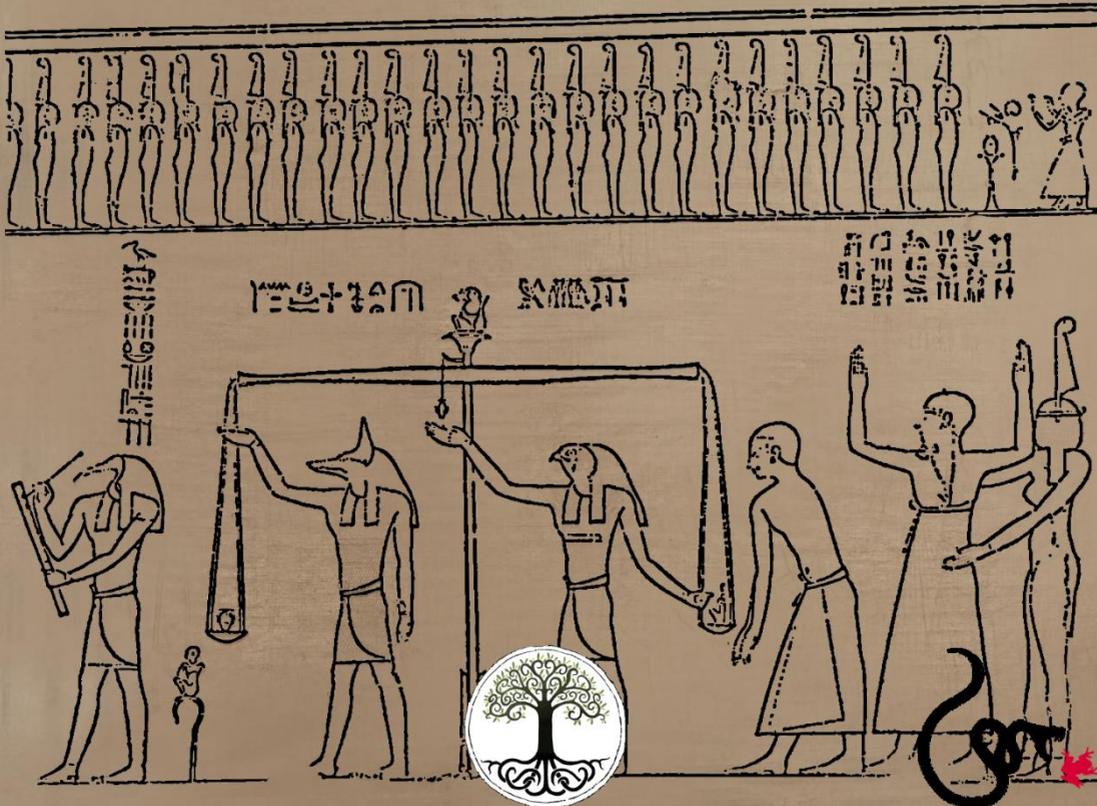


DELEMOTTE PATRICK

ANUBIS

ou

Le maitre de son Destin



Anubis

ou

Le maitre de son destin

Pour le concours des mini yaz 2020

Par Frogeaters

V1.1

Introduction

Bienvenue dans ce petit temps de lecture qui ne prendra que le temps d'un verre de vin. Attention toutefois, ce livre est particulier, car il ne se lit pas de manière linéaire, mais en suivant des paragraphes, guidés par vos choix.

Il y a également une petite règle pour lire ce livre, vous allez devoir remplir votre verre de vin, d'eau ou encore de thé. Par moment, le texte vous invitera à boire une gorgée de votre boisson. Ceci est important, car la quantité de vin dans votre verre aura une incidence sur l'histoire se déroulant dans Anubis.

Il y a une alternative à cette règle ; au lieu de remplir un verre, vous pouvez simplement disposer un dé à dix face à côté de vous, sur la face 10. Au lieu de boire votre boisson, vous n'aurez qu'à décompter 1 à votre dé.

Une fois ces petites règles assimilées, nous pouvons commencer.

Et le temps passa...

"Alors, à votre avis, quel est ce péché qui me fait tant défaut aujourd'hui ?"

La femme était assise derrière son bureau. La trentaine, maghrébine, belle dans son treillis militaire aux couleurs de l'ONU. Elle tenait dans sa main droite un rubik'cube aux faces alignées et aux couleurs transparentes. A côté d'elle, le corps sans vie d'un homme d'une quarantaine d'année, blond dans un costume noir. Son regard malicieux se posa sur chacun d'entre vous en attendant votre réponse.

Vous ne savez plus comment vous en êtes arrivé à collaborer avec Anubis, un ennemi pour le moins perturbant. Mais voilà, vous étiez tous bloqués ici et la seule manière d'en sortir était de résoudre les énigmes de sa vie.

Mohamed faisait tourner sa cuillère dans son thé, raclant le bord de porcelaine. Il était en pleine réflexion derrière ses lunettes, Melissa le regardait, cherchant un indice. Son regard bleu se posa sur vous lorsqu'elle leva sa tasse à ses lèvres, une longue mèche de cheveux venant la perturber. Après l'avoir remise derrière son oreille, elle leva légèrement sa tête vers Remy dont la barbe était blanchie par la mousse de sa bière.

Il ne restait plus que trois péchés : la Colère, l'Envie et l'Orgueil. Cela faisait toujours une chance sur trois, mais une mauvaise réponse et l'un d'entre vous connaîtra le même sort funeste que Salima...

Remy lâcha soudain un gros rho avant d'articuler "vous êtes sûr que j'peux pas lui péter la gueule ?"

Rendez-vous au 01 après vous être assuré que votre verre soit bien plein, ou que votre dé indique 10.

01

Un temps indéterminé plus tôt.

Lentement, la lourde porte métallique vous dévoile une cave à vin vouté où sont alignés des dizaines de tonneaux de grands gabarits sur deux rangés. Les lieux semblent être d'une autre époque, vous êtes sûrement en France ou en Italie, chez un noble, un riche marchand ou encore dans un monastère. De chaque côté de la pièce, une paire de torches illuminent les lieux dévoilant une trentaine de mètres plus loin, la sortie – une volée de quelques marches s'élevant vers une porte en bois usé par le temps.

C'est ici que se cache l'un des péchés d'Anubis. Une nouvelle fois, avec vos camarades d'infortunes, vous allez devoir investiguer et décrypter toutes les mises en scène pour le comprendre...

- Ne perdons pas de temps, déclare Melissa en courant vers la porte.

- Le temps, c'est pas c'qui nous manque, répond Remy en lorgnant sur les tonneaux. Je vais inspecter le vin.

Mohamed, quant à lui, regarde sa montre puis déclenche le chrono avant de courir à son tour.

Si vous souhaitez accompagner Remy dans son inspection, rendez-vous au 20.

Si vous préférez suivre vos camarades à la porte de sortie, rendez-vous au 27.

02

Vous demandez à Colin où se trouve sa mère, Marguerite de Foix-Candale. Nicolas, l'ainé de la fratrie, s'avance et vous réponds qu'elle est dans sa chambre pour la naissance de leur frère.

- euh, elle est idiote ta question, vous dit Mohamed en allemand, nous savons très bien où se trouve la Duchesse et

nous ne pouvons pas emmener Colin la voir. Euh, il vaudrait mieux l'emmener voir son père, Nogaret.

- on peut le laisser là, suggère Remy, de toute façon l'horloge va sonner.

- c'est quand même con, lui répond Melissa, t'as eu une superbe idée et là, tu redeviens con.

*Buvez une gorgée ou décomptez 1 à votre dé. Si votre verre est vide ou si le dé indique 1, rendez-vous au **48**.*

*Si non, rendez-vous au **21** pour l'emmener voir son père.*

03

Une fois en haut, vous ouvrez la porte pour arriver dans un grand hall assez austère. Le sol est pavé de dalles blanches légèrement salies par de la terre, de larges fenêtres laissent le soleil illuminer cette grande pièce qui semble servir uniquement pour les passages dans les différentes parties du château. Dans le mur Sud, est logée dans une alcôve une grande horloge dont la pendule de cuivre rythme les aiguilles. Seulement, au lieu de tourner dans le sens horaire, elles tournent dans le sens antihoraire. D'après le cadran, il reste environ cinq minutes avant qu'elle ne sonne ses 12 coups et que le temps ne boucle une nouvelle fois.

Une grande porte vitrée donnant sur le jardin est largement ouverte, vous y apercevez un couple de noble assis à une petite table et des enfants jouer un peu plus loin. Trois portes de bois richement décorées mais plus petites offrent d'autres sorties : la porte à l'Ouest possède des motifs de vignes. Au Nord, des motifs d'animaux de mer. A l'Est, des motifs religieux propre au canon catholique. Enfin, dans un coin au Sud-Est se trouve la porte donnant l'accès aux escaliers pour de se rendre au souterrain. Devant servir de toute évidence aux serviteurs, elle se fond dans le décor des murs.

"Euh, j'imagine que dans cette direction se trouve les chambres." En déduit Mohamed en indiquant la porte au Nord, celle au motif de vigne.

*Cochez la case 3 sur la carte, puis buvez une gorgée ou décomptez 1 à votre dé. Si votre verre est vide ou si votre dé indique 1, rendez-vous au **48**, s'il est à moitié vide ou si le dé indique une valeur inférieure à 6, allez au **30**,*

Sinon :

*Allez au **19**, si vous souhaitez examiner l'horloge.*

*Allez au **42** si vous souhaitez vous rendre au jardin.*

*Allez au **15** si vous souhaitez prendre la porte Ouest aux motifs viticoles.*

*Allez au **32** si vous souhaitez prendre la porte Nord aux motifs de poissons.*

*Allez au **39** si vous souhaitez prendre la porte Est aux motifs religieux.*

04

Vous arrivez devant la porte aux motifs fleuries, mais celle-ci est fermée à clef, impossible de l'ouvrir, ni de la forcer avec tous les serviteurs dans la salle. Par chance, personne ne fait attention à vous et à votre infortune, aussi décidez-vous de prendre tout simplement une autre porte.

*Buvez une gorgée ou décomptez 1 de votre dé. Si votre verre est vide ou votre dé indique 1, rendez-vous au **48**.*

Choisissez :

*Si vous sortez par la porte Sud, rendez-vous au **47**.*

*Si vous sortez par la porte Est, rendez-vous au **42**.*

*Si vous sortez par la porte Sud-Est, allez au **13**.*

05

- vous êtes sûr que j'peux pas lui péter la gueule ?

Anubis éclate de rire avant de lui répondre.

- tu peux m'éclater la gueule, mais tu ne peux pas me tuer. Alors ce péché ? demande-t-elle.

- la Colère, répondez-vous en la regardant droit dans les yeux.

- quoi ? demande Mohamed. Ça n'a rien à voir avec la Colère, c'est l'Envie ! L'envie d'avoir des enfants.

- ah, vous avez été au château de Beychevelle, à l'époque où j'étais le Duc d'Epéron. Une triste expérience avec ma sœur.

- vous appelez ça "une triste expérience", vous l'avez violé ! S'enrage Melissa.

- elle était consentie, rectifie Anubis.

- sale connard, péte lui la gueule !

Remy fait un bond au-dessus du bureau, dans sa main se trouve déjà un coupe-papier.

- j'attends ça depuis longtemps, menace-t-il de son arme.

- mais je t'en prie, lui dit-elle en se mettant en garde.

Le militaire s'élanche. Vous et le professeur criez non, mais trop tard, le coupe-papier se plante dans l'œil d'Anubis avant qu'elle n'ait eu le temps de réagir. Réjouit de cette victoire, le soldat se tourne vers vous et lance le coupe papier. Melissa s'effondre, la lame a perforé son cœur.

- on pourra dire ce que l'on veut, le corps d'un homme est quand même mieux que celui d'une femme.

Anubis venait de prendre possession du corps de Remy, tout comme il l'avait fait avec Salima, lorsque vous vous étiez trompés de péché. Rapidement, le professeur se précipite au côté de Melissa qui agonise, alors que le dieu sort un pistolet du tiroir de son bureau, le pointe en direction de Mohamed, puis tir. Le bruit est assourdissant, vous êtes tétanisé, vos jambes tremblent, il ne reste plus que vous, c'est la fin. Mais contre toute attente, il pose son arme et ramasse le rubik's cube. Avec dextérité, il le tourne dans tous les sens jusqu'à obtenir une nouvelle combinaison.

- l'Envie, se réjouit-il. C'est bien ça, Mohamed avait raison, vous dit-il d'un sourire malicieux. À nous deux maintenant. Je vais te laisser une chance de t'en sortir. Il suffit juste que tu me dises mon péché, maintenant.

Tout se bouscule dans votre tête, encore choqué par les événements. La Colère, l'Orgueil ? Vous n'avez pas vraiment le choix.

*Si vous lui dites la Colère, rendez-vous au **50**.*

*Si vous lui dites l'Orgueil, rendez-vous au **36**.*

Vous arrivez jusqu'à la porte de la chambre de bonne que vous franchissez sans mal. Celle-ci étant des plus banals, vous vous dirigez vers la chambre de la Duchesse. Derrière, vous entendez ses hurlements de douleur.

- ça va pas poser de problème de débarquer comme ça dans la chambre ? demande Remy.

- euh non, il est de coutume que des témoins assistent à l'accouchement d'une femme de haute noblesse, répond Mohamed.

- ben moi en tout cas, j'entre pas en premier.

- moi non plus, approuve Melissa.

- j'ai compris, j'y vais. Euh, au moins, il n'y aura pas de bourde, commente le professeur en ajustant ses lunettes.

A votre entrée, les têtes se tournent vers vous. Effectivement, elles sont plus interrogatrices que réprobatrices. Mohamed présente ses excuses et vous annonce comme étant des marchands du Saint Empire Germanique venus assister à l'heureux évènement, à la demande du Duc d'Epéron.

- rien qu'ça, commente le militaire en allemand.

- euh, l'horloge ne va pas tarder à sonner et... comme il n'est pas là, il n'y aura personne pour me contredire, annonce le professeur dans la même langue.

- pas con, hoche Remy.

- je ne vois rien de bien intéressant ici, poursuit Melissa.

- ben il y a quand même la naissance du bébé, contredit le soldat en montrant la délivrance de la Duchesse. C'est un garçon !

A ses mots, l'horloge sonne sa musique, comme pour accueillir le nouveau-né. A moins que cela ne soit pour sonner le glas de sa mère qui meurt au dernier gong, l'accouchement lui aura été fatal...

Une sensation de rembobinage vous envahit et vous revoilà tous à présent dans la cave à vin.

- bon allons-y, commande la geek.

- euh, attends, j'y pense, interrompt Mohamed. Dans la chambre, il n'y avait aucun aristocrate, ni homme ou femme d'église. C'est assez étrange vu les circonstances.
- vous oubliez les sages-femmes, ce sont des nonnes, conteste Melissa.
- euh, non, elles ne portaient aucun signe religieux. Cette naissance est particulière... comme s'il s'agissait d'un bâtard, et non du fils de Nogaret.
- et donc d'Anubis, poursuit Remy.
- euh... c'est cela.
- vous pensez que les hommes décapités seraient les amants de la Duchesse ? interroge Melissa.
- euh, il y a de forte chance... si je me souviens bien, le Duc avait sept enfants et tu as bien compté sept têtes dans les tonneaux ? demande-il au militaire.
- ouais. Putain, le truc de ouf.
- il aurait massacré tous ses pauvres gens uniquement pour protéger sa couverture. C'est un grand malade, ajoute Melissa dégoûtée.
- euh, ça lui ressemble bien, il a toujours considéré les humains comme de vulgaires fourmis, au mieux des chiens fidèles.
- du coup on est loin de la Colère pour le péché, ça ressemble plus à l'Envie ou à l'Orgueil, commentez-vous.
- euh, tu as raison, il ne reste plus qu'à savoir lequel des deux est le bon, termine-t-il en rattrapant Melissa.

Remplissez votre verre et buvez une gorgée ou indiquez 9 sur votre dé. Ensuite, consultez la carte pour vous choisir votre prochaine destination.

07

Vous décidez de prendre le temps d'examiner les tableaux, vous voyant faire, Mohamed vous emboîte le pas. De leur côté, Remy et Melissa discutent devant une fenêtre en regardant le jardin. Les tableaux dépeignent différents moment historique de l'époque comme vous l'explique le professeur, les rois Henri et

principalement le Duc d'Epéron. A noté que sont représentés uniquement des scènes de guerre tel quel la Bataille d'Arques, où Henri IV sort victorieux contre la Ligue menée par Charles de Mayenne. Les deux sièges de la Rochelle, le premier fait d'arme du Duc et sa rencontre avec le roi de France Henri III. Le deuxième siège étant son dernier fait d'arme au côté du Cardinal de Richelieu, qui vit le dernier bastion protestant s'effondrer. Un autre tableau de renom, l'assassinat d'Henri IV, qui meurt sous les coups de Francois Ravaillac. Dans le carrosse, vous reconnaissez d'ailleurs le Duc d'Epéron. Mais l'œuvre la plus sanglante reste une fresque représentant le Massacre de la Saint-Barthélemy, où vous voyez des hommes s'étriper et être défenestrés, sa verticalité manquant de vous donner le vertige.

- euh, cette fresque provient de la Sala Regia, vous confie Mohamed. Au Vatican.

- ce Nogaret est partout, lui dites-vous, j'avais pourtant jamais entendu parler de lui avant.

- le Duc d'Epéron était très important à son époque. Euh, il a été au service de trois de France, mais il n'était qu'une ombre de l'Histoire. Je ne sais pas si tu as remarqué, mais Anubis n'a jamais été roi, ni président. Il a toujours été le marionnettiste qui façonnait leur destin.

- oui, mais il ne peut pas être partout à la fois. Pendant qu'il manipulait la France, il ne manipulait pas l'Asie, ni les Etats-Unis.

- euh, sauf qu'aujourd'hui, avec la mondialisation, ses fils numériquestouchent le monde... bon, reprenons notre enquête, termine Mohamed.

*Buvez une gorgée ou décomptez votre dé de 1. Si votre verre est vide ou votre dé indique 1, rendez-vous au **48**. Sinon :*

*Si vous souhaitez prendre la double-porte du banquet, rendez-vous au **49**.*

*Si vous souhaitez prendre la porte Est, allez au **22**.*



- Monsieur Nogaret, Duc de machin truc, c'est Colin qui vous appelle, il saigne des yeux ! Interpelle Remy en hurlant.

Melissa le regarde, surprise, tout comme Anubis et Gaia.

- tu as un fils ?

- j'en ai même quatre et deux filles, répond le Duc en se rhabillant en toute décontraction. D'ailleurs, tu pourras le soigner, figure toi qu'il a perdu ses yeux en guerroyant. Il s'approche de la porte, puis l'ouvre. Où se trouve Colin ?

- dans le jardin, monsieur. Répond le militaire en vous lançant des regards.

L'initiative de Remy vous a tellement pris par surprise qu'aucun d'entre vous ne sait quoi répondre.

- et vous êtes ? demande Anubis.

- mon seigneur, nous sommes des marchands du Saint Empire Germanique, répond Mohamed en le saluant.

- voyez-vous ça ? commente Anubis en allemand.

- d'Aix la chapelle, son altesse impérial Ferdinand II vous salue, annonce le professeur dans la même langue.

Anubis vous regarde tous les trois, semblant s'interroger sur vos habits militaires.

- bien, allons voir mon fils et amenons le à cette grande et talentueuse guérisseuse, conclut-il en français.

- je vais rester là pour surveiller votre prisonnière, mon seigneur, dites-vous à Anubis.

Il se tourne vers vous en lançant un regard malicieux.

- bien, et que personne n'entre dans le cachot.

Une fois que tout le monde est parti, vous vous tournez vers la prisonnière amérindienne. Sachant que le gong de l'horloge ne va pas tarder à sonner, vous parlez franchement.

- je sais que vous êtes une déesse et que vous êtes la prisonnière d'Anubis. C'est compliqué, mais le temps presse. Nous sommes ici pour découvrir son péché, je pense que c'est l'Envie, mais je n'en suis pas sûr.

- oh, c'est étrange ce que vous me demandez. Elle semble réfléchir à la situation puis répond. Je vous dirais bien la Luxure.

- non, nous l'avons déjà trouvé, il ne reste plus que la Colère, l'Envie et l'Orgueil.

- mon frère ne se met jamais en colère, mais c'est vrai qu'il a un orgueil démesuré. Par contre, il a toujours eu envie d'avoir des enfants, des descendants, laisser une sorte de lègue. C'est étrange ne trouvez-vous pas ? Termine-t-elle en riant. Puis, son visage s'assombri. Mais, il ne pourra jamais connaître la paternité, ni la maternité.

Sur ces derniers mots, rendez-vous au 48.

09

A la suite de Mohamed, vous vous précipitez vers Gaia pendant que Remy et Melissa s'occupent d'Anubis. Enchaînée au mur, la jeune femme regarde la scène paisiblement, difficile de savoir si elle est résignée ou si elle ne se rend pas compte de la situation.

- vous comprenez notre langue ? interroge Mohamed comme s'il avait oublié que tous les dieux parlent toutes les langues.

- oui, mais vous devriez fuir, vous ne pouvez rien contre mon frère, avertit Gaia.

- c'est difficile à croire, même pour un dieu, mais un de vos frères ou une de vos sœurs nous a enfermés avec Anubis dans des rêves que nous revivons sans cesse. Pour lui, le seul moyen d'en sortir est de faire correspondre ses péchés à un cube. Mais, ça ne peut pas être ça, la raison de notre présence ne peut pas être de libérer un dieu aussi maléfique. J'ai entendu Anubis vous appeler "la déesse vivante", vous suis persuadé que vous ne voulez pas la mort de l'humanité, vous devez bien savoir pourquoi nous sommes là ?

Gaia regarde Mohamed dans les yeux, puis son frère luttant contre vos amis, puis vous, son regard est tellement rempli de compassion.

- si vous revivez sans cesse les évènements, c'est que Kronos vous a envoyé ici. Et, vous avez raison, ce n'est pas pour le délivrer, il a toujours lutté contre Anubis depuis qu'il a appris ce qu'il m'a fait, à moi, à nous, aux mortels.

- il m'a pété le nez ce con, crie Remy.

Vous vous tournez vers le combat qui fait rage pour constater qu'il n'y a plus que Remy debout ; d'après l'angle anormal de la tête de Melissa, elle est déjà morte.

- ... pense que votre rôle est de connaître Anubis, son caractère et ses faiblesses, pour que vous aidiez Kronos à le combattre. Mais avant ça, vo...

Rendez-vous au 48.

10

Armé de votre épée, vous vous mettez derrière Anubis pendant qu'il est occupé par Remy et Melissa, puis vous lancez un coup d'estoc. Seulement, il se tourne juste à ce moment-là, saisie votre poignet et vous désarme tout en vous poussant sur la geek. A peine vous vous remettez sur vos jambes, que vous apercevez le corps sans vie du militaire, du sang coulant abondamment de son cœur. A peine, vous apercevez Anubis tournoyez son épée dans votre direction que Melissa vous pousse sur lui, comme pour le déstabiliser, mais ça ne prend pas. D'un pas chassé, il vous esquive, et d'un mouvement de rotation, il décapite votre amie. Vous avez beau vous dire qu'au prochain gong, ils seront de nouveau à vos côtés dans la cave, il n'empêche que vous allez devoir attendre ce prochain gong.

- alors, maintenant qu'il ne reste plus que toi, dis-moi qui t'envoie ? demande Anubis en affichant un sourire malicieux.

- c'est toi. Et le meilleur, c'est que tu t'en souviendras même pas, lui lancez-vous.

Rendez-vous au 48.



11

Vous répondez à Melissa en haussant les épaules.

- On n'a pas eu le temps de monter, dites-vous en regardant Remy. On a dû casser tous les tonneaux pour découvrir toutes les têtes.

- euh, et le garde ? demande Mohamed à la geek.

- quand je suis partie à gauche du souterrain, le couloir s'est mis à tourner vers la droite. Juste au coude, il y a un enfoncement avec un escalier. C'est en montant que j'ai rencontré le garde qui descendait. Il n'a pas trop cherché à discuter, il a aussitôt tiré son épée. Après une petite pause où elle se remémore sa mort, elle poursuit, sinon l'accouchement était où ?

- euh... à droite du souterrain, ça continue sur une centaine de mètres. Il y deux escaliers dans l'intervalle, répond Mohamed en mimant avec ses bras. Au bout, euh, le souterrain tourne sur la gauche où il y a d'autres escaliers, je suis monté à celui qui se trouve tout au fond. Euh... il donne sur une petite chambre de bonne et juste à côté, euh il y a celle de la Duchesse où elle a accouché. Ensuite, l'horloge a sonné la fin du cycle au moment même de la naissance du bébé.

- c'est qu'il est très important ce bébé, commente Remy. Et le père ?

- euh, aucune idée, je n'ai pas vu le Duc, répond le professeur. Mais oui, la naissance du bébé marque la fin du cycle, il a forcément une importance.

- trouvons ce Nogaret, et nous verrons ensuite, conclue Melissa.

Rendez-vous au 24.

12

- vous êtes sûr que j'peux pas lui péter la gueule ?

Anubis éclate de rire avant de lui répondre.

- tu peux m'éclater la gueule, mais tu ne peux pas me tuer. Alors ce péché ? demande-t-elle.

- l'Orgueil, répondez-vous en la regardant droit dans les yeux.

- quoi ? demande Mohamed. Ça n'a rien à voir avec l'Orgueil, c'est l'Envie ! L'envie d'avoir des enfants.

- ah, vous avez été au château de Beychevelle, à l'époque où j'étais le Duc d'Epéron. Une triste expérience avec ma sœur.

- vous appelez ça "une triste expérience", vous l'avez violé ! S'enrage Melissa.

- elle était consentante, rectifie Anubis.

- sale connard, péte lui la gueule !

Remy fait un bond au-dessus du bureau, dans sa main se trouve déjà un coupe-papier.

- j'attends ça depuis longtemps, menace-t-il de son arme.

- mais je t'en prie, lui dit-elle en se mettant en garde.

Le militaire s'élançe. Vous et le professeur criez non, mais trop tard, le coupe-papier se plante dans l'œil d'Anubis avant qu'elle n'ait eu le temps de réagir. Réjouit de cette victoire, le soldat se tourne vers vous et lance le coupe papier. Melissa s'effondre, la lame a perforé son cœur.

- on pourra dire ce que l'on veut, le corps d'un homme est quand même mieux que celui d'une femme.

Anubis venait de prendre possession du corps de Remy, tout comme il l'avait fait avec Salima, lorsque vous vous étiez trompés de péché. Rapidement, le professeur se précipite au côté de Melissa qui agonise, alors que le dieu sort un pistolet du tiroir de son bureau, le pointe en direction de Mohamed, puis tir. Le bruit est assourdissant, vous êtes tétanisé, vos jambes tremblent, il ne reste plus que vous, c'est la fin. Mais contre toute attente, il pose son arme et ramasse le rubik's cube. Avec dextérité, il le tourne dans tous les sens jusqu'à obtenir une nouvelle combinaison.

- l'Envie, se réjouit-il. C'est bien ça, Mohamed avait raison, vous dit-il d'un sourire malicieux. À nous deux maintenant. Je vais te laisser une chance de t'en sortir. Il suffit juste que tu me dises mon péché, maintenant.

Tout se bouscule dans votre tête, encore choqué par les événements. La Colère, l'Orgueil ? Vous n'avez pas vraiment le choix.

*Si vous lui dites la Colère, rendez-vous au 50.
Si vous lui dites l'Orgueil, rendez-vous au 36.*

13

Vous arrivez dans une magnifique galerie d'art où de grands tableaux sont baignés dans la lumière du soleil. Les fenêtres du mur Nord dépeignent un joli jardin dans lequel un couple d'aristocrate richement vêtu est assis à une petite table en bois blanc. Un peu plus loin des vignes et encore plus loin la mer. Au mur Sud, les fenêtres laissent apparaître l'entrée du château, avec un arbre somptueux en son milieu et pas moins de cinq carrosses sont disposés sur les côtés. A l'Ouest se trouve la double-porte par laquelle vous êtes entrés, menant au banquet et une simple porte est située à l'Est.

- y a pas l'air d'y avoir grand-chose d'intéressant ici, commente Remy.

- ah c'est sûr, rien à bouffer ou à picoler, le taquine Melissa.

- euh, vous pourriez en profiter pour vous nourrir l'esprit de tout cet art qui nous entoure. Voyez ces magnifiques tableaux, ses fresques et ses tapisseries, rétorque le professeur.

La geek et le militaire se regardent et répondent en riant "nannnn".

Cochez la case 13 de la carte, puis buvez une gorgée ou décomptez 1 de votre dé. Si votre verre est vide ou votre dé indique 1, rendez-vous au 48. Sinon :

Si vous souhaitez prendre la double-porte du banquet, rendez-vous au 49.

Si vous souhaitez prendre la porte Est, allez au 22.

Ou bien contempler les tableaux, rendez-vous au 07.

14

En y mettant toute vos forces avec Remy, Melissa et Mohamed, la porte finie par céder. A ce moment-là, Anubis qui s'était rhabillé en vous voyant frapper la porte arrive comme ennuyé par l'intrusion. violemment, le militaire entre à l'intérieur de la

cellule, alignant son poing vers le visage d'Anubis, mais au dernier instant, il esquive l'attaque, puis une autre et encore une autre, comme si le dieu anticipait chaque mouvement de Remy. Melissa s'élance à son tour. De son côté, Mohamed se précipite sur la prisonnière amérindienne.

Si vous souhaitez la suivre, pour les aider à combattre Anubis, rendez-vous au 25.

Si vous préférez suivre Mohamed pour parler à Gaia, la prisonnière, pendant qu'Anubis est occupé, rendez-vous au 9.

15

Vous vous rendez jusqu'à une simple porte derrière laquelle des femmes discutent abondamment. D'un signe de tête, vous avertissez vos compagnons que vous allez entrer.

- attends, il vaut mieux ne pas y aller tous en même temps, avertie Melissa. Il vaut mieux que l'une d'entre nous y aille.

- ah là, c'est moi qui y vais ! Sourie béatement Remy.

- non, mais on n'est pas là pour draguer ! dit d'un air ahuri Melissa. C'est moi qui y vais, comme je suis une fille.

- Non, mais j'hallucine, tu vas en profiter pour ken.

- mais n'importe quoi, j'suis pas une obsédée comme toi !

- oh, du calme, crie Mohamed. Elles vont nous entendre si vous continuez à hurler comme ça ! dit-il en pointant la porte.

Et justement, la porte s'ouvre. Une femme de haute noblesse hurle en vous voyant. La garde arrive. Fuite. Gong.

Vous arrivez une nouvelle fois devant la porte du salon des dames, et Remy et Melissa se regardent déjà.

- Bon, je vais la faire courte, annonce Mohamed, t'y vas, dit-il en regardant Melissa.

Melissa dépoussière son treillis, le remet en ordre, arrange sa coiffure et inspire un bon coup avant d'entrer. De longues minutes passent avant que le militaire n'ouvre la bouche, "Je parie qu'elle prend tout son temps et qu'elle galoche." Mohamed et vous n'avez le temps que de souffler de désespoir que les coups de l'horloge retentissent.

- Je suis amoureuse, s'épanouit Melissa.
- rah, j'vais me bourrer la gueule, hurle Remy. Y a pas de tête dans c'lui là, dit-il en s'arrêtant devant un tonneau.
- euh, alors, qu'as-tu appris sur les péchés ? lui demande Mohamed en ajustant ses lunettes.
- elle est très vilaine, lui répond-elle en minaudant.
- c'est à désespérer, dire que le sort du monde repose sur vos épaules.
- c'est bon, je déconne. Il y avait dans le petit salon Margaret de la Pole, épouse du comte de Candale. Marie de Montmorency, épouse du comte de Candale et gouverneur de Bordeaux.
- attend, le comte de Candale à deux épouses ? Interroge Remy en s'essuyant la barbe du revers de la manche.
- mais non, répond-elle avec lassitude, c'est pas les même. Moi ce qui me choque, c'est qu'il y a que des épouses de machin. Genre, à part boire le thé et faire des enfants, elles servent à rien. A part, Marguerite de Foix-Candale, première du nom. Elle a enfermé son fils pour rester au pouvoir ; elle, elle roxx du poney.
- attend, Marguerite ? La Duchesse qui accouche ? Cherche à comprendre le soldat.
- mais non, sa grande tante, mais suit un peu ! S'énervé la geek. Marguerite première du nom est la sœur de Gaston 2 de Foix, l'arrière, arrière, arrière-grand-père de Marguerite la Duchesse, termine-t-elle en comptant sur ses doigts.
- ah Gaston, le tonton de Spirou ? M'enfin ! Fanfaronne Remy. Bon alors, c'est qui la vilaine ?
- ah vous n'allez pas recommencer tous les deux ! interrompt le professeur.
- de toute façon, j'ai rien appris d'intéressant, Nogaret se planque depuis son retour d'Angoulême en attendant la naissance de son fils. La Reine Marguerite a encore pris du poids et ne donne toujours pas d'enfant à son bon Roi, Henri IV.
- encore une marguerite ? Mais elles sont combien ? S'inquiète le militaire.
- trop pour ta petite tête, répond la geek en tentant de ne pas perdre le fils de sa pensée. La Duchesse Marguerite est en

séance d'accouchement dans sa chambre avec les sages-femmes. Tout le monde se prépare à festoyer l'évènement. Et Marie de Médicis lorgne sur le Comte de Vaudémont. C'est la vilaine, termine-t-elle par un clin d'œil à Remy.

- bon, continuons d'en apprendre un peu plus, suggère Mohamed en se dirigeant vers la sortie.

Remplissez votre verre, puis buvez une gorgée de votre verre ou placez votre dé sur la face 9. Décidez ensuite de votre destination sur la carte.

16

Vous suivez le souterrain qui part vers le Nord pour constater que les torches commencent à manquer de ce côté-là. Pour marquer un peu plus la désolation, le sol terreux devient plus humide, laissant des empreintes de semelle de souliers s'imprimer dans la boue pour se diriger dans l'obscurité.

- Ça craint, s'inquiète Melissa.

- oh, t'as peur du noir la geek ?

- je ne suis pas geek, je suis webmestre ! J'ai un vrai métier moi, je ne tue pas des gens ! Son ton s'adoucit. Au moins, ce ne sont pas les bottes d'un soldat.

- euh, d'après les talons et leurs formes, cela ressemble à des souliers de gentilhomme, devine Mohamed.

Voilà qui vous rassure un peu plus.

*Buvez une gorgée pour prendre du courage, ou décomptez 1 à votre dé. Si votre verre est vide ou votre dé indique 1, rendez-vous au **48**.*

*Si vous souhaitez continuer dans cette direction, dans les profondeurs obscures du souterrain, mais en vous armant d'une torche, rendez-vous au **18**. Sinon, vous pouvez consulter la carte pour choisir une nouvelle direction.*

- vous êtes sûr que j'peux pas lui péter la gueule ?

Anubis éclate de rire avant de lui répondre.

- tu peux m'éclater la gueule, mais tu ne peux pas me tuer. Alors ce péché ? demande-t-elle.

- l'Envie, répondez-vous en la regardant droit dans les yeux.

Elle vous répond de son sourire malicieux et dévoile rapidement un pistolet caché sous son bureau. En un éclair, Anubis tire une balle dans la tête du professeur et une autre dans celle de Melissa. Remy fait un bond au-dessus du bureau et la désarme d'un coup de pied. Dans sa main se trouve déjà un coupe-papier.

- j'attends ça depuis longtemps, menace-t-il de son arme.

- mais je t'en prie, lui dit-elle en se mettant en garde.

Le militaire s'élançe. Vous criez non, mais trop tard, le coupe-papier se plante dans l'œil d'Anubis avant qu'elle n'ait eu le temps de réagir.

Le soldat lâche son arme, puis se tourne vers vous.

- on pourra dire ce que l'on veut, le corps d'un homme est quand même mieux que celui d'une femme.

Anubis venait de prendre le corps de Remy, tout comme il l'avait fait avec Salima quand vous vous étiez trompés de péché. Il ramasse le rubik's cube et commence à le tourner dans tous les sens jusqu'à obtenir une nouvelle combinaison.

- l'Envie, se réjouit-il, c'est bien ça. À nous deux maintenant, vous dit-il avec la voix de Remy. Je vais te laisser une chance de t'en sortir. Il suffit juste que tu me dises mon péché, maintenant.

Tout se bouscule dans votre tête, encore choqué par les événements. La Colère, l'Orgueil, lui dire la vérité ? Vous n'avez pas vraiment le choix.

*Si vous lui dites la Colère, rendez-vous au **50**.*

*Si vous lui dites l'Orgueil, rendez-vous au **36**.*

Il y a peut-être une autre solution... Si vous vous en souvenez, soustrayez le nombre à ce paragraphe pour voir ce qu'elle apporte.



JEAN-LOUIS DE FLAVELLE DE BELLEFONTAINE

Vous décidez de continuer dans le noir en vous illuminant de votre seule torche. Seulement, le sol du souterrain n'est pas plat et Remy manque de tomber, criant un bon coup.

- tout va bien ! Sourit-il.

- mais quel bolos, fulmine Melissa. J'ai eu la peur de ma life.

- t'inquiète, je gère, lui répond-il avec clin d'œil.

- euh, regardez là-bas, dit Mohamed en montrant du doigt une lueur au loin. Allons voir un peu.

Vous approchant, il s'agit d'une porte munie de barreaux. Il y a derrière, un noble d'une quarantaine d'années habillé de noir, brun avec une barde joliment taillée, une bala fre la creusant sur sa joue droite. Il est penché sur une jeune femme amérindienne attachée, nue, aux seins généreux.

- ... j'étais en Chine en ce temps-là, lui dit le noble. Mais toi, tu y étais, tu as vu cette sois disant Vierge Marie. Par quel miracle a-t-elle pu avoir un enfant alors que moi, je ne peux en avoir ? Il se redresse et poursuit en gesticulant des mains.

- C'est insensé ! Mon hôte a des enfants et quand je prends possession de son corps, il devient stérile !

- nous sommes ainsi fait, lui avoue sa prisonnière.

- sauf toi ! Tu as des descendants ! Il commence alors à défaire son haut de chausse. Il met venu une idée, un sourire malicieux envahie son visage. Et si c'était une sorte de maladie ? Une maladie que toi seul, Gaia, la déesse vivante, pouvait soigner ? Alors je te baiserais encore et encore jusqu'à ce que tu me donnes un enfant !

- pour avoir un enfant, il faut avoir de l'amour mon frère, répond la déesse avec affection.

- il va la violer ! Réagit Melissa en tentant d'ouvrir la porte.

Buvez une gorgée ou décomptez 1 de votre dé.

*Si vous connaissez Colin Maillard, rendez-vous au 8. Sinon : A moins de posséder une **épée**, vous allez devoir boire 3 gorgées, ou décomptez 3 à votre dé pour ouvrir la porte.*

*Si cela vide votre verre, ou réduit votre dé à 1 ou moins, rendez-vous au **48**, sinon, allez au **14**.*

19

La grande horloge à parquet dans un style louis XV semble tenir une place centrale dans le hall d'entrée, entourée de chaque côté par deux statues, un homme et une femme dans leur plus simple appareil. Le pendule est visible derrière un cadre de verre, et les aiguilles parcourent les chiffres romains dans un sens antihoraire.

- une merveille d'horlogerie, raconte Mohamed. Nous en avons une comme celle-là à Berlin, enfin, pas aussi vieille. Il nous reste à peine quatre minutes avant que le temps ne boucle à nouveau.
- autant ne pas perdre de temps, dans ce cas-là, suggère Melissa.

*Vous pouvez prendre les **aiguilles de l'horloge**. Dans ce cas, notez les, et buvez une gorgée de votre verre ou décomptez 1 de votre dé. Ensuite :*

*Allez au **42** si vous souhaitez vous rendre au jardin.*

*Allez au **15** si vous souhaitez prendre la porte Ouest aux motifs viticoles.*

*Allez au **32** si vous souhaitez prendre la porte Nord aux motifs de poissons.*

*Allez au **39** si vous souhaitez prendre la porte Est aux motifs religieux.*

20

Vous faites rapidement le tour de la cave pendant que Remy goûte le vin. N'y trouvant rien, vous tapotez les tonneaux pour jauger leur contenance, puis vous entendez votre camarade hurler "y a un cheveu dans le vin ! C'est dégueulasse !"

Vous vous dirigez d'un pas rapide vers lui. Le vin coule toujours, votre ami n'ayant pas remis le bouchon.

- Il ne reste plus qu'à l'ouvrir, lui dites-vous.
- Fait chier, termine-t-il en retirant un cheveu de sa langue.

Vous apercevez un maillet un peu plus loin. Une fois en main, vous tapez à plusieurs reprises sur le tonneau jusqu'à ce qu'il cède. Vous découvrez alors avec horreur une tête décapitée à l'intérieur.

- Oh putain de merde ! s'écrie le soldat. Fais chier, fais chier, continue-t-il en crachant le vin qu'il a bu.

Vous laissez s'échapper un petit rire nerveux.

- Je me demande s'il n'y a pas d'autres surprises dans les autres tonneaux. Tu goûtes un peu pour voir ?

- Très drôle, vous lance Rémy.

Après un temps infiniment long, vous terminez de détruire le dernier tonneau encore intact. Le pire est effectivement arrivé, d'autres têtes décapitées se trouvaient dans les barils. Sept en tout. Leurs états sont quasiment identiques, légèrement intacts comme si elles avaient baigné dans du formol. Les têtes appartenaient toutes à de jeunes hommes, blancs et bruns à croire qu'ils étaient frères.

- Bon je pense qu'on a fait le tour, dites-vous à Remy.

- Oui, j'ai hâte que le cycle se termine, je pue l...

Rendez-vous au 43.

21

Vous demandez à Colin où se trouve son père, Jean Louis de Nogaret. Nicolas, l'aîné de la fratrie, s'avance et vous réponds qu'il est rentré ce matin du Château d'Angoulême, mais qu'ils ne l'ont pas revu depuis. Le petit garçon aux yeux crevés vous fixe de ses orbites sanguinolentes.

- mon père m'a dit que si je le cherchais dans le plus obscure des souterrains, il me suffirait de fermer les yeux et je verrais sa lumière. Il sourit, puis grimace, comme s'il venait de comprendre que... mais si je ne peux plus fermer les yeux, vous le pouvez ! dit-il en retrouvant le sourire.

- il est chtarbé son père, commente Remy en allemand.

- euh, à moins que cela nous soit adressé, s'interroge Mohamed.

- reste ici mon petit, lui demande Melissa, nous allons chercher ton père.

*Buvez une gorgé ou décomptez 1 à votre dé. Si votre verre est vide ou si votre dé indique 1, rendez-vous au **48**.*

Sinon, consultez la carte pour vous rendre à une nouvelle destination.

22

Vous arrivez devant une porte, derrière laquelle des hommes discutent. D'un signe de tête, vous avertissez vos compagnons que vous allez ouvrir.

- Attendez, il vaut mieux ne pas y aller tous en même temps, avertie Melissa. Il vaut mieux que seul l'un d'entre nous y aille.

- ok, j'veux bien y aller, suggère Remy.

- non, tu sais à peine aligner deux mots, le rabaisse la geek. Moi, je suis une fille, donc pas possible.

- euh, moi, je suis trop bronzé, ajoute Mohamed.

- il ne reste plus que votre sauveur si je comprends bien, minaudez-vous.

*Buvez une gorgée ou décomptez 1 à votre dé. Si votre verre est vide ou si le dé indique 1, rendez-vous au **48**.*

*Si vous acceptez d'y aller, rendez-vous au **23**.*

Si vous ne vous sentez pas le courage, consultez la carte pour choisir votre destination.

23

Vous êtes dans un magnifique salon digne d'un prince : ornements, dorures, tableaux, tapisseries et argenteries montrent le prestige des lieux. Une rangée de fenêtres immenses montre un jardin dans lequel se promène un couple de riche aristocrate et au-delà, des vignes, puis une mer à perte de vue. De toute évidence, vous êtes dans un château du XIVe siècle, en France, sur la côte bordelaise.



Au centre du salon sont assis autour d'une table quatre hommes richement vêtue de souliers cirés, de bas bleu foncés, de hauts de chausse bouffants, de pourpoints dévoilant des chemises blanches, de fraises et de coiffes parsemées de décorations et de plumes. En pleine discussions et dégustations de vin, leur regard se tournent vers vous à votre entré.

Leur discussion tourne alors sur votre accoutrement, manifestement votre treillis militaire est du plus bel effet. Vous leur expliquez être un noble étranger du Saint Empire Germanique venu négocier le bon vin français. C'est là une accroche qui semble les satisfaire car l'un d'eux appel un serviteur pour apporter une chaise, il ne vous reste plus qu'à faire la conversation en buvant un bon vin.

Après quelques verres entre de longues discussions, avant que l'alcool ne vous tourne la tête, le monde s'arrête. Vous entendez raisonner le gong d'une horloge, puis vous êtes envahie par une étrange sensation de rembobinage. Vous voilà de nouveau dans la cave à vin accompagné de vos camarades.

- alors, ça s'est passé comment ? vous demande Melissa.

- c'était... agréable.

- voilà, comme d'hab, à moi la castagne et à vous le bon temps !
Se renfrogne Remy.

- pas notre faute si t'as pas l'um, rigole la geek.

- alors, poursuivez-vous en énumérant sur vos doigts, était présent le gouverneur de la Fère, le gouverneur de Normandie, le gouverneur de Provence et le premier gentilhomme de la chambre du roi. Tous attendent la naissance du 3^e fils du Duc mais ils sont tristes car cette naissance donnera la mort...

- comment peuvent-ils savoir qu'il va avoir un fils ? demande Remy.

- plus rien ne m'étonne ici, lui répondez-vous. Le plus étonnant est qu'ils se ressemblent comme s'ils étaient des frères, 10 à 15 ans séparent le plus jeune et le plus vieux. D'ailleurs, deux d'entre eux portes la même balafre sur la joue droite.

- et le Duc ? Interroge Melissa ?

- il est revenu d'Angoulême ce matin pour la naissance de son fils mais en attendant de retrouver sa femme, il est avec la mère de ses enfants.

- j'pige pas ? répond-elle.

- euh, je ne sais pas, intervient Mohamed, mais je crois savoir que Nogaret était aussi le gouverneur de Provence et d'autres provinces, songe le professeur. Je pense que tu as rencontré le duc dans différentes périodes de son histoire.

- mais le vrai est quelque part, il faut le retrouver. Termine la geek en allant vers la porte d'un pas pressé.

Avant de choisir votre destination sur la carte, remplissez votre verre puis buvez deux bonnes gorgées ou indiquez 8 sur votre dé.

24

Avant de monter, le professeur sort de la poche de son treillis militaire un petit carnet.

- euh, je vais dessiner un plan, ça sera plus simple pour se repérer dans le château.

Mohamed dessine grossièrement les traits du souterrain, indiquant où se trouve le garde, puis le rez-de-chaussée avec la chambre de la Duchesse Marguerite, un jardin, des vignes et enfin la mer par quelques traits.

Les cartes du château de Beychevelle sont en Annexe. A partir de ces plans, à la fin d'un paragraphe, vous pouvez choisir votre destination en vous rendant au numéro indiqué. Cependant, vous pouvez vous rendre uniquement aux numéros cochés, comme le 6, ou adjacents, comme le 38. Les flèches indiquent comment aller d'une pièce à une autre ; les escaliers en colimaçon, de descendre ou de monter.

Enfin, en commençant par la case où vous vous trouvez, buvez une gorgée ou décomptez de 1 votre dé pour chaque case franchie jusqu'à votre destination.

Par exemple, vous souhaitez vous rendre dans la chambre de la Duchesse pour assister à son accouchement en partant de la

cave à vin, il y a 3 cases pour vous y rendre en passant par l'escalier 6. Vous devrez positionner votre dé sur 6 (9-3) ou boire 3 gorgées de votre verre.

Vous noterez que les cases 38 et 47 ne peuvent pas être cochées, vous êtes obligé de vous y arrêter pour aller plus loin.

25

Si vous possédez une épée, rendez-vous au 10. Sinon, continuez votre lecture.

Tous les trois réunis contre Anubis, vous lancez vos coups de poings et de pieds, mais il esquive chacune de vos attaques avec une facilité déconcertante, anticipant chacun de vos mouvements. De son côté, chaque série d'attaque fait mouche, mettant au tapis chacun de vous. Par chance, Remy est habitué aux combats rapprochés, il ne faibli pas, affichant toujours un sourire, comme si pour lui, c'était une victoire de tenir la dragée à un dieu. Puis, vient le moment où le gong de l'horloge retentit.

Vous êtes de nouveau tous réunis dans la cave, indemne.

- j'ai bien tenu cinq minutes cette fois-ci, se réjouit Remy.

- super, répond Melissa, la prochaine fois, t'auras le droit à une sucette.

- j' préfère une bière, une blonde, bien fraîche.

Sur cette dernière tirade, la Geek laisse s'échapper un petit rire.

- euh, pendant que vous jouiez des muscles, j'ai pu apprendre le péché d'Anubis, annonce le professeur, c'est l'Envie.

Rendez-vous au 17.

26

La gouvernante se dirige vers la porte au motif religieux, suivi des enfants. Elle sort de sa poche une clé et ouvre la porte, les sept enfants se précipitent à l'intérieur, puis d'un regard toujours aussi agréable, elle vous invite à entrer d'un signe de la tête.

Vous franchissez la porte pour découvrir une petite chapelle décorée de manière très épurée laissant la prestance aux vitraux dévoilant sur chaque scène le chemin de croix du fils de Dieu. Outre les quelques chaises qui parsèment la pièce, un autel de bois est du côté Nord. Derrière, une grande croix de bois sur lequel est crucifié Jésus. Cependant, vous constatez que ce Jésus possède une tête de chacal.

- j'hallucine, dit Melissa. Anubis en sauveur de l'humanité, on aura tout vu.

- c'est plus un ego qu'il a ce mec, poursuit Remy. En tout cas, très réaliste. On croirait un vrai.

La gouvernante fait asseoir les enfants qui obéissent dans un silence religieux. De votre côté, vous prenez place sur des chaises adossées au mur, Melissa souriant aux enfants et Remy se curant le nez, qui est aussitôt copié par le cadet. De son côté, Mohamed semble être captivé par les vitraux.

- drôle d'endroit pour un goûter, commente le militaire en essayant son doigt sous la chaise.

- je vois que tu as pris de l'avance, lui chuchote la geek.

- chut ! Sinon, vous serez privé de goûter, menace le professeur. D'un pas lourd, la gouvernante se dirige vers l'autel, se baisse puis ouvre des portes à battant pour en sortir un calice et un couteau cérémoniel.

- euh, attendez voir. Regardez le cou de Jésus, montre Mohamed de la tête.

- c'est du sang ? interroge Melissa.

- c'est quoi ce plan ? demande Remy. Me dites pas qu'il a décapité Jésus ?

Comprenant ce qui va se passer, vous dites :

- j'ai des biscuits, en les sortants des poches de votre treillis. Ils sortent des cuisines du château, poursuivez-vous.

- ceux de Marjorie ? Se réjouit l'ainé. Les six frères et sœurs ont déjà oublié le calice et salivent devant les biscuits.

- silence les enfants, cela sera le goûter habituel, le sang du Christ, contredit la gouvernante.

Remy et Melissa sont dégoutés de ce qu'elle vient d'annoncer, mais une nouvelle fois, l'ainé fait opposition et convainc la

gouvernante de changer le menu du goûter, cela sera un bon chocolat chaud et des biscuits pour la plus grande joie de la fratrie.

Alors que tout le petit groupe est réuni en cercle à savourer un chocolat chaud, la gouvernante est en retrait ; priant pour sauver l'âme des enfants, son dieu à tête de chacal. Des éclats de rires ponctuent une histoire de Remy sur un voyage qu'il a fait en Afrique lorsqu'il était en mission humanitaire chez les casques bleus.

- ah ! C'est comme dans le Petit Prince, s'esclaffe l'ainé.

- le Petit Prince de St Exupéry ? demande le militaire.

- mais non, il était aviateur, d'où tu vois des avions toi ?
Rétorque la geek.

- non, de la Lune ! Reprend l'ainé aussitôt reprit par ses frères et sœurs. Il est même avec un renard !

- ah oui, sans doute, répond Remy en souriant. J'ai pas vu le dessin animé... s'excuse-t-il auprès de Melissa.

- mais quel boloss... évidemment, t'as pas lu le livre.

- tu sais moi à part les mangas...

- y a pas de mangas Petit Prince, soupire Melissa. Par contre, ça me rappelle un jdr, avec un petit Prince sur la Lune. J'me souviens plus du nom. C'était dans le futur. C'était sympa, le narrateur était le grand méchant de l'histoire, il parlait presque au MJ et les PJs étaient les joueurs, mais ils ne le savaient pas.

- j'comprends rien à ton baratin de geek.

- euh, ça n'a rien de novateur, commente Mohamed qui écoutait la conservation d'une oreille. Beaucoup de livres traitent du sujet, où le narrateur s'en prend à l'auteur, où le héros tente de se révolter contre l'auteur, mais son destin est déjà écrit...

- sauf que dans un jdr, rien n'est écrit. Les joueurs font rarement ce qu'on attend d'eux.

- euh, sauf avec un MJ marionnettiste...

- un peu comme Anubis, reprenez-vous, vous pensez qu'il nous manipule avec ses péchés ?

- euh, assurément, il nous ment depuis le début. Nous ne sommes pas ici pour le délivrer de ses péchés comme il le prétend, il y a forcément une autre raison.

- mais, c'est le seul moyen pour sortir de cet enfer, s'inquiète Melissa. On déjà tout tenté – laisser s'enchaîner les cycles, détruire l'horloge, la remonter, tuer Anubis, tuer tout le monde, nous tuer, rien y fait, nous sommes toujours là...

- ah vous me faites flipper avec vos trucs. Ah ! Sauvé par le gong! Se réjouit le militaire.

Rendez-vous au 48.

27

Vous voilà dans un souterrain sombre, illuminé par des torches. Manifestement, vous êtes toujours dans les sous-sols au vue de la terre nue ; d'après la taille de la galerie et celle des pierres du mur, vous devez être dans un château, mais difficile d'identifier l'époque. Derrière vous, la porte de la cave dans laquelle Remy déguste manifestement un bon vin. Sur votre gauche le couloir continu pour tourner à droite, une vingtaine de mètres plus loin. Sur votre droite, le couloir continue sur une centaine de mètres avant de tourner vers la gauche. Juste devant vous, une volée de marche monte en colimaçon.

- Divisons-nous pour aller plus vite, je prends à gauche, annonce Melissa.

- euh, je prends à droite, enchéris Mohamed.

- il ne me reste plus qu'à monter, terminez-vous.

Vous grimpez les escaliers deux à deux jusqu'à arriver à une porte en bois. Vous collez l'oreille et entendez des hommes en pleine discussion.

Prenant votre courage à deux mains, vous ouvrez la simple porte et arrivez dans un magnifique salon digne d'un prince – ornements, dorures, tableaux, tapisseries et argenteries montrent le prestige des lieux. Une rangée de fenêtres immenses montre un jardin dans lequel se promène un couple de riche aristocrate et au-delà, des vignes puis une mer à perte

de vue. De toute évidence, d'après le décor fastueux et les personnes assises, vous êtes dans un château du XVI^e siècle, en France, sur la côte bordelaise.

Au centre du salon sont assis autour d'une table quatre hommes richement vêtue de souliers cirés, de bas bleu foncés, de hauts de chausse bouffants, de pourpoints dévoilant des chemises blanches, de fraises et de coiffes parsemées de décorations et de plumes. En pleine discussions et dégustations de vin, leurs regards se tournent naturellement vers vous à votre entrée.

Leurs discussions tournent alors sur votre accoutrement, manifestement votre treillis militaire est du plus bel effet. Vous leur expliquez être un noble étranger du Saint Empire Germanique venu négocier le bon vin français. C'est là une accroche qui semble les satisfaire, car l'un d'eux appelle un serviteur pour apporter une chaise, il ne vous reste plus qu'à faire la conversation en buvant un bon vin de Bordeaux.

Cochez la case 22 de carte, puis rendez-vous au 43.

28

Ensemble dans la cave à vin, Mohamed vous interrompt alors que vous montez les marches.

- je pense avoir trouvé le péché.

- ah ouais ? répond le militaire.

Si vous pensez le connaître également, rendez-vous au 5 s'il s'agit de la Colère. Au 17, s'il s'agit de l'Envie. Au 12, s'il s'agit de l'Orgueil.

Si vous n'en avez aucune idée ou si vous préférez laisser le professeur donner sa réponse, rendez-vous au 41.

29

Vous vous souvenez des paroles de Mohamed sur le rêve et la question de Melissa : que se passerait-il si vous mourriez ici ? Et maintenant qu'il ne reste plus que vous et Anubis, il se retrouverait seul si vous veniez à mourir...

Vous vous levez, prêt à lui révéler votre réponse, prenant appui sur la chaise vide de Remy. Vous regardez les corps sans vie de vos amis, puis vous prenez une profonde inspiration. Soudain, vous lancez la chaise contre Anubis et saisissez la chope de bière de votre ancien camarade. D'un coup sec, vous la brisez sur le bureau. Les restes tranchants dans votre main, vous vous apprêtez à vous sectionner la gorge, fermant les yeux pour vous donner du courage.

30

*Si votre verre est à moitié plein ou si le dé indique une valeur supérieure à 5, allez au **39**.*

Des enfants entrent bruyamment dans le grand hall. Agés de cinq à douze ans, ils semblent être frères et sœurs, l'un d'eux se distinguant juste par ses yeux crevés... Amusés par vos habits, ils viennent à vous et vous touchent en vous posant plein de questions.

Par chance, une gouvernante au visage sévère vous délivre de leurs mains sales et pleines de curiosités – c'est l'heure du goûter. C'est alors que le cadet a une idée de génie, il vous invite à le partager avec eux. La gouvernante n'est pas vraiment enthousiaste, mais devant l'insistance de l'ainé, elle cède au caprice de la fratrie. Elle vous regarde alors pour attendre votre réponse qui, d'après son regard qui en dit long, se rapprochera de sa volonté.

*Si vous acceptez l'invitation des enfants et que vous possédez l'épée du garde, rendez-vous au **44**.*

*Si vous acceptez l'invitation des enfants et que vous possédez des **biscuits**, rendez-vous au **26**.*

*Si vous acceptez l'invitation des enfants, mais venez les mains vides, rendez-vous au **37**.*

*Si vous déclinez l'invitation des enfants, ils sont déçus... Allez au **42** si vous souhaitez vous rendre au jardin.*

Allez au 15 si vous souhaitez prendre la porte Ouest aux motifs viticoles.

Allez au 32 si vous souhaitez prendre la porte Nord aux motifs de poissons.

31

Une fois la porte ouverte, une forte odeur de cuisson envahie vos narines. Plusieurs serviteurs s'affairent dans cette grande cuisine, pour le repas du midi afin de contenter les nombreux invités venus pour la naissance de l'enfant de la Duchesse Marguerite de Foix-Candale et du Duc d'Epéron, Jean-Louis de Nogaret. Des fenêtres montrent une arrière-cour dans laquelle un paysan nettoie les restes des animaux servant au repas. Sur le mur Ouest, une petite porte encadrée de fenêtres offre les vignes du domaine et un morceau de la mer.

La servante que vous avez convaincu part en vous bousculant vers une petite fille, Marjorie, et lui crie des ordres après s'être plainte sur sa manière de découper les carottes. Elle vous jette alors un regard vous avertissant de ne pas déranger les autres commis de cuisine.

- elle est pas commode celle-là, lance discrètement Remy.

- euh, il n'y a pas l'air d'y avoir de choses étranges ici, commente Mohamed.

- ben elle quand même, se plaint le militaire.

- c'est sûr qu'elle est pas ton genre, taquine Melissa. Tu les préfères dociles.

- surtout pas casse couille comme toi, répond-il en hochant de la tête.

- ne tardons pas ici, continu le professeur.

- pour ce qu'elles te servent.

- oh mais ma sexfriend s'en plaint pas, et toi ? Ta copine ? Ah oui, elle t'a tej ! Fanfaronne Remy.

Pour seule réponse, elle lui tend son majeur.

- j'ai trouvé des biscuits ! Vous exclamez vous.

- j'abandonne, termine maussadement Mohamed en nettoyant les verres de ses lunettes.

*Buvez une gorgée ou décomptez votre dé de 1. Si votre verre est vide ou si votre dé indique 1, rendez-vous au **48**.*

*Si vous souhaitez emporter les **biscuits**, notez-le sur une feuille. Ensuite :*

*Si vous souhaitez aller aux vignes, rendez-vous au **34**.*

*Si vous préférez repartir au palier pour emprunter l'autre porte, rendez-vous au **49**.*

32

Vous arrivez dans une grande chambre d'enfant où sept lits sont alignés. Hormis cela, il n'y a pas d'aménagement de confort, ni même de jouets. Par chance, des fenêtres illuminent la pièce de ses rayons de soleil et donnent une magnifique vue sur un jardin, des vignes et la mer au loin. Deux portes, une au Sud par laquelle vous êtes entrés et une au Nord, sûrement la chambre de la Duchesse selon Mohamed.

- euh, assez étrange une telle disposition, songe Mohamed. A cette époque, et surtout dans un château comme celui-ci, chaque enfant devrait disposer de sa propre chambre.

- c'est aussi très spartiate pour une chambre d'enfant, commente Melissa.

- ca m'tente bien de faire une petite sieste en attendant le gong, fanfaronne Remy.

- euh, l'horloge ne va pas tarder à sonner ses douze coups.

- pis, difficile de dormir dans un rêve, poursuit la geek.

- ah ouais ? Pourtant dans pas mal de film, les gens se réveillent dans un rêve quand ils font un cauchemar, rétorque le militaire.

- nan, mais on est pas dans un film...

- et est ce qu'on est vraiment dans un rêve ? J'ai rien pigé à votre truc, se plaint Remy.

- euh... j'avais pourtant simplifié ma théorie pour que vous puissiez tous comprendre. Nous ne sommes pas en train de rêver, nous avons trop de liberté pour cela. Cependant, depuis notre rencontre avec Anubis, nous voyageons dans des mondes parallèles issus du subconscient d'Anubis. Pour une raison qui

nous échappe, il semblerait qu'il soit enfermé dans l'un de ces univers, le fameux bureau d'entretien. Euh, pour en sortir, selon lui, il a besoin de se libérer de ses péchés, c'est pour cela qu'il nous envoie dans des mondes dans lesquels il en a commis. Bref, pour simplifier, on voyage de rêve en rêve.

- c'est quand même compliqué votre truc là, on pourrait pas tout simplement lui péter la gueule et hop, on rentre chez nous, suggère Remy en faisant craquer ses doigts.

- euh, je ne pense pas que cela soit aussi simple... souvenez-vous, s'il se trompe de péché dans le rubik's cube, il meurt. Sauf qu'en mourant, il prend possession de l'un d'entre nous, c'est ce qui est arrivé à Salima. Et puis, après avoir vu tout ce qu'il a fait et ce dont il est capable, je doute que cela soit une bonne idée de le libérer.

- mais il n'y a pas d'autre moyen pour rentrer... et il se passe quoi si on meurt ici professeur ? demande Melissa.

- nous sommes déjà mort plus d'une fois ici, et il ne s'est jamais rien passé, le temps boucle comme d'habitude. Par contre, dans le bureau d'entretien, c'est une bonne question, c'est même une grande question existentielle, qu'y a-t-il après la mort ? Malheureusement Salima n'est plus là pour nous le dire... s'attriste Mohamed.

*Cochez la case 32 sur la carte, puis notez le chiffre 12 dans un coin de votre tête – il pourrait vous être utile. Enfin, buvez deux bonnes gorgées ou décomptez 2 à votre dé, pour vous remettre de ses pensées joyeuses. Si votre verre est vide ou si votre dé indique 1, rendez-vous au **48**, sinon :*

*Si vous souhaitez prendre la porte Nord, rendez-vous au **06**.*

*Si vous souhaitez prendre la porte Sud, rendez-vous au **03**.*

33

Malheureusement, il n'y a pas assez de chaises pour que tout le monde puisse s'asseoir autour de la table de jardin, mais d'un signe de doigt, l'aristocrate commande à un serviteur d'en apporter. Rapidement, tout se met en place sous ce beau soleil,



vous en oublieriez presque pourquoi vous êtes là. Vous êtes en présence de Charles de Guise et de son épouse, Henriette-Catherine. De plus ou moins jeunes personnes, la quarantaine pour l'un, la vingtaine pour l'autre, promis à un destin fabuleux et déjà parent de deux magnifiques enfants.

Malgré vos origines germaniques, vos nombreux voyages dans l'Europe des rois, Charles s'ennuie de vous, il pose alors cette question : êtes-vous pour la Ligue ou favorable au Huguenot ?

- ah, ah, ah, éclate de rire le professeur en retirant ses lunettes pour s'essuyer une larme de joie. Euh, en voilà une bonne question, j'ai hâte d'entendre la réponse de mes amis, terminez-le par un sourire sadique en se tournant vers vous.

- euh... la Ligue des champ... s'essaie Remy.

- mais on parle pas de foot ! interrompt Melissa alors que des enfants qui jouaient dans le jardin courent en direction du hall d'entrée du château. Vas-y dit quelque chose toi, vous dit-elle en chuchotant discrètement derrière sa crinière.

*Buvez une bonne gorgée ou décomptez 2 à votre dé avant de répondre à la question du Duc de Guise. Si votre verre est vide ou si votre dé indique 1, rendez-vous au **48**.*

*Si vous répondez pour la Ligue, rendez-vous au **35**.*

*Si vous répondez pour les Huguenot, rendez-vous au **40**.*

*Si vous préférez éluder la question, vous pouvez prendre congé du Duc, et rejoindre les enfants dans le hall, rendez-vous **30**.*

34

Le soleil est au plus haut quand vous arrivez dans les vignes. Sa chaleur est douce et agréable. L'embrun de la mer à l'horizon mélangé à l'odeur des raisins vous donne à tous le sourire, Melissa et Remy n'hésitant pas à cueillir quelques perles rouges pour déguster leur saveur.

Derrière vous, à l'Est, le château de Beychevelle dévoile toute sa splendeur campagnarde. Un couple boit tranquillement assis autour d'une table en bois blanc, dans le jardin au pied de la bâtisse, alors que des enfants rentrent en courant et en criant dans le château sous la supervision d'une probable

gouvernante. D'une petite dépendance rattachée au bâtiment, une jeune servante au tablier sali sort avec un cagot bien garni.

- comment c'est trop bon, clame le militaire.

- c'est clair que tu risques pas de tomber sur une tête, le taquine la geek.

- mais carrément ! Éclate-t-il de rire.

Mohamed prend alors ses distances, marchant le long d'une vigne, comme attiré. Vous le regardez tous les trois s'éloigner en vous interrogeant du regard. Il s'arrête une fois au bout de la rangée, et se retourne vers vous en ajustant ses lunettes.

- euh, j'ai peur malheureusement qu'il en soit autrement... annonce-t-il maussadement. Regardez juste là, continue-t-il en montrant du doigt un épouvantail mal ajusté.

Vous vous approchez de quelque pas. En regardant plus attentivement, vous comprenez avec horreur que l'épouvantail n'est autre qu'un homme nu, pendu par les pieds.

- putain, mais c'est quoi ce monde de merde, maudit Remy.

- rêve, tu veux dire, corrige Melissa.

- cauchemar oui, on peut pas être dans un rêve avec des jolies filles et du bon vin, sans truc dégueu pour une fois ?

- pour une fois, je suis bien d'accord avec toi, acquiesce la geek. Je verrais bien une petite soubrette toute kawaiï.

- ah ouais, et moi une infirmière qui prendrait soin de mes cicatrices... imagine le soldat en pinçant un raisin. Et vous professeur ?

- eh bien moi, je pense que je préférerais des camarades un peu plus sérieux qui arrête de dire des conneries, termine-t-il en criant, bordel !

Durant cette petite remontrance, vous constatez qu'il y a d'autres "épouvantails" dans les vignes, six en tout. Vous vous approchez à côté de celui du professeur, la tête semble être enterrée dans la terre. En fait, le corps est décapité, le sang ayant étanché la soif des vignes depuis bien longtemps.

- Remy, il y avait bien sept têtes dans la cave ? Lui demandez-vous, alors qu'il est pris d'un fou rire.

- ouais, c'est ça, vous dit-il en se reprenant. Pourquoi ?

- il en manque un dans ce cas là... lui répond Mohamed en vous regardant avec inquiétude.

Rendez-vous au 48.

35

"Pour la ligue !" répondez-vous avec aplomb. Charles de Guise semble être satisfait par votre réponse et vous sert une nouvelle tasse de thé avant que le gong de l'horloge ne retentisse une nouvelle fois.

Vous revoilà dans la cave à vin avec vos amis.

- c'est moi ou on a rien appris ? demande Remy.

- si, nous avons appris qu'un Duc servait le thé, commente Melissa.

- c'est pas faux, souris Mohamed. Mais c'est étrange de voir Charles de Guise au château de Beychevelle, alors qu'il est un grand ennemi de Jean Louis de Nogaret. A croire qu'il n'était qu'un pion d'Anubis parmi tant d'autre.

- un pion qui a des enfants, poursuit la geek, y en a pas mal ici. Je trouve ce rêve très familial, ça change des autres rêves.

- t'oublie les têtes dans les tonneaux, contredit le militaire.

- il y aurait un lien entre les hommes décapités et les enfants professeur ?

- un lien ? Il y a six enfants, sept cadavres, ça colle pas, contredit une nouvelle fois Remy en fronçant les sourcils.

- euh, sept si l'on compte le nouveau-né... répond le professeur pensivement. Cela ne peut pas être une simple coïncidence. D'ailleurs, Nogaret a eu seulement trois enfants avec Marguerite ; les quatre autres, s'ils sont reconnus, n'ont pas le droit à son héritage. Et quand j'y pense, il y eu une affaire entre Guise et Nogaret, le Duc de Guise avait tenté de le discréditer auprès d'Henri IV en affirmant que les enfants de Marguerite n'était pas les siens, celle-ci ayant eu des liaisons avec un huguenot.

- une sordide histoire de vengeance alors ? interroge Melissa.

- si Nogaret avait été un simple humain, j'aurais dit oui, mais il s'agit d'Anubis. Si un homme tournait autour de la Duchesse, il serait mort avant même d'avoir l'idée de coucher avec elle.

- Anubis aurait poussé des amants dans le lit de sa femme ? suggère le soldat.

- pour le moment, je ne vois que cette explication.

- bon, continuons encore un peu, et après, on ira voir Anubis, je pense qu'on a trouvé ce fameux péché, termine Melissa.

- ah ouais ? S'étonne Remy.

Il ne vous reste plus qu'à choisir la route à prendre en consultant la carte. Remplissez votre verre ou remettez le compteur de votre dé à 10, puis choisissez votre route en consultant la carte.

36

- L'Orgueil, lui dites-vous.

- voyons voir ça, répond Anubis en manipulant le rubik's cube mais la combinaison n'accroche pas et il s'écroule à terre...

Manifestement ce n'est pas l'Orgueil, mais la Colère. Tu peux fermer le livre et poser ton verre, je n'ai plus besoin de toi. J'ai tout ce qu'il me faut.

37

La gouvernante se dirige vers la porte au motif religieux, suivi des enfants. Elle sort de sa poche de tablier d'un blanc immaculé une clé et ouvre la porte, les sept enfants se précipitent à l'intérieur, puis d'un regard toujours aussi agréable, elle vous invite à entrer d'un signe de la tête.

Vous franchissez l'entrée pour découvrir une petite chapelle décorée de manière très épurée laissant la prestance aux vitraux dévoilant sur chaque scène le chemin de croix du fils de Dieu. Outre les quelques chaises qui parsèment la pièce, un autel en bois sculpté de grande stature est situé sur le côté Nord. Derrière, une grande croix en bois sur lequel est crucifié Jésus.

Cependant, vous constatez que ce Jésus possède une tête de chacal.

- j'hallucine, dit Melissa. Anubis en sauveur de l'humanité, on aura tout vu.

- c'est plus un ego qu'il a ce mec, poursuit Remy. En tout cas, très réaliste. On croirait un vrai.

La gouvernante fait asseoir les enfants qui obéissent dans un silence religieux. De votre côté, vous prenez place sur des chaises adossées au mur, Melissa souriant aux enfants et Remy se curant le nez, qui est aussitôt copié par le cadet. De son côté, Mohamed semble être captivé par les vitraux.

- drôle d'endroit pour un goûter, commente le militaire en essuyant son doigt sous la chaise.

- je vois que tu as pris de l'avance, lui chuchote la geek.

- chut ! Sinon, vous serez privé de goûter, menace le professeur. D'un pas lourd, la gouvernante se dirige vers l'autel, se baisse, puis ouvre des portes à battant pour en sortir un calice et un couteau cérémoniel.

- euh, attendez voir. Regardez le cou de Jésus, montre Mohamed de la tête.

- c'est du sang ? interroge Melissa.

- c'est quoi ce plan ? demande Remy. Me dites pas qu'il a décapité Jésus ?

La gouvernante se tourne alors vers le crucifié et entaille son pied, faisant couler du sang dans le calice.

- oh putain, crie le militaire en se levant.

- han ! Il a un gros mot, rit l'un des enfants, rapidement rejoint par ses frères et sœurs.

- silence ! Commande la gouvernante, rasseyez-vous. Vous êtes dans la maison de Dieu, je ne tolérerais aucune grossièreté !

Remy retrouve sa place, comme un élève ayant été grondé par sa maitresse, même Melissa baisse les yeux sous l'autorité de la marâtre.

Elle se présente ensuite devant chaque enfant et porte le calice à leur bouche. Une fois satisfaits de ce "goûter", elle vient à vous, commençant par le plus sage, Mohamed. Tous les visages se tournent vers le professeur qui dévoile sa montre sous la

manche de son treillis. Une expression de soulagement se lit sur son visage
- ouf, sauvé par le gong.

Rendez-vous au 48.

38

Vous arrivez ensemble au bout du couloir qui forme un L, un enfoncement sur votre gauche dévoile un escalier en colimaçon qui monte, alors que le couloir continue sur votre droite. L'oreille attentive, vous entendez le garde descendre les escaliers.

Vous vous placez le long du mur, Remy en première ligne. Aussitôt que le garde apparaît, il l'empoigne et lui serre la tête jusqu'à entendre le craquement de sa nuque.

- tu aurais pu le laisser en vie, on aurait pu l'interroger, commente Melissa.

- oups, j'ai oublié, lui répond le soldat.

- ben l'a prochaine fois, tu le laisses en vie.

Buvez une bonne gorgée pour vous remettre de vos émotions, ou décomptez 1 de votre dé. Si votre verre est vide, ou votre dé est à 1, rendez-vous au 48.

Vous pouvez prendre l'épée du garde si vous le souhaitez en le notant sur une feuille. Ensuite, vous pouvez consulter la carte si vous connaissez les lieux, sinon :

Vous pouvez monter les escaliers en vous rendant au 47.

Ou bien, continuer le long du couloir vers le Nord, rendez-vous au 16.





39

Malheureusement la porte aux motifs religieux ne s'ouvre pas, elle semble être fermée à clé. Vous pourriez la forcer, mais les personnes à l'extérieur pourraient vous voir. Aussi, décidez-vous de choisir une autre porte.

Allez au 42 si vous souhaitez vous rendre au jardin.

Allez au 15 si vous souhaitez prendre la porte Ouest aux motifs de vignes.

Allez au 32 si vous souhaitez prendre la porte Nord aux motifs de poissons.

40

- Pour les Huguenot, répondez-vous avec aplomb.

- ah ah ah, hilare le professeur. Enorme. Tu réponds au grand maitre de la Ligue catholique que tu es pour les Huguenot, leurs ennemis protestants. Euh, le massacre de la saint Barthelemy, ça ne te parle pas ? euh, la Reine Margot avec Isabelle Adjani et Daniel Auteuil ? vous demande-il en allemand.

- c'est qui Isabelle Adjani ? interroge Remy dans la même langue.

- ah c'est sûr, quand il n'y a plus Google, ni Wikipédia, vous faites moins les malins !

- Gougueule ? Ouiquipédia ? Qui sont-ils ? demande le Duc de Guise dans un allemand approximatif.

Mohamed se tourne alors vers son hôte, la bouche béante, une surprise immense dans ses yeux.

- chammé, il parle allemand le vieux ! Commence à rire Remy.

- Ben alors professeur ? demande la geek en rigolant. C'était pas écrit dans vos livres ?

Par chance, le gong de l'horloge retentit pour vous sortir de cette situation pour la moins embarrassante.

Vous revoilà dans la cave à vin avec vos amis.

- euh bon, la prochaine fois qu'il repose la question, vous lui répondez "la Ligue", demande Mohamed.

- en allemand ou en français ? S'amuse Remy.
- bon ça va, comment je pouvais le savoir ? Allez, on continue.
Termine-t-il en ajustant ses lunettes et en pressant le pas vers la sortie.
Vous remontez tous ensemble au souterrain, et vous partez directement revoir le Duc de Guise et sa femme Henriette-Catherine. Cette fois-ci, lorsqu'il vous pose la question, vous lui donnez la bonne raison.

Rendez-vous au 35.

41

- vous êtes sûr que j'peux pas lui péter la gueule ?
Anubis éclate de rire avant de lui répondre.
- tu peux m'éclater la gueule, mais tu ne peux pas me tuer. Alors ce péché ? demande-t-elle.
- l'Envie, répond Mohamed en posant sa tasse sur le bureau sans même y avoir goûté. Mais j'ai une quest...
Soudain, Anubis tire une balle dans la tête du professeur et une autre dans celle de Melissa. Remy fait un bond au-dessus du bureau et la désarme d'un coup de pied. Dans sa main se trouve déjà un coupe-papier.
- j'attends ça depuis longtemps, menace-t-il de son arme.
- mais je t'en prie, lui dit-elle en se mettant en garde.
Le militaire s'élançe. Vous criez non, mais trop tard, le coupe-papier se plante dans l'œil d'Anubis avant qu'elle n'ait eu le temps de réagir.
Le soldat lâche son arme, puis se tourne vers vous.
- on pourra dire ce que l'on veut, le corps d'un homme est quand même mieux que celui d'une femme.
Anubis venait de prendre le corps de Remy, tout comme il l'avait fait avec Salima quand vous vous étiez trompés de péché. Il ramasse le rubik's cube et commence à le tourner dans tous les sens jusqu'à obtenir une nouvelle combinaison.
- l'Envie, se réjouit-il, c'est bien ça. À nous deux maintenant, vous dit-il avec la voix de Remy. Je vais te laisser une chance de

t'en sortir. Il suffit juste que tu me dises mon péché, maintenant.

Tout se bouscule dans votre tête, encore choqué par les événements. La Colère, l'Orgueil, lui dire la vérité ? Vous n'avez pas vraiment le choix.

*Si vous lui dites la Colère, rendez-vous au **50**.*

*Si vous lui dites l'Orgueil, rendez-vous au **36**.*

42

C'est sur une magnifique terrasse de jardin que vous arrivez, en bas des marches trône sur un pilier un bateau, emblème du château de Beychevelle. Au loin, vous apercevez la mer et le vent vous rapporte les embruns marins et le bruit des mouettes. Sur la mer, des bateaux naviguent, vous remarquez que leurs voiles sont baissés. En fait lorsqu'ils arrivent dans cette partie des eaux, les bateaux affaissent leurs voiles en arrivant, alors que ceux partant à l'horizon les déploient pour accrocher le vent.

En bas de la terrasse, dans le jardin de fleurs, un couple d'aristocrates attend que le domestique leur serve le thé. A votre vue, ils vous font signes de les rejoindre. Plus loin sur votre droite, des enfants jouent à colas maya alors que de l'autre côté le jardin débouche sur les vignes. Enfin, à gauche comme à droite, des portes vitrées donnent sur le château de Beychevelle.

*Cochez la case 42 de la carte, puis buvez une gorgée ou décomptez 1 de votre dé. Si votre verre est vide ou si votre dé indique 1, rendez-vous au **48**, sinon :*

*Si vous acceptez l'invitation du couple, allez au **33**.*

*Si vous souhaitez aller voir les enfants, rendez-vous au **46**.*

*Si vous préférez vous rendre aux vignes, allez au **34**.*

*Si vous préférez entrer dans le château par la gauche, rendez-vous au **49**.*

*Si vous préférez entrer dans le château par la droite, rendez-vous au **3**.*

Le monde s'arrête autour de vous alors que vous entendez raisonner le gong d'une horloge. Une étrange sensation de rembobinage vous envahie, puis vous vous retrouvez dans la cave à vin accompagné de vos camarades.

- Le cycle dure à peine 10 minutes, réagit Mohamed en regardant sa montre.

- Vraiment ? J'ai l'impression qu'il s'est passé plus de temps, répondez-vous au professeur.

- Comme d'habitude, ajoute Melissa. Continuons à comprendre ce qu'il se passe ici. Une idée d'où on se trouve et du péché ? J'me suis faite tuer par un garde, du coup à par dire qu'on est au moyen âge, j'en sais rien.

- dans les tonneaux, y a sept têtes décapitées, grimace Remy. Ptet des frangins d'après leur ressemblance.

- avec les trois péchés qui nous restent, ça s'rait la colère ? Demandez-vous.

- pas certain, contredit Mohamed. De mon côté, j'ai assisté à l'accouchement de la Duchesse de Foix. Si mes souvenirs sont bons, il s'agit de la femme de Jean Louis de Nogaret, un favori d'Henri III et conspirateur de la mort d'Henri IV, enfin d'après les manuels d'histoire. Ça serait une bonne occasion de savoir qui est derrière son assassinat.

- vous vous égarez professeur, oppose la jeune femme. Concentrons-nous plutôt sur les péchés d'Anubis et non sur Nogaret.

- sauf s'il s'agit d'une seule et même personne, annonce fièrement le militaire comme s'il avait résolu une énigme.

- bref, nous avons la vie et la mort, conclu le professeur.

- et toi de ton côté ? Vous demande Melissa.

*En voilà une bonne question. Rendez-vous au **11** si vous êtes restés dans la cave avec Remy ou au **45** dans le cas contraire.*

44

La personne reconnaît l'épée que vous tenez entre les mains, et comme vous n'êtes pas un garde, crie. La garde rapplique rapidement, à peine le temps de fuir que le gong de l'horloge retenti.

Rendez-vous au 48.

45

Vous racontez à vos camarades votre rencontre dans le petit salon avec les nobles : de ce que vous avez appris vous êtes en effet dans le château de Beychevelle, sous le règne d'Henri IV. Le Duc d'Épernon, Jean Louis de Nogaret, vient d'être mis en disgrâce suite à la succession du roi de Navarre. Manifestement, l'assemblée autour de la table n'apprécie pas ce Huguenot et ne crois pas en sa conversion au catholicisme.

Était présent le gouverneur de la Fère, le gouverneur de Normandie, le gouverneur de Provence et le premier gentilhomme de la chambre du roi. Tous attendent la naissance du 3^e fils du Duc, mais ils sont tristes, car cette naissance donnera la mort...

- comment peuvent-ils savoir qu'il va avoir un fils ? demande Remy.

- rien n'est vraiment étonnant ici, lui répondez-vous. Le plus étonnant est qu'ils se ressemblaient comme s'ils étaient des frères, 10 à 15 ans séparent le plus jeune et le plus vieux. D'ailleurs, deux d'entre eux portes la même balafre sur la joue droite.

- et le Duc ? s'interroge Melissa ?

- il est revenu d'Angoulême ce matin pour la naissance de son fils, mais en attendant de retrouver sa femme, il est avec la mère de ses enfants.

- j'pige pas ? répond-elle.

- euh, je ne sais pas, intervient Mohamed, mais je crois savoir que Nogaret était aussi le gouverneur de Provence et d'autres provinces, songe le professeur. Euh, je pense que tu as

rencontré le Duc à différentes périodes de son histoire, ce qui explique les ressemblances et la balafre.

- mais le vrai est quelque part, il faut le retrouver, termine la geek.

- et le garde ? demande Mohamed à la Melissa.

- à gauche du souterrain, ça tourne à droite, répond-elle. Juste au coude il y a un enfoncement avec un escalier. C'est en montant que j'ai rencontré le garde qui descendait. Et, l'accouchement était où ?

- euh, sur le tunnel à droite, il y a deux escaliers. Ensuite, le souterrain tourne sur la gauche. Au fond, il y a un escalier qui donne sur la chambre de la duchesse. Elle accouchait entouré des servantes et des sages-femmes. Euh, ensuite, l'horloge s'est mise à sonner la fin du cycle au moment de la naissance du bébé.

Rendez-vous au 24.

46

Vous vous approchez des enfants qui rient et courent dans tous les sens, l'un d'eux a les yeux bandés et cherche ses camarades de jeu en tendant les bras. Le plus grand vous voit et se dirige vers vous en criant pour attirer le chasseur qui ne manque pas de venir. Remy se prend au jeu narguant l'enfant aux yeux bandés, mais d'un pas faussement maladroit, il se laisse capturer. Se rendant compte qu'il tient entre ses mains un adulte, le petit s'excuse et tout le petit monde rit de bon cœur. Rapidement, les enfants se rapprochent tous, mettant de côté leur partie de Colas Maya. Après quelques questions sur vos habits et votre provenance, les enfants du Duc d'Epéron se présentent un à un. Celui ayant les yeux bandés s'appelle Colin Maillard, vient ensuite l'ainé Nicolas, suivi de Jeanne, Marco, Paula et le benjamin, Polux.

- pas très français, Marco, dit Remy en allemand.

- c'est d'un racisme, commente Melissa dans la même langue.

- euh, il n'a pas tout à fait tort, répond Mohamed. Je veux dire, les enfants du Duc portaient des noms très français.

- ce ne sont pas les enfants de Nogaret ? demande la geek.
- euh, difficile à dire, répond-il en regardant le couple d'aristocrate assis dans le jardin. Soudain, il s'exclame en français, mais tu saignes mon garçon ! Le professeur regardait le petit garçon aux yeux bandés.

En effet, alors que vous pensiez que son bandeau était d'un naturel pourpre, vous comprenez qu'il est recouvert de sang. Le petit retire la pièce de tissus en riant.

- oui monsieur, c'est normal, je saigne tout le temps ! C'est pour ça que je mets un bandeau, pour pas en mettre partout !

Colin révèle ses yeux crevés, les plaies sont béantes comme s'ils avaient du mal à cicatriser. Malgré cela, aucun enfant ne semble étonné de le voir ainsi et le petit garçon n'en souffrait pas.

- mais comment t'es tu fais ça mon petit ? demande Melissa en prenant son visage pour l'examiner.

- je ne m'en souviens pas. Mère dit que je me suis fait cela à la guerre.

- à la guerre ? Mais t'es pas trop p'tit pour la guerre ? Interroge à son tour Remy.

Pour seule réponse, Colin hausse les épaules. Le militaire prend alors une initiative pour le moins inattendu.

- faut vite prévenir tes parents, ça peut être grave.

Cela ne semble pas inquiéter Colin, qui hausse une nouvelle fois les épaules. D'un autre côté, le petit garçon est blanc comme un linge, il vaut peut-être mieux le conduire à ses parents.

*Cochez la case 46 de la carte, puis buvez une gorgée ou décomptez 1 à votre dé. Si votre verre est vide ou si votre dé indique 1, rendez-vous au **48**.*

Choisissez :

*Si vous choisissez de l'emmener voir sa mère, rendez-vous au **02**.*

*Si vous choisissez de l'emmener voir son père, rendez-vous au **21**.*

*Si vous jugez que son état est "normal" pour un rêve tel que celui-ci, vous pouvez décider de les laisser jouer et revenir au jardin en vous rendant au **42**.*

Vous arrivez sur un palier dans lequel se trouve deux dessertes recouvertes de nappes blanches. Dessus, reposent des mets sous cloches, sans doute délicieux. Deux double-portes à battant assez fonctionnelles s'offrent à vous, au Nord et au Sud ainsi qu'une fenêtre sur le mur Ouest donnant sur des vignes avides d'être vendanger.

À peine êtes-vous tous sur le palier que la double-porte Sud s'ouvre, une servante d'une quarantaine d'année au tablier salit par la cuisine est surprise de vous voir. « les invités ne sont pas permis d'aller dans les cuisines, si vous voulez bien patienter dans le petit jardin ? » vous demande-t-elle en vous indiquant la double-porte Nord.

Si vous possédez l'épée du garde, rendez-vous au 44.

Après avoir bu une gorgée ou décomptez 1 à votre dé, choisissez :

Si vous obtempérerez, rendez-vous au 49.

Si vous préférez la convaincre, buvez une nouvelle gorgée et elle vous laisse entrer dans les cuisines, rendez-vous au 31.

Dans un cas comme dans l'autre, si votre verre est vide ou si votre dé indique 1, rendez-vous au 48.

48 □□□

Cochez une case ci-dessus.

Le monde s'arrête autour de vous alors que vous entendez raisonner le gong d'une horloge. Une étrange sensation de rembobinage vous envahi. Vous revoilà de nouveau dans la cave à vin avec vos amis.

Si vous connaissez et souhaitez révéler le péché d'Anubis, ou si les trois cases ci-dessus sont cochées, allez au 28.

Sinon, sans même vous parler, vous vous précipitez vers le souterrain. Remplissez votre verre ou indiquez la face 10 à votre dé, puis consultez la carte pour choisir votre destination.

49

Vous arrivez dans une salle de banquet avec de longues tables où des serveurs s'affairent à tout mettre en place en vue d'un heureux événement, d'autres encore font baisser les lustres afin d'allumer les bougies. A l'Ouest, une volée de fenêtres séparées par un âtre montre les vignes. A l'Est, d'autres fenêtres dévoilent un petit parc, une magnifique double-porte de jardin permettant de s'y rendre. Au Nord, une simple porte au motif fleurie. Au Sud, une double-porte aux motifs viticoles et juste à côté, une autre double-porte se confondant avec le mur Est.

*Cochez la case 49, puis buvez une gorgée ou décomptez de 1 votre dé. Si votre verre est vide ou si votre dé indique 1, rendez-vous au **48**.*

Choisissez :

*Si vous sortez par la porte Nord, rendez-vous au **04**.*

*Si vous sortez par la double-porte Sud aux motifs viticoles, rendez-vous au **47**.*

*Si vous souhaitez sortir par la porte de jardin Est, allez au **42**.*

*Si vous sortez par la double-porte Sud-Est, allez au **13**.*

50

Anubis manipule son rubik's cube pour entrer la combinaison de la Colère. Au bout de quelques instants une nouvelle composition de couleurs s'aligne et son sourire s'agrandit.

- La Colère... oui, vous dit-il avec une moue, presque déçu. Une chance sur deux, on peut dire que tu as une certaine chance. Et maintenant que je connais le dernier péché, je suis libre, conclut-il en lâchant le rubik's cube à terre.

- et moi aussi, lui répondez-vous. Je te connais maintenant, je connais tes faiblesses, je connais mes alliés, nous t'arrêterons.

- ce que vous êtes pathétique... le prisonnier ici, c'est moi, pas vous. Depuis le début, vous êtes libre ; il suffit de vous suicidez, de fermer le livre. Vous pensez pouvoir m'arrêter ? Moi, qui suis un dieu. Moi, qui suis dans les livres d'histoire. Moi, qui suis vénéré depuis des millénaires. Moi, qui t'ai fait boire !

Je suis Anubis, le dieu du mensonge, crie-t-il en écartant les bras.

Vous n'avez pas de nom !

Vous n'avez pas de forme !

Vous n'êtes pas un héros !

Vous n'êtes RIEN !



Epilogue

Les lumières clignotaient de toute part sur les écrans de contrôle alors que l'équipe technique et les policiers du commissariat courraient dans tous les sens. A l'affichage, des missiles chinois ciblaient des points stratégiques à travers le monde. En riposte, les forces de l'OTAN avaient lancés des contre-mesures, mais le piratage des satellites les avaient rendus quasiment inopérants. La cellule de crise de la Fédération Européenne s'était réunie et s'attendait au pire malgré le SCAF...

Salima reprenait ses esprits dans les bips et les hurlements d'ordres. Avait-elle rêvé ? Elle se souvenait d'Anubis, du professeur de Berlin, de Remy le capitaine des casques bleus, d'un cube, de péchés, la Luxure.

Merde !

Elle glissa les doigts sur sa tablette, Mohamed Hilali, professeur d'histoire à l'université libre de Berlin. Elle voyait toutes ses références et... sa photo.

Elle découvrit la réception d'un mail passé au travers les mailles du canal sécurisé de l'armée.

White Rabbit. "Melissa ! " cria-t-elle.

Elle n'eut pas le temps de lire son message, le compte à rebours clignoté rouge.

5

4

3

3

4

Hein ?

6

10

Salima ressentit une sensation étrange de rembobinage, plus de missile. Elle entra dans le commissariat de Bobigny. Le rembobinage continua, elle était en planque contre des trafiquants de drogue. Donnait un coup de poing en pleine

figure à son petit ami. Son premier film d'horreur. Elle soufflait ses cinq bougies. Sa venue au monde.

Une explosion de flash blanc.

Elle était un homme en train de mourir dans son lit, entourée de ses enfants et petits-enfants. Son divorce où il perdit ses enfants. La chute des deux tours. Sa chute de vélo à 12 ans avec ses copains.

Une nouvelle explosion.

Elle était un homme qui agonisait dans le trou d'un obus. Son premier concert de jazz avec son frère.

D'autres explosions se succédaient les unes aux autres toujours, plus rapide. Elle était une femme, un homme, en Afrique, en Inde, en Amérique, découvrait la révolution de la guillotine, vénérait les dieux vikings, récoltait le riz, construisait une pirogue.

"Samout ! cria un homme. Samout ! Ne reste pas planté là !"

L'homme s'adressait à elle. Il faisait chaud, le soleil la brûlait, elle clignait des yeux. Le vertige commençait à disparaître. Le brouhaha de la rue la submergea, mais elle parvint à se focaliser sur l'homme qui lui crié dessus. C'était un arabe, comme tous ceux autour d'elle, comme elle. Ses habits étaient vieux, d'une autre époque, simple. Un couvre-chef la protégeait du soleil.

" Samout, qu'est-ce que t'attend ? Va chercher de l'eau pour ta mère ! Ah pourquoi Isis m'as-tu donné d'avoir une fille comme ça !" jurait-il.

Salima se redressa, comme si elle venait de comprendre. Elle se retourna et vit une immense pyramide ; elle était en Egypte, à l'époque des pharaons. Un nouveau vertige l'envahi, ses sens s'affolèrent. Elle tourna les yeux autour d'elle. Elle était dans une rue, prêt d'un marché, la foule se pressait, la chaleur était accablante, l'odeur de sueur, de sable, d'épices, le son des oiseaux, en liberté, dans une cage en bois, la musique, la percussion au loin qui rythme le travail. Elle était habillée en paysanne, telle une petite fille d'une dizaine d'années et tenait un seau dans sa main droite, la corde était humide dans sa main moite. Son cœur battait la chamade. Ce rêve était différent... elle était seule...

Soudain, son père leva les mains au ciel et il l'abandonna pour se ruer dans leur maison. La foule se faisait plus pressante sur le marché, une clameur s'éleva. Curieuse ou soumise, elle s'approcha et aperçu des personnes de haut rang marcher au milieu de la foule. Des soldats armés de lances étaient autour d'eux pour écarter les rustres, des servants soulevaient un énorme palanquin sur lequel était assis un pharaon, d'après sa coiffe, son sceptre, son aura. Des conseillers parlaient en son nom, comprenant chaque mouvement de son corps, imperceptible pour le commun des mortels. Quand deux hommes furent écartés, elle aperçut l'un d'eux donnait des ordres ; il affichait un sourire malicieux que Salima ne pouvait pas oublier.

Elle fut comme foudroyée, les yeux grands ouverts, le souffle coupait. Anubis était seulement à vingt mètres, mais déjà, il disparut derrière la foule qui comblée le vide. Ca ne pouvait pas être lui, pas ici, pas maintenant, pas comme ça. Salima tremblait comme une feuille et ne put se maîtriser seulement grâce à son entraînement militaire, aux pressions des théâtres d'opérations qu'elle avait déjà rencontré.

Elle prit de longues inspirations pour retrouver son calme, quand la foule se divisa en deux pour laisser passer Anubis qui marchait droit vers elle, seul, sans garde, ni servant. Seulement lui et son arrogance divine. Il possédait le corps d'un homme d'une quarantaine d'année, de belle stature, cheveux noir, yeux tout aussi noir surlignés par un eyeliner. Ses habits étaient d'un blanc de lin immaculés, une coiffe le rehaussait et quelques objets d'or et d'argent le décorés.

Une fois sortit de la foule, qui n'avait d'yeux que pour son pharaon, Anubis s'arrêta à quelques mètres de Salima. D'un regard interrogateur et souriant, il lui dit "à vous voir petite fille, il semblerait que nous ayons certain... lien ?"

A part être morte des dizaines de fois dans "ses rêves" à cause de lui, d'avoir assistée à des actes abominables et d'avoir vécue un véritable cauchemar qui manifestement n'en finit pas... elle ne voyait pas quoi lui répondre. Cependant, ses yeux

trahissaient son silence, mais par chance, ou pas, un homme s'écria d'un air joyeux dans une langue qu'elle comprenait mal. Il s'agissait d'un homme d'une vingtaine d'années, légèrement barbu, de blanc vêtu usé par le temps. Les bras grands ouverts comme pour les accueillir, Anubis et Salima. Ses oreilles parvinrent enfin à le comprendre, il s'exprimait en sumérien, la langue des dieux.

- Anubis, Gaia, comme je suis content de vous trouver ! Se réjouissait-il.

- Kronos, mon frère ! Ah ah ah ! Cela fait bien un siècle que je ne t'ai pas vu ! lui répondit le conseiller. Il se tourna alors vers la petite fille et s'accroupit pour être à sa hauteur. Ma petite sœur chérie, tu viens de te réincarner, je comprends mieux.

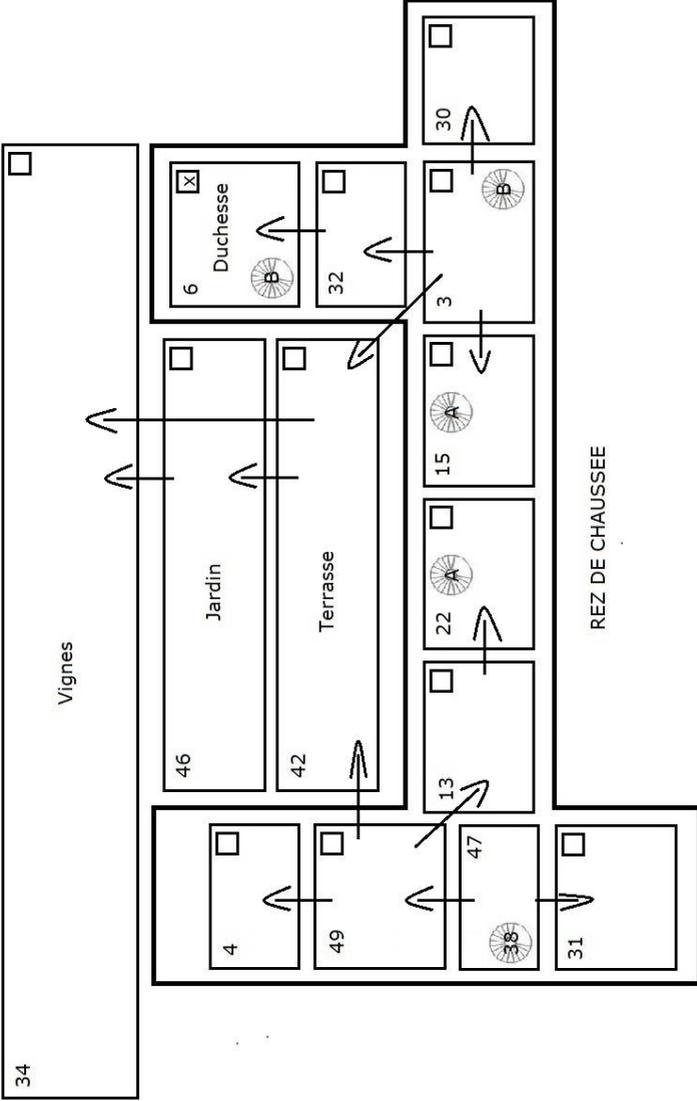
Elle tourna la tête vers l'autre dieu qui profita que l'attention d'Anubis soit portée sur elle pour lui faire signe de suivre son mensonge. Mais comment le suivre ? Elle n'était pas une déesse ! Il ne serait pas si idiot ! Surtout pas lui ! Malheureusement, le temps lui manquait et elle finit par lâcher en feignant le plus merveilleux des sourires.

- oui, mon... frère...

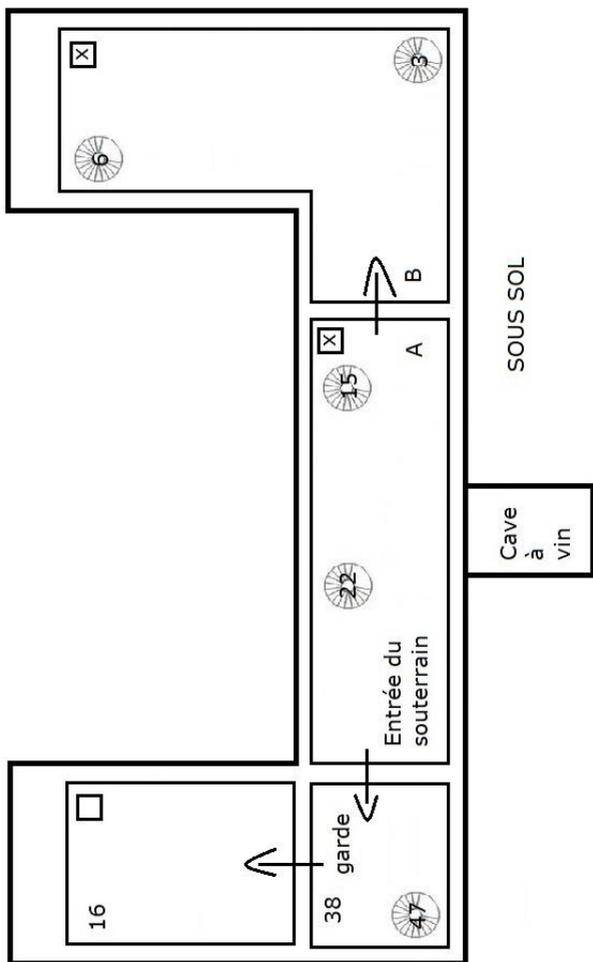
Le sourire du conseiller s'agrandit, dévoilant ses dents et sa malice.

- toi, tu as voyagé dans le temps, finit-il en se retournant vers Kronos.

Annexe



REZ DE CHAUSSEE



Découvrez d'autres histoires issues de l'univers Drageon avec :

Les enfants de Kronos.

Les 12.

Amalgame.

Les dieux jumeaux : Tabal-Dak

Disponible sur : <https://www.the-way-of-frogeaters.com/>



Hormis les illustrations intérieures, le livre est placé sous licence Creative Commons BY-SA-NC.

Illustrations issues du Ministère de la Culture, Plateforme ouverte du patrimoine (<https://www.pop.culture.gouv.fr/>).

