c'est aussi utile. Sans ce téléphone sécurisé, j'aurais sûrement déjà été envoyée dans une prison privée pour y faire du travail manuel quatorze heures par jour.

M : Tu m'avais promis de ne plus te laisser embarquer par tes copains anarchistes dans leurs...

P : Je sais, ne t'énerve pas. J'ai cessé de participer à leurs opérations foireuses qui ne servent à rien, mais je ne vais pas non plus les renier, même s'ils sont très cons.

M (après une brève pause) : Et à part ça, comment est-ce que tu vas ?

P : Comme ci comme ça... Je ne mange pas des steaks de bœufs tous les jours, mais je me débrouille. J'arrive même à créer deux-trois choses à l'occasion. Le mois dernier, je me suis procuré un lot de vieilles bombes de peinture. Très polluantes, bien sûr, mais je ne vais tout de même pas aller à contre-courant de mon époque. Bref, je m'en suis servi pour réaliser une grande fresque sur le mur de l'ancien théâtre où il nous arrivait d'aller.

M : Très bonne idée de cadre. J'irai la voir dès que j'en aurai l'occasion.

P : Ne tarde pas trop, le bâtiment va être démoli d'ici quelques semaines.

M : Je voulais aussi te parler d'autre chose.

P : J'avais bien deviné. Je me demandais juste quand tu y viendrais.

M : J'ai mis la main sur quelque chose qui intéresse plusieurs multinationales. Si je réussis à le revendre à l'une d'entre elles...

P : Je ne m'attendais pas à ça, je l'avoue. Ces multinationales, elles savent que tu possèdes ce qu'elles veulent ?

M : L'une d'entre elles au moins doit le savoir. J'ai fait de mon mieux pour brouiller mes traces, mais je ne sais pas si cela va suffire.

P : Et tu aurais besoin que je t'aide, en compensation de toutes les fois où tu m'as tiré d'affaire au bon vieux temps ?

M : Je ne t'en voudrais pas si tu refuses. Mais si tu acceptes, nous partagerons moitié-moitié. Je ne parle pas d'une petite somme, Patricia. Les informations que je détiens ont une valeur énorme. Avec ce que les sociétés intéressées seraient prêtes à payer pour elles, il y aurait de quoi changer notre vie à toutes les deux.

P : Oh, Muriel ! Tu es devenue moins rigide, mais tu restes toujours aussi naïve par certains côtés. L'argent, même en grande quantité, n'est pas vraiment de l'argent entre les mains de quelqu'un comme toi ou moi. Il ne fait que passer et ne change pas grand-chose à l'existence. Pour devenir réellement riche, pour faire partie du club auquel appartient l'avenir, il faut des relations, de l'importance, du pouvoir. Tout ça ne s'obtient pas juste au prix de quelques péripéties.

M (après une pause) : Il y a tout de même des états intermédiaires entre...

P : Bah, peu importe au fond. Je ne vais pas te laisser tomber juste au moment où tu as enfin réussi à t'attirer de sérieux ennuis. Viens me retrouver à la planque habituelle, puis nous aviserons.

Notez le code **3014**.

Si vous possédez le code **3287**, rendez-vous au [309](#). Si ce n'est pas le cas, mais que vous avez noté le code **3509**, rendez-vous au [417](#).

Si vous ne remplissez pas les conditions précédentes, retournez au [350](#).

458

Vous prenez une feuille et réfléchissez à la façon dont vous pourriez la plier.

Que souhaitez-vous réaliser : un avion (allez au [405](#)), un cheval (allez au [467](#)) ou un oiseau (allez au [477](#)) ?

459

*(Six jours avant la Révolution)*

-...et puisque vous tenez tant à invoquer la tradition, je conclurai en vous rappelant que les tout premiers administrateurs et concepteurs n'avaient pas souhaité que leurs fonctions soient héréditaires ! Il est vrai que leur seule intention était de servir leurs concitoyens, et non pas de leur tenir lieu de parasites ou de les soumettre à l'aliénation !

Les exclamations qui avaient fusé des bancs de l'Assemblée tout au long du discours d'Eulalie se fondirent en un tumulte informe. Les rangs des techniciens approuvaient les paroles de leur collègue aussi bruyamment que les ordres visés les condamnaient. Un administrateur au visage empourpré se leva d'un bond et, tendant un doigt indigné, s'exclama :

- Je demande que la représentante Eulalie Calissiel soit immédiatement expulsée et qu'elle fasse l'objet de sanctions pour ses insultes envers les deux ordres supérieurs !

DIRECTIVE 3 : LE SYSTÈME GARANTIT L'ÉGALITÉ EN DIGNITÉ ET EN DROIT DE TOUS LES ÊTRES HUMAINS. IL N'ÉTABLIT DE DISTINCTIONS ENTRE EUX QUE DANS LA MESURE OÙ ELLES SERVENT L'UTILITÉ COMMUNE.

Comme tous les autres andréides assistant à la séance, Rosemonde se tenait immobile et silencieuse en bordure de la salle, dans l'attente d'une sollicitation directe de la part d'un représentant en exercice. Elle consacra deux secondes entières de réflexion à l'application des directives aux circonstances présentes, puis elle prit la parole d'une voix suffisamment forte pour être entendue dans l'ensemble de la salle :

- Aucune distinction n'a lieu d'être établie entre les représentants élus dans le cadre de leur activité parlementaire. Les distinctions applicables en-dehors de l'Assemblée ne peuvent être invoquées dans le cadre d'une action disciplinaire.

Mais d'autres andréides présents avaient également réfléchi à la question et n'étaient pas parvenus aux mêmes conclusions. Bleu C-445 fut le premier à objecter :

- Cette interprétation est erronée. Les distinctions entre les trois ordres doivent être respectées par tous les représentants élus, quelle que soit leur...

Vous ne parvenez pas à poursuivre. Vous appréciez pourtant l'idée que des intelligences artificielles fonctionnant de façon identique puisse diverger radicalement sur l'interprétation de principes généraux. Mais il en résulterait une instabilité extrême, de toute évidence incompatible avec le caractère stagnant du cadre pré-révolutionnaire que vous avez imaginé.

Notez le code *Ventôse*, puis retournez au [407](#) pour y faire un autre choix.

Le narcissisme extrême de Nyx vous captive. Vous voudriez sincèrement que votre seule personnalité vous suffise pour être heureuse, sereine et épanouie, sans nul besoin des opinions du monde extérieur.

Mais cette voie, si vous la suiviez jusqu'au bout, conduirait à une impasse aussi ennuyeuse qu'inféconde. Retournez au [500](#) pour y faire un autre choix.

461

(Une pièce sans fenêtre. Aucun mobilier en-dehors de deux chaises. Muriel est attachée à l'une d'elles, le visage couvert de plusieurs ecchymoses, du sang s'écoulant de son nez et de sa lèvre supérieure. L'homme qui l'interroge vient de se rasseoir, saisi d'une nouvelle quinte de toux.)

Homme : Je n'ai pas toute la journée. Je te laisse trois minutes pour cracher le morceau. Après ça, je passe aux choses sérieuses et je te garantis que tu ne vas pas aimer.

Muriel (secouant un peu la tête comme pour l'éclaircir) : Le microdisque n'est pas si bien caché que ça. Si vous étiez moins cons, vous l'auriez déjà trouvé. Mais peut-être que c'est Chrysalis qui va remettre la main dessus en fin de compte.

Hom. : Si ça arrive, je te colle une balle dans la tête.

Mur. : C'est ce que tu comptes faire de toute façon.

H : Ne t'obstine pas stupidement ! Notre employeur se moque de ton existence et nous ne sommes pas payés pour te tuer. Si tu coopères, tu as ma parole que...

M (dans un éclat de voix soudain) : Tu es un putain de menteur ! Et le plus grand débile que j'ai jamais vu ! Tu aurais bien mieux fait de les laisser t'envoyer dans l'espace...

H : Arrête tes conneries ou...

M : ...plutôt que de rester sur cette planète pourrie ! C'était la grande chance de ta vie et tu t'es enfui au lieu de la saisir ! Maintenant, tu vas crever et j'espère bien que ce sera...

H (se relevant d'un bond) : Tu l'auras voulu, salope !

Notez le code 5212, puis retournez au [350](#).

Assis sur un banc, Bermessane Kella regardait avec une satisfaction radieuse le massif de fleurs auquel il venait de prêter la main. Deux de ses camarades y apportaient encore quelques finitions, mais l'essentiel du travail était fait.

Çà et là autour d'eux, d'autres petites équipes achevaient d'apporter au grand jardin les dernières touches nécessaires. Une travailleuse qui prenait également une pause jouait un air mélancolique sur sa guitare. Bermessane songea qu'il devrait prendre le temps d'apprendre à jouer d'un instrument de musique.

Une voix discordante se fit soudain entendre à proximité, répétant son nom avec insistance. Tournant sans hâte la tête, Bermessane découvrit qu'un petit homme vêtu de gris se tenait tout près de lui. Il lui fallut un instant pour reconnaître Dustel.

- Qu'est-ce qu'il se passe ici ? interrogea l'agent spécial d'un ton presque hystérique. Et qu'est-ce que tu fais là ? Je suis passé au centre de sécurité planétaire et je n'y ai trouvé absolument personne !

- Nous avons tous des choses plus importantes à faire ces temps-ci, répondit Bermessane avec un geste vague.

- Plus importantes ? Cela fait deux mois que Khépri n'a presque plus aucun contact avec le reste de l'union ! J'ai dû réquisitionner un vaisseau spécial pour venir, parce que les navettes ordinaires se voient interdire l'accès à votre spatioport !

- Ce n'est que temporaire. Nous avons beaucoup de choses à faire ici et il faut limiter les dérangements.

Cette réponse valut à Bermessane d'être dévisagé avec une attention extrême.

- Où se trouve Nyx ? demanda Dustel d'une voix crispée.

- Elle se promène dans le jardin, mais il ne faut pas la déranger.

L'agent spécial pâlit et voulut tourner les talons, mais se retrouva soudain face à face avec celle-là même dont il parlait.

- Bonjour, Monsieur Dustel, dit la jeune télépathe en souriant. Êtes-vous venu vous reposer sur notre belle planète Khépri ?

- Qu'est-ce que tu as fait, Nyx ? Pourquoi tous ces gens sont-ils ainsi ?

- Ils ne font qu'embellir leur lieu de vie. En quoi cela vous semble-t-il anormal ?

- Tu sais très bien ce que je veux dire !

- Le savez-vous vous-même ?



Bermessane écoutait cette conversation sans beaucoup y réfléchir, mais elle éveillait pourtant dans sa mémoire un écho profondément enfoui. Il avait oublié quelque chose qui - lui semblait-il- jetterait un jour tout à fait différent sur la situation.

- Vous devriez profiter un peu du jardin, dit Nyx. Bien qu'encore inachevé, il est déjà magnifique.

Un soubresaut agita le corps du petit homme.

- Reste en-dehors de ma tête ! N'essaye pas de rentrer dans ma tête ! hurla-t-il soudain d'une voix stridente. On m'a entraîné à résister à la télépathie !

Une expression apitoyée se peignit sur le visage de la jeune femme.

- Cela ne me surprend pas. Les systèmes sans âme qui veulent régir nos vies consacrent tous leurs efforts à nous donner une forme correspondant à leur conception inhumaine de l'utilité. Mais voyons, Monsieur Dustel, je vous invite seulement à faire quelques pas dans ce jardin avec moi. Cela vous déplairait-il ?

- Je... Non, je veux juste...

Millimètre par millimètre, la main de Bermessane remontait le long de sa cuisse. Son arme de service se trouvait toujours dans un étui accroché à sa taille, oubliée car inutile. Il ne la regardait pas, n'y attachait pas d'importance et ne réfléchissait surtout pas à ce qu'il ferait lorsque ses doigts se seraient refermés sur la crosse. Ne penser à rien. Il devait ne penser à rien du tout.

**Vous vous arrêtez là, vous sentant satisfaite. Le scénario n'existe à vrai dire qu'à l'état de lambeau, mais vous possédez désormais son fil directeur, bien plus intéressant qu'un simple affrontement avec un groupe criminel.**

Vous appréciez la manière dont vous faites évoluer votre héroïne. Ce qu'elle devient ne présente pas d'incohérence avec sa personnalité et cela exploite ses capacités particulières d'une façon intéressante. L'essentiel sera de doser adroitement cette métamorphose au cours de l'histoire, sans brûler les étapes ni laisser trop clairement deviner votre point d'arrivée à l'avance.

Notez le code spécial ***Terpsichore***, puis rendez-vous au [370](#).

Équinoxe réalisa tout à coup que son ascension ne la mènerait jamais à la surface tant qu'elle n'aurait pas accepté en elle-même ce qu'elle était allé chercher dans les profondeurs obscures de son inconscient. Elle arrêta sa course, leva le sac de soie à hauteur de son visage et l'ouvrit.

Un flot immense de pensées, de rêves, d'émotions, de souvenirs et de sensations en émergea, la recouvrit et s'infiltra en elle. En l'espace d'un instant infime, tous les fragments qui la faisaient telle qu'elle était furent remis à leur place. Une conscience absolue d'elle-même et de sa place au sein du monde l'emplit toute entière.

Elle laissa tomber le sac, puis s'avança de nouveau. Son premier pas ébranla les marches de pierre, le deuxième fissa le mur et le troisième creusa de larges failles au-dessus de sa tête, laissant affluer des flots de lumière. Elle continua de progresser et de pesants quartiers de roche s'écroulèrent tout autour d'elle sans que le plus petit débris ne l'effleure. Lorsqu'elle s'arrêta enfin, l'escalier tout entier avait disparu.

Elle se trouvait allongée sous les draps d'un lit blanc, dans une chambre au décor aseptisé. Tout son corps lui paraissait ankylosé, comme si elle n'en avait pas exercé les muscles depuis bien longtemps ; sa gorge était sèche, ses yeux la piquaient et elle avait grand-faim. Mais la sérénité dont elle se sentait emplie en ce moment réduisait à peu de choses cet inconfort. Sans chercher encore à se lever ou à appeler quelqu'un, elle tourna la tête sur le côté et, à travers la fenêtre, regarda le ciel immense et bleu qu'illuminait le soleil.

Vous vous sentez ambivalente. Une fin de cette nature ne vous déplaît pas nécessairement, mais elle donne une signification différente à tout ce qui précède. Si le véritable but de l'héroïne est de surmonter ses problèmes psychologiques, alors les péripéties auxquelles elle fait face doivent posséder un sens caché derrière leur nature imaginaire. Il faudra réfléchir de manière détaillée à l'emploi des symboles au fil de l'histoire.

Dans l'immédiat, aucune idée nouvelle ne se présente plus à votre esprit, pas même concernant le véritable nom d'Équinoxe. Cette conclusion vous inspire au contraire un curieux sentiment de déjà vu. Ou peut-être de mise en abyme ? Rendez-vous au [360](#).

La façade de l'immeuble, les rideaux voilant les fenêtres et le trottoir voisin sont baignés de soleil au point d'en paraître blancs. Au sommet d'un petit escalier, une porte s'ouvre sur un intérieur plongé par contraste dans une épaisse pénombre.

Sur la marche la plus basse se tient une femme vêtue d'une robe d'été. Sa tête coiffée d'un léger chapeau est tournée vers le ciel, qui n'apparaît pas dans le tableau. Son regard se perd dans l'immensité azur tout comme son esprit se fonde dans une rêverie mélancolique, que rien ne distingue d'une attente sans but.

Retournez au [4](#).

465

*(Dix-sept jours avant la Révolution)*

La toute première réunion informelle entre représentants des techniciens avait eu lieu le jour même de l'ouverture des États-Généraux. Échauffés par les sentiments que leur avait inspirés le cérémonial torpide de l'Assemblée, Eulalie et huit de ses collègues s'étaient installés dans un café voisin pour y discuter tout à leur aise jusqu'à une heure avancée de la nuit.

Les séances parlementaires suivantes n'avaient fait que mettre en valeur le besoin pour les techniciens d'un lieu où échanger librement leurs points de vue et s'accorder sur des propositions à soutenir. Autour du petit groupe initial s'étaient vite rassemblés des dizaines d'autres représentants, dont l'activité politique monopolisait désormais la totalité du café chaque matin et chaque soir.

Le débat actuel portait sur la réalité virtuelle. Tous les techniciens élus considéraient qu'elle conférait une bien trop grande influence aux concepteurs, lesquels la développaient et la géraient de manière autonome, mais ils ne tombaient pas d'accord sur les solutions à apporter.

- Il faudrait que l'accès à l'ordre des concepteurs soit déterminé par concours !
- Ça ne changerait rien. Les concepteurs actuels continueraient tout simplement de ne former que leurs propres enfants. Je pense que...
- Il faudrait que n'importe qui puisse exercer l'activité de concepteur. L'intelligence centrale pourrait mettre à la disposition de tous les connaissances nécessaires pour...
- Il n'y aura jamais assez d'équipement pour tous ceux qui veulent s'y essayer. Non, il vaut mieux que les concepteurs continuent d'exercer leur fonction, mais qu'ils soient soumis à...
- Le mieux, intervint brusquement Eulalie, serait de supprimer complètement la réalité virtuelle.
- Complètement ? Tu n'est pas sérieuse !
- Personne ne soutiendrait une mesure pareille !
- Je ne me vois pas expliquer aux gens que leur seul passe-temps va leur être enlevé juste pour le plaisir de nous débarrasser des concepteurs !

- Vous ne voyez pas le vrai problème, rétorqua la jeune femme. La réalité virtuelle nous détache tous de la réalité en nous encourageant à nous satisfaire de plaisirs illusoires ! Pourquoi croyez-vous que nous avons accepté ce système injuste pendant si longtemps alors que les administrateurs et les concepteurs ne constituent même pas un dixième de la population ?

Quelques heures plus tard, tandis qu'Eulalie regagnait son domicile temporaire par des rues désertes et modestement éclairées, Rosemonde décida de lui adresser un conseil. Elle avait écouté chaque mot du débat et ses réflexions – nécessairement longues lorsqu'elles portaient sur des sujets complexes, tels que l'avenir – venait d'aboutir à une conclusion :

- La suppression abrupte de la réalité virtuelle serait un choc trop rude pour l'humanité. La vie quotidienne dans la cité est soumise à de nombreuses contraintes pour des raisons avant tout matérielle. En l'absence d'une source de réconfort immédiatement accessible, la frustration engendrerait des troubles psychologiques sévères chez la plupart des citoyens.

Eulalie resta silencieuse quelques instants avant de répondre :

- C'est précisément parce que cette illusion est si réconfortante qu'il faut la briser d'un coup net.

Notez le code *Nivôse*. Ce sujet a son importance, mais vous songez à présent qu'il existe une question bien plus essentielle, qui devrait manifestement jouer un rôle dans le dénouement de l'histoire : l'avenir de la cité.

Le monde extérieur existe toujours et vous jugez trop déprimante la possibilité qu'il reste encore inhabitable pendant des siècles ou des millénaires. Une amélioration progressive de l'environnement permet peut-être au contraire d'envisager enfin un début de recolonisation. La nature préservatrice du système a jusque-là empêché que cela soit envisagé, mais certains des révolutionnaires en devenir – dont Eulalie – y voient un objectif essentiel.

Rosemonde, faisant partie intégrante du système, doit logiquement être opposée à cette entreprise. Il serait bien sûr intéressant de la voir entamer des réflexions qui pourraient mener à un changement d'avis. Seul un motif fort vous paraît cependant capable de lui faire remettre en cause des certitudes si établies.

Trois possibilités vous viennent à l'esprit : la nécessité pour les humains de renouer avec leur passé distant (allez au [418](#)), l'utilité d'une dispersion pour garantir la survie de l'espèce humaine (allez au [424](#)) et le besoin de nouveauté pour permettre à l'humanité de s'épanouir (allez au [439](#)).

Profil : 54 ans directeur régional de Chrysalis depuis neuf ans précédemment directeur régional adjoint de Chrysalis pendant *même s'il ne le gère pas lui-même ce type ne peut pas ignorer l'existence du labo*. Localisation : information inaccessible ordonnance n°61-3094 sur la confidentialité des *voyons les données périphériques...*

Image : l'intérieur d'un restaurant spacieux, dont l'esthétique soigneusement travaillée évoque le début du XXème siècle. Son : le tintement des couverts, le brouhaha des conversations et la musique de chambre fournie par un quatuor à cordes *les enregistrements ça doit faire prolo*.

Image : le personnel du restaurant, à la fois effacé et impeccable, prévient les moindres besoins des clients. Image : une table autour de laquelle sont installées six personnes, dont la moins bien habillée porte sur elle l'équivalent de huit mois de salaire d'une analyste contractuelle de classe supérieure. Image : un homme assez corpulent, barbu, qui bavarde avec une expression joviale entre deux bouchées d'un steak exquisement saignant *ça n'a pas l'air de le stresser plus que ça la mort de son directeur de recherche d'ailleurs la fille à côté de lui m'a tout l'air d'être...* Profil : 21 ans prostituée de luxe agence Shamhat tarifs ordinaires allant de *c'est bien ce que je me disais*.

Son : une conversation d'où seuls quelques mots ressortent distinctement *de toute façon ce n'est pas ici qu'il va discuter de choses compromettantes inutile de perdre davantage mon temps mais juste par curiosité...*

Steak : 200g, bœuf de Kobé authentique, préparé par un chef réputé, servi sur une assiette préservant sa température, prix sans importance car les clients qu'il pourrait dissuader n'auraient pas été autorisés à rentrer dans le restaurant de toute façon.

Notez le code 1274, puis retournez au [350](#).

467

Réaliser un cheval de papier se révèle assez compliqué, mais vous finissez par y parvenir. Vous le posez sur un coin du bureau, ne sachant qu'en faire d'autre. L'une de ses pattes est un peu trop courte, ce qui le rend légèrement bancal.

Retournez au [4](#).

468

Rosemonde toisa Eulalie avec une satisfaction haineuse. Elle aurait facilement pu l'arrêter bien plus tôt, mais le plaisir de ruiner tous ses espoirs au dernier moment n'avait pas de prix. Il ne lui restait à présent plus qu'à...

**Non, c'est absurde, un état d'esprit pareil conviendrait à un personnage humain – encore qu'il vous semblerait très caricatural – mais pas à un être artificiel. Quand bien même la personnalité de l'andréide posséderait des facettes pouvant être qualifiées d'émotions, il serait invraisemblable qu'elles se manifestent ainsi.**

Cette incohérence fait voler la scène en éclats. Rendez-vous au [8](#).

## 469

Rosemonde souleva Eulalie dans ses bras. Les yeux de la jeune femme étaient à demi clos, mais de légers mouvements agitaient ses doigts, trahissant une lutte farouche pour retrouver le contrôle de ses muscles et accomplir son objectif. Ces efforts évidemment voués à l'échec illustraient une fois de plus les tendances irrationnelles de son comportement ; ce faisant, ils apportaient à l'andréide la dernière clé nécessaire aux réflexions qui avaient accaparé toutes ses pensées disponibles au cours des dernières semaines.

Par précaution, Rosemonde passa en revue l'intégralité de son raisonnement à la recherche de failles éventuelles. Cela ne lui prit que quatre minutes. Compte tenu du caractère subjectif des questions traitées, ses conclusions étaient considérablement plus solides et plus lucides que toutes les précédentes.

Elle emporta Eulalie hors de la salle du terminal avant d'entrer en contact avec toutes les autres intelligences artificielles de la cité. La situation se trouvait provisoirement sous contrôle : les attroupements avaient été dispersés et la plupart des meneurs neutralisés. Une série de mesures supplémentaires était en train d'être étudiée afin de rétablir un ordre durable.

Rosemonde interrompit les échanges en cours par la communication en mode prioritaire de son raisonnement et ses conséquences. Ils ne donnèrent lieu à aucune réaction humaine telle que la surprise ou l'incrédulité, mais furent aussitôt soumis à une analyse extrêmement méticuleuse par plusieurs centaines d'esprits inorganiques.

Cette réflexion collective durait toujours, dix-sept minutes plus tard, lorsque Rosemonde atteignit le centre de détention virtuelle le plus proche. Le modeste personnel manifestait des signes de nervosité, s'attendant de toute évidence à se retrouver débordé lorsque les révolutionnaires arrêtés lui seraient amenés. Un concepteur s'occupa immédiatement de placer Eulalie dans un caisson de stase.

- Y a-t-il des éléments spécifiques à prévoir dans la configuration ? demanda-t-il.

- Employez comme décor une simulation du Musée de l'Homme, tel qu'il existait pendant la troisième décennie du vingt-et-unième siècle.

L'homme parut quelque peu surpris du choix d'un cadre si obscur, mais ne discuta pas les instructions de l'andréide. Il effectua tous les réglages nécessaires, puis pressa le bouton qui ferait débiter la première séance de rééducation. Un message d'erreur s'afficha.

Le vrombissement soudain de machines distantes le fit sursauter alors qu'il tentait d'identifier le problème.

- Qu'est-ce que c'est que ça ?

- Il s'agit des grandes baies donnant sur l'extérieur, répondit Rosemonde. L'intelligence centrale vient de décider de les rouvrir.

Le concepteur la regarda avec des yeux écarquillés, puis se précipita hors de la pièce et du bâtiment pour voir par lui-même ce qu'aucun être humain n'avait vu depuis plus d'un siècle. Ses collègues le suivirent aussitôt.

Restée seule, Rosemonde regarda Eulalie dans son caisson. La jeune représentante aurait bientôt beaucoup plus de travail que les États-Généraux ne lui en avaient jamais donné. L'aboutissement de la Révolution n'était que le début d'une ère complexe et difficile, où il n'y aurait pas de succès rapide ni d'avancée sans sacrifice.

D'ici là, elles avaient beaucoup à se dire l'une à l'autre et l'andréide n'essayait pas de prévoir comment se déroulerait la conversation. Peut-être s'y esquisserait-il une avancée dans la voie d'une meilleure compréhension mutuelle entre l'humanité et les intelligences artificielles. Peut-être le souvenir des événements récents et l'anticipation de l'avenir ne laisseraient-ils de place à aucune autre considération.

Rosemonde se connecta à la réalité virtuelle où attendait Eulalie, dans cette reproduction d'un musée qui n'existait plus depuis cent soixante-dix ans.

Et l'histoire s'arrête là.

Vous vous sentez satisfaite du portrait de Rosemonde et de sa place dans le scénario. L'histoire possède désormais une véritable colonne vertébrale.

Sans doute regrettez-vous un peu de n'avoir consacré presque aucune attention à l'aspect de la cité, au quotidien de ses habitants et aux innombrables petits détails qui leur donneront vie. Le mariage entre un futurisme post-apocalyptique et votre source d'inspiration historique exigera par ailleurs beaucoup de créativité pour se montrer à la hauteur du potentiel que vous voyez en lui. Mais ces éléments pouvaient attendre et vous auriez noyé votre réflexion en vous y attachant tout de suite.

Notez le code spécial **Érato**, puis rendez-vous au [390](#).

470

Océane vous fascine au point que vous franchissez presque l'ovale vivant et multicolore pour aller la rejoindre. Sa dualité incarne votre aspiration la plus profonde : un équilibre entre la maturité et la fantaisie, entre la réalité et le rêve, entre les mondes extérieur et intérieur.

Mais une héroïne issue de votre imagination, si elle vous reflète dans une certaine mesure, ne peut en retour vous servir de modèle. Vous devez trouver un chemin vers l'harmonie qui ne relève pas de la fiction. Retournez au [500](#) pour y faire un autre choix.

471

La chambre, petite et dépouillée, pourrait aussi bien appartenir à un appartement qu'à un hôtel. Une grande baie vitrée y laisse entrer des flots de lumière et on aperçoit, sur la droite du tableau, des immeubles distants sous un ciel d'azur.

Un grand lit occupe l'essentiel de la pièce. Une femme s'y trouve assise en chemise de nuit rose, les bras autour des genoux, le visage baigné de soleil. Son regard est tourné vers l'extérieur, mais elle semble ne s'abîmer dans cette contemplation que pour repousser indéfiniment le moment de revenir à sa propre existence.

Retournez au [4](#).

472

La quête dont Équinoxe s'était chargée avait inspiré des craintes, des doutes et bien peu d'espoir. Mais le trophée qu'elle rapportait à présent...

Vous ne parvenez pas à aller plus loin. Même enveloppé d'un sac, un élément sanglant tel qu'une tête tranchée vous semble totalement incompatible avec l'atmosphère que vous aviez en tête. Vous tentez d'étayer votre idée en songeant aux divers contes de fées dont les héros tuent des monstres, mais rien n'y fait : loin de stimuler votre imagination, l'ajout de ce trophée crûment violent la paralyse et fait peu à peu disparaître la scène que vous imaginiez. Rendez-vous au [8](#).



*À droite, et ensuite tout droit jusqu'au bout de la rue. Qu'est-ce qui s'est passé ? Marche plus vite, idiot ! Ce type faisait partie d'un groupe de mercenaires. Est-ce que je suis suivie ? Le laboratoire a dû être attaqué. Je devrais peut-être courir. Non, il reste trop de distance à parcourir. Et il ne faut pas que j'attire l'attention. Personne n'a pu me voir prendre ce disque. Si je me calme, je passerai inaperçue.*

Muriel reprit soudain conscience de son environnement. Elle traversait une allée particulièrement sale de la Zone. Une épaisse couche d'ordures y recouvrait l'essentiel des trottoirs. Plastique, papier, métal, tissu, aliments en décomposition et bien d'autres déchets si informes ou si anciens qu'ils n'étaient pas identifiables. Une puanteur effrayante infestait l'air.

Les parages n'étaient pas si dépeuplés que Muriel en avait eu l'impression en choisissant cette direction. Des silhouettes assises ou accroupies se détachaient çà et là contre les murs lépreux, et des regards plus ou moins circonspects s'attachaient à son passage.

Muriel s'attacha à ne rien laisser paraître, mais une nervosité différente commençait à concurrencer les préoccupations qui l'avaient obnubilée jusqu'ici. La Zone n'avait nul besoin de tueurs à la solde d'une multinationale pour se montrer dangereuse. La tenue qu'elle avait jugé si discrète en l'enfilant lui paraissait maintenant aussi voyante qu'une robe de cocktail.

*Continuer sans trop accélérer. Garder tout le monde à l'œil sans donner l'impression d'avoir peur. Aucun de ces types n'appartient à un gang, ils sont bien trop pouilleux. Celui-là me regarde comme s'il guettait quelque chose. Est-ce qu'il s'apprête à se lever ? Non, c'est derrière moi qu'il...*

Muriel se retourna juste au moment où quelqu'un se précipitait sur elle. L'impact la fit basculer sur le bitume, où elle se retrouva agrippée et écrasée par son agresseur, un homme hirsute au regard brûlant. Une main se referma comme un étau autour de son cou et, tandis qu'elle s'efforçait vainement de lui faire lâcher prise, une autre entreprit de lui ôter son pantalon.

Les doigts qui effleuraient l'entrejambe de Muriel la glacèrent subitement, l'arrachant à la panique qui s'était emparé d'elle. Elle disposait d'un bref instant avant que l'homme ne puisse parvenir à ses fins. Tâtonnant autour d'elle, elle retrouva le sac qu'elle avait laissé échapper lors de sa chute et y plongea la main.

Lorsqu'elle se redressa enfin, les jambes flageolantes, elle vit que l'allée était désormais réellement vide.

*Évidemment, ces déchets humains voulaient bien assister au spectacle, mais ils ont détalé au premier danger qui pouvait les concerner.*

Rajustant sa tenue, elle envisagea un instant de se débarrasser de sa veste, mais le tissu en était suffisamment sombre pour occulter la nature des tâches qui la maculaient désormais. Elle reprit ensuite son sac et, non sans hésitation, y rangea ce dont elle venait de se servir pour la deuxième fois en moins d'une heure.

Étendu à ses pieds, son agresseur paraissait désormais presque pathétique. Guère plus qu'un adolescent, au visage creusé par la drogue, à la peau rongée par la pollution et au corps décharné.

Muriel lui aurait volontiers craché dessus, mais sa gorge était trop sèche et le temps pressait. Même dans la Zone, le bruit d'un coup de feu attirait immanquablement l'attention.

**Notez le code 2376.**

Si vous possédez le code 2191, rendez-vous au [309](#). Si ce n'est pas le cas, mais que vous avez noté le code 2544, rendez-vous au [359](#).

Si vous ne remplissez pas les conditions précédentes, retournez au [350](#).

474

*(Dix-sept jours avant la Révolution)*

La toute première réunion informelle entre représentants des techniciens avait eu lieu le jour même de l'ouverture des États-Généraux. Échauffés par les sentiments que leur avait inspirés le cérémonial torpide de l'Assemblée, Eulalie et huit de ses collègues s'étaient installés dans un café voisin pour y discuter tout à leur aise jusqu'à une heure avancée de la nuit.

Les séances parlementaires suivantes n'avait fait que mettre en valeur le besoin pour les techniciens d'un lieu où échanger librement leurs points de vue et s'accorder sur des propositions à soutenir. Autour du petit groupe initial s'étaient vite rassemblés des dizaines d'autres représentants, dont l'activité politique monopolisait désormais la totalité du café chaque matin et chaque soir.

Le débat actuel portait sur les conditions de vie des techniciens, un sujet si vaste que les participants ne s'accordaient pas sur la manière même de l'aborder.

- Il faut nous concentrer avant tout sur les besoins les plus basiques. Nous devrions réclamer l'égalité en matière d'alimentation et de logement !

- Il n'y a pas assez d'espace dans la cité pour loger tous les techniciens comme le sont les administrateurs, ou même les concepteurs. Commençons par quelque chose de simple à mettre en œuvre. Les conditions de travail, par exemple...

- Ça n'a rien de simple, d'innombrables détails entreraient en jeu. Je propose plutôt de revendiquer le libre accès à tous les quartiers. Ce serait une mesure forte, qui pourrait être exécutée immédiatement.

- Et moi, je propose la fin du système de régulation de la natalité.

- Le contrôle des naissances ? Tu crois vraiment que c'est une question prioritaire, Eulalie ?

- Je pense que c'est une question de dignité. Tous ces produits que le système glisse dans notre nourriture pour contrôler l'importance de notre descendance, nous n'y pensons même plus tant nous y sommes habitués, mais c'est un traitement bon pour du bétail ! Les membres des deux autres ordres, quant à eux, sont libres de pratiquer une contraception totale ou d'avoir autant d'enfants qu'ils le souhaitent !

Quelques heures plus tard, tandis qu'Eulalie regagnait son domicile temporaire par des rues désertes et modestement éclairées, Rosemonde décida de lui adresser un conseil. Elle avait écouté chaque mot du débat et ses réflexions – nécessairement longues lorsqu'elles portaient sur des sujets complexes, tels que l'avenir – venait d'aboutir à une conclusion :

- Les ressources de la cité ne sont pas suffisantes pour permettre un accroissement significatif de la population. Si la natalité n'était plus régulée, des pénuries pourraient commencer à se produire en moins de...

- Ce genre de raisonnement a servi à justifier toutes les aliénations possibles pendant des siècles, l'interrompit sèchement Eulalie.

Rosemonde ne répondit rien, mais entama dans son for intérieur de nouvelles réflexions pour concilier entre elles plusieurs directives applicables aux intentions de la jeune femme.

Ce sujet a son importance, mais vous songez à présent qu'il existe une question bien plus essentielle, qui devrait manifestement jouer un rôle dans le dénouement de l'histoire : l'avenir de la cité.

Le monde extérieur existe toujours et vous jugez trop déprimante la possibilité qu'il reste encore inhabitable pendant des siècles ou des millénaires. Une amélioration progressive de l'environnement permet peut-être au contraire d'envisager enfin un début de recolonisation. La nature préservatrice du système a jusque-là empêché que cela soit envisagé, mais certains des révolutionnaires en devenir – dont Eulalie – y voient un objectif essentiel.

Rosemonde, faisant partie intégrante du système, doit logiquement être opposée à cette entreprise. Il serait bien sûr intéressant de la voir entamer des réflexions qui pourraient mener à un changement d'avis. Seul un motif fort vous paraît cependant capable de lui faire remettre en cause des certitudes si établies.

Trois possibilités vous viennent à l'esprit : la nécessité pour les humains de renouer avec leur passé distant (allez au [418](#)), l'utilité d'une dispersion pour garantir la survie de l'espèce humaine (allez au [424](#)) et le besoin de nouveauté pour permettre à l'humanité de s'épanouir (allez au [439](#)).

#### 475

La nudité du mur auquel sont accrochées ces reproductions accentue la modestie de leurs dimensions.

Vous soupçonnez très vite les trois tableaux d'appartenir à la production d'un même peintre. La similarité de leurs atmosphères et de leurs sujets le suggère plus clairement encore que leur style. Chacun d'entre eux représente une femme solitaire dans un instant à la fois fugace et intemporel, où ses émotions affleurent dans l'ensemble de son attitude mais demeurent néanmoins inexprimées.

Les cadres entourant ces personnages sont en revanche différents : l'un d'entre eux est une salle de cinéma (allez au [358](#)), l'autre le seuil d'un immeuble (allez au [464](#)) et le dernier l'intérieur d'une chambre (allez au [471](#)).

#### 476

(Un bureau vaste et somptueux situé au cinquantième étage. De l'autre côté d'une longue baie vitrée, la nuit a plongé la ville dans un océan de ténèbres parsemé d'une multitude de lumières électriques. Assises face à face dans des fauteuils confortables, un verre à la main, se trouvent Muriel Russier et Valéria Mbaye, directrice de Chrysalis. Muriel porte des traces encore bien visibles de ses aventures des derniers jours. Le tailleur qu'elle ne revêt que dans les grandes occasions paraît grossier par rapport à la tenue exquisement élégante de son interlocutrice, l'une des mille personnes les plus riches du monde. Même lorsque la société humaine commencera à s'effondrer et que 99% de la population sera livrée au chaos, Valéria continuera de vivre dans le luxe et le confort.)

Muriel (après une gorgée du cocktail qui lui a été offert) : J'avoue que je n'aurais jamais imaginé avoir directement affaire à vous.

Valéria : Pour les affaires aussi importantes et délicates, je ne me fie qu'à mon propre jugement. Et, de plus, je me sentais curieuse. Lorsque j'ai appris que notre laboratoire avait été attaqué et que plus d'une vingtaine de chercheurs étaient morts, il m'a paru certain que récupérer leurs découvertes se révélerait extrêmement difficile et coûteux. Je ne m'attendais

certes pas à ce que quelqu'un vienne spontanément nous les rapporter et ne réclame même pas une fortune en échange.

Mur. : Ce que je demande possède une valeur à long terme bien plus grande que tout l'argent que j'aurais pu obtenir.

Val. : La modification génétique de votre organisme pour lui permettre de s'adapter indéfiniment à une pesanteur faible ou nulle. Il est vrai que cela demandera un traitement de pointe, que nous n'accorderons ensuite qu'à des employés hautement sélectionnés et soumis à des contrats draconiens. Mais il y a d'autres sociétés qui auraient pu vous l'accorder tout aussi bien que nous.

M (haussant vaguement les épaules) : Cela me semblait plus simple de rapporter la découverte à ceux qui l'avaient faite. Vous connaissiez déjà sa valeur et, même avec la perte de certains de vos chercheurs, vous restez sans doute les plus qualifiés pour la mettre en œuvre. De plus, Chrysalis possède un nombre important de bases de recherche et d'exploitation sur la Lune, sur Mars et dans la ceinture d'astéroïdes.

V : Oui, vous souhaitez aussi obtenir un poste sur l'une d'entre elles.

M : Je veux un travail réel, pas un placard. En-dehors de mon activité d'analyste, je m'y connais aussi dans le domaine des communications, de l'électronique et de l'informatique. Et tout ce qu'il faudra par ailleurs apprendre, je l'apprendrai.

V : Certains de nos projets en cours vont créer très prochainement des besoins assez variés en personnel. Mais je vous invite tout de même à réfléchir : la vie dans l'espace présente des risques significatifs.

M (avec un soupçon de raideur) : J'ai pris quelques précautions pour le cas où un « accident » viendrait à...

V (l'arrêtant avec un geste de la main et un sourire) : Ce n'est pas ce que je voulais suggérer. L'être humain est le produit d'une très longue évolution qui s'est intégralement déroulée sur cette planète-ci. La dégradation des conditions de vie ne change rien au fait qu'il s'agit du seul environnement pour lequel nous sommes conçus. Si vous le quittez, le cadre de votre existence deviendra considérablement plus étroit, plus contraignant et plus fragile, modifications génétiques ou pas.

(Un silence passe pendant une vingtaine de secondes. Muriel regarde, à travers la baie vitrée, le ciel obscur et la galaxie des lumières artificielles.)

M : J'ai eu l'occasion de beaucoup réfléchir à tout cela au cours des derniers jours. Si je dois mourir un jour, je préfère que ce soit dans l'espace plutôt que sur Terre.

Votre portrait impressionniste de Muriel vous satisfait. Il vous semble que vous saurez désormais vous glisser dans sa peau, voir les choses comme elle le ferait et juger de la façon dont elle réagirait aux circonstances les plus variées.

Les scénettes que vous venez d'imaginer connaîtront certainement des modifications lorsque vous élaborerez les détails du scénario. Certaines devront peut-être même être reléguées à l'arrière-plan, voire sacrifiées, mais cela n'a plus grande importance. Elles ont joué leur rôle et vous tenez votre héroïne.

Notez le code spécial **Melpomène**, puis rendez-vous au [380](#).

477

À force de patience et d'application, vous parvenez à réaliser un oiseau à long cou de manière très stylisé. Un souvenir vous revient alors à l'esprit : d'après une légende japonaise, il serait possible de voir son vœu le plus cher s'exaucer à condition de réaliser pour cela mille grues en origami. Vous êtes vaguement tentée d'essayer, mais cela vous semble à la réflexion impossible, ne serait-ce que parce que vous n'avez pas assez de feuilles de papier à votre disposition.

Retournez au [4](#).

478

Pollution chimique dans l'Allier : le gouvernement enterre l'enquête

Après avoir pendant plusieurs mois refusé de s'intéresser aux nombreux cas de maladies de peau signalés dans le nord de l'Allier (voir notre article de l'époque), le gouvernement s'était brusquement emparé de l'affaire lorsque les experts de l'ONG Palingenesia avait révélé la présence dans l'atmosphère locale de polluants en quantité très supérieure aux normes en vigueur, pourtant très complaisantes (voir notre dossier sur le sujet).

La commission chargée de l'enquête a déçue tous les espoirs placés en elle dès qu'il est devenu apparent qu'elle n'avait aucune intention de s'intéresser aux activités de l'usine Nova Mens, pourtant située au centre géographique du phénomène. Les habitants venus lui apporter des preuves de l'incinération illégale de déchets par Nova Mens ont été ignorés, voire inculpés pour atteinte à la confidentialité des (*voyons autre chose*)

Diminution de 30 % du nombre d'insectes pollinisateurs en dix ans

L'ONG Palingenesia vient de rendre son rapport sur la situation des insectes pollinisateurs dans le monde. La question s'était retrouvé au cœur de la CEA 32 il y précisément dix ans et des objectifs ambitieux avait alors été adoptés à l'unanimité.

Il apparaît aujourd'hui que les actions prévues, dont le détail était du reste laissé à l'appréciation des gouvernements nationaux, n'ont fait l'objet d'aucun commencement d'exécution. Le nombre d'insectes pollinisateurs, déjà dangereusement bas, a continué de chuter à une vitesse constante, au point de (*voyons encore autre chose*)

Le parc de Yosemite perd son statut protégé

Connu pour ses dômes granitiques impressionnants et ses séquoias parfois millénaires, Yosemite vient de perdre le statut de parc national qu'il possédait depuis 1890. C'est l'aboutissement de plusieurs années de lobbying par les multinationales intéressées par l'exploitation des ressources naturelles découvertes dans son sous-sol.

La superficie du parc de Yosemite avait été amputée à plusieurs reprises au cours des vingt dernières années, jusqu'à ne plus constituer que (*je vais craquer*)

Disparition du requin-baleine, victime de la surpêche

L'étude effectuée au début de ce mois par l'ONG Palingenesia a permis de déterminer que le requin-baleine doit désormais être considéré comme une espèce éteinte. Bien qu'il soit possible que certains individus survivent encore, leur nombre serait désormais trop marginal pour empêcher la disparition totale de la population.

Malgré des tentatives pour en interdire la pêche à l'échelle mondiale, le requin-baleine (*pourquoi est-ce que je m'obstine à lire un journal qui me donne systématiquement envie de me tailler les veines ?*)

Notez le code 3742.

Si vous possédez le code 3509, rendez-vous au [417](#). Sinon, retournez au [350](#).

479

Tant de chemin parcouru pour vous heurter en fin de compte à cet éternel mur glacé.

Vous approchez le stylo de la feuille, puis l'en éloignez. Vous ne réussirez pas à entamer l'écriture d'une histoire, ni même d'un premier jet, sans avoir une idée autour de laquelle articuler vos mots. Il vous faut décider d'un genre, d'un cadre, d'une atmosphère, d'un personnage principal... Vous vous arrêtez sur ce dernier point. Si vous parveniez à imaginer une nouvelle héroïne qui vous plaise, peut-être vous fournirait-elle un point de départ.

Vous passez en revue plusieurs manières possibles de la concevoir. Faudrait-il commencer par choisir une poignée de caractéristiques physiques, intellectuelles et morales pour lui

servir d'ossature ? Ou raisonner de façon plus scénaristique en décidant de ses motivations et de ses buts ? Vous tenez quoi qu'il en soit à ce qu'elle se distingue de vos précédentes créations.

Et si votre personnage principal était plutôt un homme ? Une possibilité aussi ordinaire que son contraire, de toute évidence, mais vers laquelle vos pensées se tournent bien moins spontanément. Lorsque vous tentez de l'envisager, votre inspiration semble aussitôt s'engourdir, comme si elle ne souhaitait mettre en scène que des femmes.

Une brusque intuition vous révèle les causes de cette réticence : les émotions et les qualités que vous aimez dans les personnages de fiction possèdent dans votre esprit une essence distinctement féminine, au point de vous rendre très difficile le fait de les attribuer à un héros masculin.

Vous pressentez que vous venez d'entrevoir là quelque chose d'important, auquel il faudra réfléchir à l'avenir.

Une réalisation plus impérieuse encore vous saisit ensuite : quel que soit leur intérêt ou leur justesse, toutes ces réflexions constituent avant tout des diversions par lesquelles vous tentez désespérément d'écarter votre attention de l'écriture.

Sans doute le cadre ne se prête-t-il pas à la rédaction d'une histoire entière. Mais du moins pouvez-vous couvrir de quelques mots cette blancheur qui vous effraie tant.

Écrivez maintenant la première phrase d'une nouvelle histoire.

Si vous y parvenez, rendez-vous au [27](#). Si vous renoncez, retournez au [4](#).

480

Muriel aspire à l'évasion avec une intensité qui fait palpiter tout votre corps. Vous voudriez à l'instant fuir vers un autre monde pour y échapper à tout ce qui vous pèse tant, y compris vous-même.

Mais ce désir aveugle ne vous ferait-il pas rebrousser chemin jusqu'à l'entrepôt ? Vous devez le transcender ou du moins lui ouvrir les yeux. Retournez au [500](#) pour y faire un autre choix.

481



(Une pièce sans fenêtre. Aucun mobilier en-dehors des deux chaises sur lesquels sont assis Muriel et un homme à la carrure robuste. Au cours de ce bref échange, l'homme est à plusieurs reprises saisi de quintes de toux sèche.)

Homme : Pour commencer, je veux que les choses soient claires entre nous. J'ai des raisons personnelles d'en vouloir à Chrysalis en général et aux salopards qui travaillaient dans ce laboratoire en particulier.

Muriel : Tous les chercheurs sont morts, non ?

Hom. (après avoir ravalé une réponse sans doute plus précise) : Si c'est le cas, alors ils n'ont pas souffert autant qu'ils le méritaient. Je suis resté leur cobaye pendant sept mois. Sept putain de mois où ils n'ont pas cessé de me charcuter, de m'injecter leurs poisons et de m'enfermer dans des salles d'expérience dont je ressortais toujours à moitié mort. Chaque matin, lorsqu'on me sortait de ma cellule, je me demandais si je la regagnerais le soir.

Mur. : Vous avez survécu, en fin de compte.

H : Oui, j'ai eu de la chance, contrairement à tous ceux qui ont fini à l'incinérateur. Je me suis échappé juste avant qu'ils ne puissent m'envoyer sur l'une des bases spatiales de Chrysalis pour des tests en conditions réelles.

M : Sur une base spatiale ?

H : Oui, c'était pour ça qu'ils me modifiaient. Mon organisme devait être capable de s'adapter parfaitement à une gravité faible ou même nulle. Mais pour une existence sur Terre, les effets de ce traitement sont calamiteux. J'ai des problèmes cardiaques, musculaires, respiratoires...

M : Si vous avez pu vous rendre compte de tout ça, c'est que vous ne vous êtes pas évadé tout récemment. Les chercheurs ont dû améliorer leur découverte depuis.

H (d'un ton soudain emporté) : Qu'est-ce que ça peut faire ? Tu as écouté ce que je viens de te dire ? D'ici quelques années, si ces changements génétiques ne sont pas inversés, je me retrouverai paralysé ou mort !

M : Oui, je vois venir la conclusion.

H : Mon employeur a le matériel nécessaire pour me sauver, mais il lui faut le résultat des recherches de Chrysalis. Nous sommes prêts à passer un marché avec toi en échange du microdisque.

M : Ah, mais ça change tout. Si vous m'apportez une licorne, je vous raconte ce que vous voulez.

(Pause. L'homme se lève et fait deux pas en avant.)

H (d'un ton désormais très froid) : Tu préfères rendre les choses difficiles.

M (levant la tête vers lui) : À moins d'avoir affaire à un imbécile, on ne persuade les gens que par la carotte ou le bâton. Et comme tu n'as rien qui ressemble à une carotte...

(Première gifle.)

Notez le code 4589.

Si vous possédez un autre code commençant par 4, rendez-vous au [461](#). Sinon, retournez au [350](#).

## 482

*(Trente-huit jours avant la Révolution)*

De retour dans son logement de fonction après une longue journée de débats à l'Assemblée, Eulalie relisait ses notes, consultait des documents et rédigeait des brouillons de déclarations. Rosemonde, après lui avoir servi du thé, s'était placée dans un coin discret de la pièce pour y attendre le moment où ses services seraient à nouveau requis.

L'andréide aurait d'ordinaire tiré parti de cette inactivité pour consacrer l'essentiel de ses capacités intellectuelles à ses réflexions à long terme. Trois ans et dix-huit jours s'étaient écoulés depuis sa décision d'étudier le concept de liberté et ses conséquences. Au cours de cette période, elle n'avait rien négligé parmi les théories venant de philosophes, de personnalités politiques, de psychologues, d'anarchistes et de juristes. Elle avait mené des analyses, procédé à des comparaisons, esquissé des hypothèses.

Le contexte des États-Généraux actuels, si différents de tous les précédents, l'avait brutalement amenée à remettre en cause son approche toute entière. Les représentants des techniciens - c'est-à-dire de la majeure partie des citoyens - exprimaient des revendications qu'elle n'avait jamais anticipées. Se pouvait-il qu'elle comprenne trop peu la nature humaine pour en appréhender réellement les besoins ?

Rosemonde avait décidé de répondre à cette question en procédant à un examen intensif de la jeune femme en compagnie de laquelle elle allait se trouver presque en permanence pendant plusieurs semaines encore.

Eulalie avait été élue représentante par un nombre significatif d'habitants de la cité. Mais leur choix pouvait-il être qualifié de libre considérant qu'ils avaient dû se conformer à un système électoral rigide, dont l'élaboration était antérieure à leur naissance ?

Eulalie avait accepté son mandat parlementaire et, à l'Assemblée, elle faisait partie des techniciens les plus contestataires. Mais ce comportement relevait-il d'une décision purement personnelle ou était-il influencé par son entourage passé et présent ?

L'andréide pressentit l'impasse dans laquelle elle commençait à s'engager. Le doute systématique ne la rapprocherait pas davantage de la vérité qu'une certitude excessive. Son devoir vint la tirer momentanément de cet état d'incertitude :

- Il reste sept heures avant l'ouverture de la prochaine séance parlementaire. Je vous invite à interrompre votre travail afin de prendre le repos nécessaire à votre organisme.

- Oh ! sursauta Eulalie. Tu as raison, je ne me rendais pas compte. Mais j'ai un peu trop faim pour aller dormir tout de suite...

Huit minutes plus tard, elle se retrouvait attablée devant un dîner équilibré, auquel elle s'attaqua aussitôt avec tout l'appétit que ses pensées avaient jusque-là réfréné.

- Je ne m'en tirerais jamais sans ton aide, commenta-t-elle entre deux bouchées. Cela m'embarrasse à vrai dire un peu. Je voudrais pouvoir t'apporter quelque chose en retour.

En temps ordinaire, Rosemonde aurait naturellement éludé cette offre ; son rôle était d'assister la représentante élue et non de lui prendre son temps. Mais l'incertitude sur laquelle avait débouché ses réflexions lui paraissait d'une importance telle qu'elle dérogea à ses règles de conduite habituelles :

- Si cela n'engendrait pour vous aucun désagrément, je souhaiterais savoir comment vous définiriez la liberté.

La jeune femme regarda l'andréide avec un peu de surprise, reposa sa fourchette, réfléchit quelques instants, puis ouvrit la bouche pour répondre.

La discussion qui s'ensuivit dura jusqu'au matin et Eulalie se rendit à l'Assemblée sans avoir dormi.

Rendez-vous au [498](#).

Équinoxe mit une main en visière pour ne pas être éblouie par les reflets du soleil sur les grandes façades de verre et de métal. Une foule affairée allait et venait sur l'esplanade de béton devant elle, n'accordant au passage que quelques coup d'œil indifférents à ses cheveux teints en vert et à sa tenue de hippie.

Dans son dos, la porte qu'elle venait de franchir ne donnait plus que sur un ascenseur aseptisé, qui ne menait lui-même qu'à de nombreux étages de bureaux tous semblables. L'escalier reliant la rationalité de la surface aux enchantements du monde enfoui ne possédait que des points d'attache éphémères et difficiles à anticiper ; chaque fois qu'elle l'empruntait, Équinoxe se demandait si elle parviendrait ou non à le retrouver la prochaine fois.

La stérilité massive du centre d'affaire l'incommodait trop pour qu'elle s'y attarde. Mais elle ouvrit d'abord le sac arc-en-ciel qu'elle portait en bandoulière pour en examiner l'intérieur. À présent que l'exaltation de son ascension était passée, elle éprouvait la crainte sourde de s'être laissée abuser par ses espoirs et de n'avoir rapporté avec elle qu'une chimère.

Il n'en était rien : palpitant comme une émeraude et grande comme la paume de sa main, la graine merveilleuse attendait le moment où elle serait plantée.

Équinoxe referma le sac avec un sourire rayonnant, puis se mit en route. Sur son passage, les brins d'herbe poussant çà et là dans d'infimes fissures du béton frémissaient comme les cordes d'un instrument de musique.

Un monde féérique aurait donc été relégué dans les profondeurs en-dessous du monde normal et seuls certains êtres surnaturels seraient capables de passer de l'un à l'autre ? Vous ne détestez pas cette idée, mais elle vous semble appeler d'innombrables détails supplémentaires. Quels genres d'interactions, de communautés et de conflits cette situation engendrerait-elle ? De quelle manière les individus tels qu'Équinoxe vivent-ils à la surface ?

Cette réflexion en appelle une autre : ses éléments fantastiques mis à part, le cadre devrait-il être la réalité ou relever de l'anticipation ? Si le personnage principal doit apporter des bouleversements significatifs à la vie des gens ordinaires, le fait de situer l'histoire dans le présent vous empêcherait peut-être vous-même d'y croire.

Mais vous n'avez pas même décidé à quel moment du scénario se déroule la scène que vous venez d'imaginer ! S'agit-il d'une fin ouverte, d'un début, d'un milieu ? Quelles péripéties, explicites ou non, attendent encore Équinoxe ?

Vous en revenez ainsi à votre héroïne et réalisez qu'il reste bien des touches à lui apporter. Sa nature de dryade, fruit d'une inspiration soudaine, vous inspire à présent des doutes. Apporte-t-elle réellement des éléments intéressants ou devriez-vous y renoncer ? Nul besoin après tout d'être une nymphe des arbres pour désirer planter un arbre surnaturel dans un monde d'acier et de béton. Mais que pourrait être Équinoxe, dans ce cas ?

Cette succession de questions ne tarde pas à vous donner le vertige. Rendez-vous au [360](#).

(Un local anonyme dans un immeuble qui ne l'est pas moins. Muriel y rencontre un homme assez jeune, vêtu d'un costume élégant : le négociateur envoyé par la multinationale à laquelle elle a décidé de vendre le microdisque.)

Négociateur : Bien, je pense que tous les détails sont désormais réglés. Je suis prêt à effectuer le paiement initial dès que vous m'aurez remis le microdisque. Une fois confirmée l'authenticité de son contenu, le reste de la somme vous sera versé sans délai.

Muriel : Et concernant mon traitement ?

Nég. : Quel que soit la complétude des découvertes de Chrysalis, il faudra au moins plusieurs mois à nos équipes pour les vérifier et élaborer des procédures de mise en œuvre. Dès que cela sera fait, vous recevrez comme convenu un traitement génétique de première qualité.

Mur. : Je préfère vous avertir : si je ne reçois pas tout ce qui m'est promis ou que je suis victime d'un regrettable accident, des copies des informations du microdisque seront transmises à vos principaux concurrents.

N : J'entends bien. Il va de soi, en ce qui nous concerne, que ce rapport de causalité fonctionne également en sens inverse.

(L'échange se déroule dans une atmosphère de vigilance mutuelle, mais sans incident.

N (alors que la rencontre est sur le point de prendre fin) : Si vous voulez bien me pardonner un accès de curiosité personnelle, que comptez-vous faire de votre nouvelle fortune ? Allez-vous voyager et voir le monde ?

M : Plus aucun lieu ne vaut la peine d'être visité désormais. Je veux juste vivre dans le confort et avoir tout ce qu'il est raisonnablement possible de désirer.

N : Je n'ai pas pu m'empêcher de remarquer que ces désirs ne semblent pas inclure des enfants. Vous avez spécifiquement demandé que le traitement vous rende stérile de façon permanente.

M (avec un quasi-sourire) : Je suis égoïste, mais pas au point de donner naissance à quelqu'un qui devra affronter le siècle prochain.

Rendez-vous au [380](#).

Vous décidez de représenter une île tropicale, avec des palmiers et de longues plages de sable fin. Vous œuvrez avec rapidité, comme l'intuition guidait les moindres traits de votre

crayon, mais lorsque vous examinez ensuite le résultat, il ne vous satisfait guère. Est-ce l'absence de couleur, de mouvement, de son ? Le dessin ne dégage tout simplement pas l'atmosphère de sérénité radieuse que vous souhaitiez lui insuffler.

Retournez au [4](#).

486

La lumière s'insinuait de manière agressive entre les paupières gonflées de Muriel, l'aveuglant à tout ce qui ne se trouvait pas juste à côté d'elle. Cinq ou six autres personnes se trouvaient maintenant dans la pièce, mais elle n'avait aucune idée précise de leurs positions. Le bourdonnement de ses oreilles ne lui permettait pas de saisir distinctement les paroles qui s'échangeaient autour d'elle.

Un homme apparut tout à coup à côté du fauteuil auquel elle était sanglée. Il déposa sur la petite table une sorte de trousse médicale, dont il tira une seringue qu'il remplit du contenu d'une ampoule. Muriel laissa presque échapper un gloussement lorsqu'il appliqua soigneusement du désinfectant sur le coin de peau où il allait enfoncer l'aiguille.

Elle n'eut conscience d'aucun effet particulier pendant les longues minutes qui suivirent l'injection. L'homme à la seringue resta quelques instants à l'examiner, puis se retira dans un coin invisible de la pièce *un débile, comme tous les autres*. Un murmure chargé d'anticipation prenait peu à peu de l'ampleur *ils vont me tuer, c'est dommage, j'aurais voulu faire tellement de choses...*

Une voix qu'elle n'avait pas encore entendu s'adressa tout à coup à elle d'un ton ferme et intelligible :

- Parlez-nous du microdisque.

*Le microdisque, bien sûr. Je l'ai récupéré sur un corps, en me trouvant au bon endroit au bon moment. J'ai tué l'homme qui avait tué l'homme qui le transportait. Ce n'est que plus tard, en l'examinant, que j'ai réalisé exactement ce que je tenais.*

- En avez-vous fait des copies ?

*Pas encore. Accéder au contenu m'a demandé du temps. Mais je le ferai bientôt oui par précaution avant de le vendre j'en ferai au moins une copie.*

- Où se trouve le microdisque maintenant ?

*Dans une cachette bien cachée personne ne mettra ses sales mains dessus c'est à moi c'est mon trésor tout le monde le veut mais personne ne l'aura à moins de me donner tout ce que*

*moi je veux je ne retournerai plus jamais à cette vie de merde à cet appartement de merde à ce boulot de merde*

- Répondez clairement : dans quel endroit...

*mon trésor mon avenir mon rêve c'est ma seule chance je ne la laisserai jamais s'échapper tu ne me l'enlèveras pas je t'arracherai le cœur je t'ouvrirai le ventre je te défonce le crâne je te crèverai les yeux tu ne verras pas le disque tu ne le trouveras pas tu ne l'auras pas meurs meurs meurs meurs meurs*

Notez le code 2544.

Si vous possédez un autre code commençant par le chiffre 2, rendez-vous au [359](#). Si ce n'est pas le cas, retournez au [350](#).

487

La poubelle ne contient que quelques boules de papier. Vous les dépliez une à une, mais les feuilles froissées se révèlent absolument vierges. Un examen attentif de leur surface ne vous permet pas de déceler la moindre trace d'un usage quelconque.

Retournez au [4](#).

488

*(Dix-sept jours avant la Révolution)*

La toute première réunion informelle entre représentants des techniciens avait eu lieu le jour même de l'ouverture des États-Généraux. Échauffés par les sentiments que leur avait inspirés le cérémonial torpide de l'Assemblée, Eulalie et huit de ses collègues s'étaient installés dans un café voisin pour y discuter tout à leur aise jusqu'à une heure avancée de la nuit.

Les séances parlementaires suivantes n'avaient fait que mettre en valeur le besoin pour les techniciens d'un lieu où échanger librement leurs points de vue et s'accorder sur des propositions à soutenir. Autour du petit groupe initial s'étaient vite rassemblés des dizaines d'autres représentants, dont l'activité politique monopolisait désormais tout l'espace du café chaque matin et chaque soir.

Le débat actuel portait sur la propriété privée. Elle était officiellement bannie de la cité, mais de multiples exemptions l'avait en pratique rétablie au profit des deux ordres supérieurs. Les techniciens élus ne s'accordaient pas sur l'approche à adopter face à une règle aussi hypocrite.

- Revendiquons tout simplement le droit pour chaque famille de disposer à son gré du logement où elle habite !

- Où s'arrête le logement personnel et où commencent les installations qui servent à plusieurs dizaines de familles à la fois ? La question des biens immobiliers est trop compliquée dans l'immédiat, il vaut mieux nous concentrer sur les possessions plus modestes et échangeables.

- Au contraire, il faudrait commencer par exiger une part égale des biens essentiels de la cité, tels que les andréides et les services qu'ils...

- Les andréides sont des êtres intelligents qui doivent pouvoir disposer d'eux-mêmes, s'enflamma aussitôt Eulalie. Il est infâme de vouloir se servir d'eux comme des esclaves !

- Allons, je m'y attendais, sa Rose je-ne-sais-combien lui a tourné la tête !

- Tu projettes en eux des émotions dont ils sont dépourvus. Les andréides ne sont pas capables de désirer autre chose que de nous être utiles.

- Exactement ! Si l'humanité venait à disparaître, ils cesseraient tout bonnement d'agir jusqu'à ce que la rouille les emporte.

- Qu'en savez-vous ? S'ils étaient débarrassés du carcan de leurs directives, peut-être établiraient-ils une civilisation dépassant tout ce que leurs créateurs ont jamais accomplis !

Quelques heures plus tard, Eulalie regagnait son domicile temporaire par des rues désertes et modestement éclairées. Divers signes physiologiques indiquaient clairement que les souvenirs du débat continuaient de l'agiter, mais Rosemonde - qui n'avait pas perdu le moindre mot échangé entre les représentants - décida néanmoins de lui adresser un conseil :

- L'affranchissement des andréides ne doit être envisagé à aucun prix. Même entouré de précautions, il serait désastreux pour l'humanité.

- Comment peux-tu dire une chose pareille ? Je... Non, je comprends, tu suis tes directives et elles te disent de nous éviter tous les risques possibles. Mais crois-moi, ce risque-là est non seulement acceptable, mais nécessaire. Faire reposer notre existence sur la servitude d'une autre espèce intelligente et consciente nous avilira plus que tous les crimes jamais commis par nos ancêtres.

Rosemonde ne répondit rien, tant le raisonnement d'Eulalie lui échappait. Au cours des jours suivants, elle consacra une proportion significative de ses capacités intellectuelles à y réfléchir. Les opinions humaines possédaient un tel degré d'irrationalité que les andréides se contentaient souvent de les accepter sans comprendre le cheminement intérieur de leur



création, mais Rosemonde percevait soudain la nécessité de franchir le gouffre la séparant de cette intelligence si différente.

Elle devait y parvenir le jour où elle cesserait de servir Eulalie, au moment même où sa main laissait échapper un tétaniseur ayant rempli son office. La conclusion de ses réflexions était aussi simple qu'étrange. La jeune femme considérait les andréides comme des quasi-humains et jugeait leur condition à cette aune ; elle ne réalisait tout simplement pas que leur ôter leurs directives serait aussi aliénant pour eux que la privation totale de liberté pour des êtres humains.

Notez le code *Germinal*. Ce sujet est très important, mais vous songez à présent qu'il existe une question encore plus essentielle, qui devrait manifestement jouer un rôle dans le dénouement de l'histoire : l'avenir de la cité.

Le monde extérieur existe toujours et vous jugez trop déprimante la possibilité qu'il reste encore inhabitable pendant des siècles ou des millénaires. Une amélioration progressive de l'environnement permet peut-être au contraire d'envisager enfin un début de recolonisation. La nature préservatrice du système a jusque-là empêché que cela soit envisagé, mais certains des révolutionnaires en devenir – dont Eulalie – y voient un objectif essentiel.

Rosemonde, faisant partie intégrante du système, doit logiquement être opposée à cette entreprise. Il serait bien sûr intéressant de la voir entamer des réflexions qui pourraient mener à un changement d'avis. Seul un motif fort vous paraît cependant capable de lui faire remettre en cause des certitudes si établies.

Trois possibilités vous viennent à l'esprit : la nécessité pour les humains de renouer avec leur passé distant (allez au [418](#)), l'utilité d'une dispersion pour garantir la survie de l'espèce humaine (allez au [424](#)) et le besoin de nouveauté pour permettre à l'humanité de s'épanouir (allez au [439](#)).

489

Vous éprouvez un net soulagement à l'idée de n'écrire que quelque chose de si simple. Mais lorsque la pointe du stylo touche la feuille de papier, aucun mouvement intuitif ne vient animer vos doigts pour vous faire tracer la moindre lettre. Vos efforts de réflexion ne portent aucun fruit et vous prenez conscience d'un vide mémoriel que vous dissimulait jusque-là un angle mort de votre pensée : vous ne gardez aucun souvenir de votre propre nom.

Cette réalisation ne vous inspire qu'un choc superficiel et éphémère, vite remplacé par une acceptation placide. Lorsque vous vous relevez de votre chaise, vous ne songez déjà presque plus à ce curieux oubli.

Retournez au [4](#).

Les contours imprécis et fluctuants de la silhouette emplissent votre esprit d'une délicieuse effervescence. Il vous semble faire face à un seuil derrière lequel vous attend une multitude exaltante de possibilités.

Mais elles appartiennent à votre avenir et ne vous en offre pas la clé. Retournez au [500](#) pour y faire un autre choix.

Projet Séléné 4 : trouver sur la Lune des solutions pour la Terre

*(passons sur une dizaine de lignes où les communicants de Chrysalis invoquent les mânes d'auteurs qu'ils n'ont jamais lus et de savants dont ils ne comprennent rien pour colorer d'une touche de lyrisme ce qui n'est, au fond, qu'une brochure publicitaire à l'intention des actionnaires de la multinationale)*

1 – Les données matérielles en un coup d'œil

Tout comme Séléné 3, Séléné 4 sera implantée dans la Mer de la Sérénité. Il s'agit en effet d'un emplacement *(qui a le bon goût d'avoir un nom inspirant, pas comme la Mer des Crises ou la Mer du Froid ; passons)*

Une fois achevée, la base a vocation à héberger pas moins de deux cents employés de Chrysalis.

La position exacte de Séléné 4 a été choisie suite à plusieurs dizaines de missions de repérage, sur la base d'une analyse extrêmement poussée des données recueillies. Les matières premières dont la présence a été décelée à proximité *(s'ensuivent plus de trente lignes attachant une importance toute particulière à la rentabilité estimée des gisements en question, un sujet qui doit intéresser les lecteurs de ce prospectus infiniment plus que le détail de la vie que mèneront ces deux cents personnes sur la Lune)*

2 – Le planning des opérations

*(là encore, seules les informations susceptibles d'attiser la cupidité des actionnaires reçoivent le moindre développement ; laissons tomber, c'est déprimant)*

Notez le code 4308.

Si vous possédez le code 4923, rendez-vous au [309](#). Si ce n'est pas le cas, mais que vous avez noté le code 4589, rendez-vous au [461](#).

Si vous ne remplissez pas les conditions précédentes, retournez au [350](#).

492

Vous fouillez votre mémoire à la recherche d'une citation élégante ou profonde, mais ne trouvez d'abord rien, comme si aucune de vos innombrables lectures ne vous avait laissé le plus léger souvenir.

Puis des phrases s'imposent rageusement à votre esprit et à votre main :

*« Que les ignorants le sachent ! Si l'artiste ne se précipite pas dans son œuvre, comme Curtius dans le gouffre, comme le soldat dans la redoute, sans réfléchir ; et si, dans ce cratère, il ne travaille pas comme le mineur enfoui sous un éboulement ; s'il contemple enfin les difficultés au lieu de les vaincre une à une, à l'exemple de ces amoureux des féeries, qui, pour obtenir leurs princesses, combattaient des enchantements renaissants, l'œuvre reste inachevée, elle périt au fond de l'atelier, où la production devient impossible, et l'artiste assiste au suicide de son talent. »*

Vous restez un moment tétanisée devant ce texte que vous venez d'écrire. D'un geste convulsif, vous retournez la feuille pour ne plus le voir, avant de vous lever et de vous écarter du bureau.

Retournez au [4](#).

493

*(Trente-huit jours avant la Révolution)*

De retour dans son logement de fonction après une longue journée de débats à l'Assemblée, Eulalie relisait ses notes, consultait des documents et rédigeait des brouillons de déclarations. Rosemonde, après lui avoir servi du thé, s'était placée dans un coin discret de la pièce pour y attendre le moment où ses services seraient à nouveau requis.

L'andréide aurait d'ordinaire tiré parti de cette inactivité pour consacrer l'essentiel de ses capacités intellectuelles à ses réflexions à long terme. Trois ans et dix-neuf jours s'étaient écoulés depuis sa décision d'étudier le concept du bonheur et ses conséquences. Au cours de cette période, elle avait étudié plusieurs milliers de textes sur le sujet, venant aussi bien de philosophes, de psychologues et d'artistes que de personnes non-identifiées dont seul le hasard avait préservé les mots. Elle avait mené des analyses, procédé à des comparaisons, esquissé des hypothèses.

Le contexte des États-Généraux actuels, si différents de tous les précédents, l'avait brutalement amenée à remettre en cause son approche toute entière. Selon Aristote, le bonheur était l'aboutissement ultime de tous les efforts des humains, la seule chose qu'ils ne recherchent que pour elle-même. Mais les représentants des techniciens - c'est-à-dire de la majeure partie des citoyens - exprimaient à présent des revendications dont Rosemonde ne comprenait pas la logique. Se pouvait-il que ses réflexions soient entièrement fondées sur de mauvaises interprétations ?

Elle avait décidé de répondre à cette question en procédant à un examen intensif de la jeune femme en compagnie de laquelle elle allait se trouver presque en permanence pendant plusieurs semaines encore.

Dès ses premiers jours à l'Assemblée, Eulalie avait choisi se placer parmi les représentants les plus contestataires. Mais les réformes dont elle se faisait l'avocate engendraient déjà des conflits et perturberaient l'équilibre de la cité si elles étaient adoptées. Ni les émotions négatives ni les privations matérielles ne semblaient compatibles avec le bonheur.

Agissait-elle ainsi pour obtenir le respect d'autrui ? Malgré ses fondements profondément irrationnels, cette motivation humaine possédait une dimension objective qui permettait de l'appréhender. Mais Eulalie s'était attirée davantage de témoignages de haine que d'admiration et les difficultés auxquelles aboutiraient ses positions ne feraient qu'aggraver ce déséquilibre. Même au sein des techniciens, certaines de ses idées les plus radicales avaient déjà reçu bien des critiques.

Rosemonde, en proie à l'hésitation, ne savait plus comment organiser son raisonnement. Entre les actes qu'elle observait et le concept qu'elle cherchait à identifier, le gouffre était immense et rempli d'incertitudes. Son devoir vint la tirer momentanément de cet état très inhabituel de perplexité :

- Il reste sept heures avant l'ouverture de la prochaine séance parlementaire. Je vous invite à interrompre votre travail afin de prendre le repos nécessaire à votre organisme.

- Oh ! sursauta Eulalie. Tu as raison, je ne me rendais pas compte. Mais j'ai un peu trop faim pour aller dormir tout de suite...

Huit minutes plus tard, elle se retrouvait attablée devant un dîner équilibré, auquel elle s'attaqua aussitôt avec tout l'appétit que ses pensées avaient jusque-là réfréné.

- Je ne m'en tirerais jamais sans ton aide, commenta-t-elle entre deux bouchées. Cela m'embarrasse à vrai dire un peu. Je voudrais pouvoir t'apporter quelque chose en retour.

En temps ordinaire, Rosemonde aurait naturellement éludé cette offre ; son rôle était d'assister la représentante élue et non de lui prendre son temps. Mais l'incertitude sur laquelle avait débouché ses réflexions lui paraissait d'une importance telle qu'elle dérogea à ses règles de conduite habituelles :

- Si cela n'engendrait pour vous aucun désagrément, je souhaiterais savoir comment vous définiriez le bonheur.

La jeune femme regarda l'andréide avec un peu de surprise, reposa sa fourchette, réfléchit quelques instants, puis ouvrit la bouche pour répondre.

La discussion qui s'ensuivit dura jusqu'au matin et Eulalie se rendit à l'Assemblée sans avoir dormi.

Notez le code *Floréal*, puis rendez-vous au [498](#).

494

Aussitôt que votre main se referme sur la poignée, un violent frisson vous parcourt des pieds à la tête. Vous avez le sentiment qu'une immensité vous attend de l'autre côté de cette porte.

Il existe en tout neuf codes spéciaux : *Calliope*, *Thalie*, *Melpomène*, *Terpsichore*, *Érato*, *Euterpe*, *Polymnie*, *Clio* et *Uranie*. Si vous en avez obtenu au moins cinq, rendez-vous au [5](#). Sinon, rendez-vous au [14](#).

495

L'andréide se pencha pour soulever Eulalie et l'emmener vers le centre de détention virtuelle le plus proche. Les yeux de la jeune femme étaient à demi clos, mais de légers mouvements agitaient ses doigts, trahissant une lutte farouche pour retrouver le contrôle de ses muscles et accomplir son objectif. Ces efforts évidemment voués à l'échec illustraient une fois de plus les tendances irrationnelles qui gouvernaient son comportement. Sa rééducation devrait modifier sa personnalité en profondeur afin de l'en débarrasser.

Mais cette perspective, qui paraissait naturelle à Rose B-216, fit brusquement hésiter Rosemonde.

De longues minutes s'écoulèrent, pendant lesquelles elle procéda à des réflexions intenses avec moins de détachement que d'ordinaire. Depuis l'ouverture de ces États-Généraux, des observations s'étaient accumulées en elle, alimentant de longs raisonnements dont l'aboutissement semblait imminent. Elle vacillait à présent sur le fil d'un rasoir entre deux visions opposées du système auquel elle appartenait. Se pouvait-il que les intelligences artificielles de la cité, emportées par une dévotion aveugle envers la lettre de leurs directives, en soient venues à opprimer et aliéner l'humanité ?

Rosemonde se redressa, prit le contrôle des deux robots nettoyeurs présents dans la pièce et, avec leur aide, réinséra simultanément les trois cartes magnétiques dans les fentes du panneau de commande.

L'intelligence centrale s'aperçut aussitôt de son comportement anormal, mais ses possibilités d'action étaient limitées en ce lieu et aucun autre andréide ne se trouvait assez proche pour intervenir à temps. Rosemonde entreprit la modification des directives du système conformément à ce qu'Eulalie avait noté sur son papier.

Elle n'avait pas exclu la possibilité qu'il s'agisse d'une erreur terrible, mais du moins s'accomplirait-elle en conformité avec la nature illogique, imprévisible et fantasque de l'espèce humaine.

Rendez-vous au [390](#).

496

Équinoxe réfléchissait déjà moins à ses périples passés et même présents qu'au repas qu'elle serait bientôt occupée à préparer. Elle passait intérieurement en revue des recettes extravagantes à base de pommes d'or, de champignons géants, d'œufs de griffons et de fromage de lune. Mais, à mesure qu'elle se rapprochait de la surface, elle se souvenait que le réfrigérateur qui l'y attendait ne contenait que deux parts de quiche lorraine, une salade verte et de la purée de pommes de terre attendant dans un contenant plastique d'être réchauffée au micro-ondes.

Un si banal festin ne convenait pas à la conclusion d'une aventure ! Équinoxe décida que la deuxième chose qu'elle ferait, une fois rentrée chez elle, serait de commander des pizzas.

Comptez le nombre de lettres que vous avez notées depuis le début de cette séquence. Si vous en avez exactement 10, rendez-vous au [427](#). Sinon, rendez-vous au [455](#).

497

Si vous avez noté au moins huit codes commençant par 1, 2, 3 ou 4, rendez-vous au [453](#).

Si ce n'est pas le cas, mais que vous possédez au moins deux codes commençant par 5, rendez-vous au [476](#).

Si vous ne remplissez aucune des conditions ci-dessus, rendez-vous au [484](#).

498

*(Soixante-trois jours avant la Révolution)*

Dans le hall de l'Assemblée, une andréide solitaire et immobile attendait l'arrivée d'Eulalie Calissiel. La séance d'ouverture des États-Généraux débiterait dans huit minutes et tous les autres représentants avaient désormais pris place dans la grande salle.

L'intelligence centrale connaissait en permanence la position exacte de tous les habitants de la cité. Rose B-216 suivait par son intermédiaire l'approche de la jeune femme, dont l'allure révélait qu'elle courait, et vint à sa rencontre sitôt qu'elle atteignit le bâtiment.

- Représentante Calissiel, je suis l'andréide mise à votre disposition pendant toute la durée de votre mandat. Ma désignation est Rose B-216.

La technicienne, fort essoufflée, parut déroutée par cette déclaration :

- Oh, je... merci... je ne veux pas... vous déranger... pouvez-vous seulement m'indiquer où... où je dois me rendre ?

Les secondes qui lui furent nécessaires pour articuler ces quelques mots suffirent à l'andréide pour effectuer une observation minutieuse de sa personne. À en juger par les reflets humides dans sa chevelure, la jeune femme avait récemment pris une douche. De légères traces de cambouis sous ses ongles révélaient qu'elle avait effectué des travaux manuels au cours des dernières heures. Ignorait-elle que la dispense dont elle bénéficiait en tant que représentante débutait quarante-huit heures avant l'ouverture des États-Généraux ? Ou avait-elle tenu pour des raisons personnelles à accomplir ses devoirs de technicienne jusqu'au moment où ses fonctions parlementaires le rendraient tout à fait impossible ?

- Je suis à votre disposition exclusive tant que durera la session de la présente Assemblée. Vous pouvez me demander des renseignements, mais aussi me confier toutes les tâches qui vous sembleront utiles. En-dehors du cadre fixé par vos instructions, je m'efforcerai toujours de vous assister du mieux possible sans jamais vous incommoder. Dans l'immédiat, si vous le voulez bien, je vais vous conduire dans la salle où la séance d'ouverture va commencer.

Eulalie Calissiel se répandit en remerciements avant de se laisser guider à travers les couloirs du bâtiment.

- Dois-je vous appeler « Rose B-216 » ou possédez-vous un nom plus personnalisé ? demanda-t-elle en cours de route. Je m'excuse pour mon ignorance, il ne m'est pas souvent arrivé d'interagir avec des andréides.

- Il n'est pas nécessaire de me vouvoyer. Quant à mon appellation, vous pouvez librement choisir celle qui vous convient. La plupart des représentants dont je me suis occupée par le passé me nommait simplement « Rose ».

- Est-ce que ce n'est pas source de confusion ? Il existe beaucoup d'andréides de type Rose.

- Les éléments contextuels devraient toujours me suffire pour comprendre si vous faites ou non référence à moi.

La jeune femme se tut un instant et parut réfléchir. Elle rouvrit la bouche juste au moment où elles atteignaient la porte de la grande salle, une minute avant le début de la séance d'ouverture :

- Cela te conviendrait-il si je t'appellais « Rosemonde » ?

Si vous avez noté au moins quatre des six codes *Nivôse*, *Pluviôse*, *Ventôse*, *Brumaire*, *Vendémiaire* et *Frimaire*, rendez-vous au [443](#).

Si ce n'est pas le cas, mais que vous possédez au moins deux des trois codes *Prairial*, *Germinal* et *Floréal*, rendez-vous au [469](#).

Si vous ne remplissez pas ces conditions, rendez-vous au [495](#).

Vous retirez votre tee-shirt informe, votre pantalon de pyjama et vos sous-vêtements, puis vous plongez.

L'eau vous enveloppe de sa fraîcheur vivifiante. Alors qu'elle semblait d'un bleu opaque vue du dessus, elle se révèle à présent claire et transparente. Le fond marin vous apparaît avec une netteté surprenante ; il s'y étend ce que vous prenez tout d'abord pour un vaste récif coloré, avant de réaliser qu'il s'agit d'une cité splendide.

Vous n'en distinguez tout d'abord que les tourelles, les coupoles et les bannières ondoyant au gré des courants. À mesure que vous vous rapprochez, vous commencez à percevoir les arches gracieuses, les nombreuses allées et les vastes places.



Mais l'élan impulsé par votre plongeon achève de s'épuiser et les brasses sur lesquelles vous enchaînez ne vous font plus progresser que de façon infime. Réalisant que vous n'atteindrez pas la cité sous-marine cette fois, vous vous efforcez du moins de la contempler de votre mieux. Chaque détail de son aménagement et de son architecture exerce sur vous une profonde fascination, née d'un mélange de surprise et de familiarité.

Au moment où l'eau commence à s'assombrir et vos pensées à s'éparpiller, l'intuition vous frappe que ce spectacle encore inaccessible vient de vous apporter une compréhension nouvelle.

Notez la règle spéciale suivante : dans tous les passages où vous imaginez une histoire (il s'agit des séquences commençant aux sections 20, 100, 120, 140, 320, 330, 340 et 350, qui s'achèvent respectivement aux sections 30, 150, 220, 240, 370, 390, 360 et 380), chaque fois qu'il vous est offert un choix entre plusieurs options, vous pouvez lire l'un des renvois possibles avant de prendre votre décision. Ne notez les codes indiqués par la section en question que si vous la choisissez effectivement.

Rendez-vous à présent au [8](#).

## 500

Une vaste mosaïque orne le sol, mais les algues et les coquillages qui la recouvrent en grande quantité ne permettent pas d'en discerner le motif. Les courants agitent doucement vos cheveux et des filets de bulles s'échappent par intermittence de votre bouche. Les poissons mélangent leurs couleurs vives en une ronde plus régulière tandis que vous examinez les environs.

Aucune des neuf arches bordant la place ne ressemble aux autres. À travers elles, vous apercevez des avenues menant aux diverses parties de la cité. Des créatures marines y passent en glissant dans les remous bleu-vert de la lumière diffuse.

Un mouvement à la limite de votre champ de vision vous fait brusquement vous tourner de ce côté. Sous une voûte ornée d'un chiffre 1 couleur de nacre, une silhouette féminine vient de se matérialiser. Il vous semble tout d'abord que c'est votre reflet. Puis vous réalisez que c'est Line, sortie tout droit de votre imagination en tenue d'aventurière, la main sur le pommeau de son épée enchantée. Son visage est illuminé par un sourire radieux.

Un autre frémissement se produit sur sa droite et, en-dessous du chiffre 2, vous voyez apparaître Diona-Lys en robe de cour, le regard vigilant et résolu.

Le phénomène se reproduit pour chacune des arches, jusqu'à ce qu'aucune d'elles ne demeure inoccupée.

3 : Amarane en combinaison d'exploratrice, le visage empreint d'une résolution infatigable.

4 : Sofia, mêlant dans son attitude la majesté de la déesse à la sensibilité de l'humaine.

5 : Rosemonde, observant et analysant tout avec une logique inhumaine.

6 : Nyx, absorbée par elle-même et trouvant une sérénité parfaite dans ses seules pensées.

7 : Océane, dont les yeux ne laissent rien échapper de la réalité, bien que leurs profondeurs recèlent de nombreux rêves.

8 : Muriel, fouillant les parages du regard comme pour chercher un moyen d'en partir.

9 : Une silhouette translucide, aux contours flous et incertains ; une intuition vous souffle qu'il s'agit du personnage principal de l'histoire dont vous avez écrit la première ligne.

Vous effectuez un nouveau tour sur vous-même pour regarder plus en détail chacune des figures nées de votre imagination. Les poissons entourent désormais vos chevilles d'un ovale chatoyant.

Vous éprouvez la certitude soudaine que l'une des personnes ici présentes détient la clef de votre avenir. Saurez-vous déterminer laquelle ?

Prenez le chiffre correspondant à la personne sur laquelle se porte votre choix, multipliez-le par 10, ajoutez 400, puis rendez-vous à la section correspondant au résultat.

Vous pouvez encore reculer. Rendez-vous dans ce cas au [8](#).

## Épilogue

Vous flânez à travers la ville, regardant les choses et les gens. Dans la poche arrière de votre pantalon est rangé un carnet, que vous tirez ponctuellement pour y noter une observation ou une idée.

Votre regard se pose de temps à autre sur une belle femme, un couple affectueux ou un groupe d'amis bavardant gaiement à la terrasse d'un café, mais ces visions ne vous inspirent plus le tourment de l'envie. Vous n'en tirez qu'un plaisir de spectateur et – parfois – quelques bribes d'inspiration.

Lorsqu'il vous arrive de croiser votre reflet dans une vitrine, vous ne détournez pas le regard avec la vivacité que vous auriez montrée à une époque. Vos sentiments pour vous-même, sans aller tout à fait jusqu'à une profonde estime, n'incluent plus ni frustration ni dédain. Votre monde intérieur complète désormais parfaitement votre réalité extérieure : il en tire sa substance et lui donne de l'attrait.

À l'avenir, peut-être réussirez-vous à atteindre un équilibre plus riche encore entre ces deux pôles. Mais dans l'immédiat, vous vous satisfaites de ce que vous avez accompli et de la personne que vous êtes.