

il etait une fois



une aventure dont vous etes le heros

Vous incarnez une jeune fille. Vous devrez faire les bons choix pour continuer à vivre la tête haute, et pourquoi pas dénouer quelques secrets !

Votre habileté correspond à votre capacité à vous sortir du pétrin et adopter un comportement rusé. Votre endurance correspond à votre capacité à soutenir un effort. Vous allez devoir répartir quinze points entre ces deux catégories avec un minimum de deux. Plus vous avez de point plus vous êtes fort dans le domaine. Tout au long de l'aventure vous gagnerez ou perdrez des points en fonction de vos choix.

Vous avez également un niveau de courage. Lancez un dé et ajoutez deux au nombre obtenu pour le connaître. Au cours de l'histoire il est possible que vous rencontriez des énigmes. Les solutions sont dans le document annexe. Si vous répondez correctement à une énigme vous gagnez automatiquement un point de courage. Il ne sera fait aucun rappel dans le texte, donc pensez-y ! Cependant si votre courage tombe à zéro, votre aventure se termine immédiatement.

Au cours de l'histoire vous devrez effectuer des tests. Si vous testez une de vos compétences, lancez le dé. Si le chiffre obtenu est inférieur au nombre de point de la compétence testé, bravo vous avez réussi l'épreuve. Sinon, dommage vous avez échoué.

N'oubliez pas de réserver une place dans votre feuille d'aventure pour votre inventaire, et deux dés pour les duels. Bonne aventure !

1

Votre rendez-vous est en retard. D'une heure. Le lapin vous suit, vous y êtes habitué. Décidez de quelle façon vous allez occuper votre soirée solitaire.

Vous commandez un verre de whisky, pour passer tout de même une bonne soirée en [24](#)

Vous partez arpenter la ville, rendez-vous au [11](#)

2

Vous n'avez pas assez de courage pour commencer une guerre. Economique, diplomatique et surtout pas personnelle. Ce n'est pas comme s'il voulait vraiment du mal, il espère juste monter dans l'échelle sociale, vous ne pouvez pas lui en vouloir. Se servir de vous pour arriver à ses fins, vous déplaît beaucoup plus. Vous ne connaissez pas ses intentions, alors vous lancez un sourire enjôleur.

Il n'a aucune jugeote mais il est vrai qu'il a un certain charme. Charme qui alimente son lit et par la même occasion les journalistes à scandale. Un terrain dangereux s'ouvre devant vous, votre spécialité. D'une démarche féline il s'avance vers vous. Ses yeux sont un gouffre sans lumière, ses traits déchirés par les ombres.

Que faites-vous maintenant ? Continuez-vous sur votre lancée en l'invitant sur la jetée, le lieu le plus romantique au [13](#)? Ou préférez-vous prendre congé et rentrer chez vous [5](#) ?

3

Vous contemplez encore une fois les moulures qui tournent autour du montant. Vous essayez toujours de percer le secret de leurs commencements et de leurs aboutissements. Un peu comme dans votre vie. Dans la vie en général. Le bois est aussi rêche sous vos doigts que dans votre souvenir. En un grincement aigu, la porte s'ouvre. Des draps sur l'étagère supérieure. Des dossiers sur les étagères inférieures.

Au milieu, c'est un joyeux méli-mélo d'objet de votre vie complète. Des objets qui n'auraient jamais dû se côtoyer. Tous vous sont extrêmement chers mais deux vous captivent. Vous ne pouvez plus décrocher votre regard d'un flacon ouvragé et d'une petite boîte en fer forgé. Qui pourrait vous en vouloir, ces deux objets sont entourés d'une aura étrange.

Pour examiner le flacon ouvragé regardez au [26](#). Au contraire si vous voulez accorder votre attention à cette petite boîte, examinez là au [17](#). Vous pouvez tout à fait vous détourner et vous mirer dans le miroir. Dans ce cas rendez-vous au [23](#).

4

Vous découvrez une porte en trompe l'œil. Voici l'entrée de votre avenir. Vous vous doutiez que ce ne serait pas ordinaire. Une grande pièce aux murs bariolés. Vous ne comprenez pas comment une telle pièce peut rester secrète. Ce n'est pas le moment des explications, vous n'êtes même pas sûr de vouloir les entendre. Vous entrez.

Une immense bibliothèque occupe l'espace avec un livre à l'intérieur. Posé à plat, une couche de poussière l'enveloppe. Couverture en cuir noir usé au coin, la tranche est décorée par des dorures à demi effacée. Vous l'ouvrez. L'odeur du vieux papier vous prend à la gorge. Vous tournez les pages une à une. Vous comprenez pourquoi c'est à vous de gouverner cette ville. Vos doutes se dissipent. Personne d'autre ne pourrait comprendre les contes qui s'y déroulent. Personne d'autre ne sait que la meilleure histoire reste à venir.

Toutes les pages sont blanches. A vous d'écrire l'avenir, même si tout ne seras pas bon à se rappeler. A présent, vous êtes maire.

5

Affalée sur votre lit vous réfléchissez lentement. La pénombre vous entoure, étouffant le moindre bruit. Vous vous glissez dans votre nuisette de satin rouge. Cette vie qui vous est douce va bientôt se dissiper. Le mobilier est à sa place, une soudaine envie de les redécouvrir vous retourne. Un tour d'horizon de vos rêves d'enfant pour découvrir ce que vous ferez de l'empire hérité.

Si vous avez moins de trois points d'endurance, allez au numéro [43](#). Une commode massive est adossée au mur, ouvrez-la au [3](#). Un miroir sur pieds se dresse de toute sa hauteur à côté de la porte, examinez le en [23](#)

6

Noir. Poussière. Deux mots qui vous viennent à l'esprit pour décrire les archives. Leur gardien est plongé dans un livre, un discret ronflement vous signifie que vous pouvez agir à votre guise.

Une pièce où vous pouvez respirer librement. En vous promenant, vous remarquez que vous n'avez toujours pas répondu à la question. Qu'allez-vous faire de votre héritage ? Il semblerait

que vous n'êtes pas pressée de vous trouver à la tête du conseil municipal. Que souhaitez-vous faire de ce que vos ancêtres ont construit ?

Le silence vous oppresse. Le silence ? Vous jetez un coup d'œil à la dérobée au dormeur, qui est bel et bien réveillé. Vous pouvez vous cacher dans un coin sombre, au [47](#). Si vous ne voulez pas vous cacher, testez votre habileté.

Si vous réussissez rendez-vous au [16](#). Si vous échouez, l'archiviste vous demande des comptes. Vous pouvez alors accepter de quitter les lieux, repartez au numéro [33](#) Vous pouvez également le défier en duel au numéro [22](#), noter alors le numéro de ce paragraphe.

7

Vous fouillez dans vos affaires et vous retrouvez la clé dans la poche de votre jeans. Quand vous l'avez repêché de la doublure c'était pour vous un objet normal. A présent, le seul qualificatif possible est magique. Il vous semble qu'une douce lumière s'en dégage. Vos yeux émerveillés, ne peuvent s'en détacher. L'instant s'étire paisiblement, puis vous vous souvenez qu'il faut l'utiliser. Après avoir glissé la clé dans la serrure un léger déclic se fait entendre. Retirez la clé de votre inventaire.

A l'intérieur, sur du velours rouge, un collier trône. Il vous semble déjà le connaître. Un sentiment diffus qui vous parcourt pendant une fraction de seconde. Notez-le dans votre inventaire. Ce collier était le porte-bonheur de votre arrière-grand-mère. Il est désormais votre porte-bonheur, il double les dégâts que vous infligez au cours des duels. En secouant un peu cette boîte vous trouvez également un bout de papier. Sur le papier une énigme est inscrite. Si vous réussissez à la résoudre vous avez rendez-vous au numéro [28](#).

« 2 pères et 2 fils sont dans une chambre avec 3 lits ; chacun dors seul dans lit ; il n'y a aucun lit libre et aucun lit manquant. Comment est-ce possible? »

Sinon, vous pouvez continuer à farfouiller dans la commode - rendez-vous au [35](#)- ou regardez plus attentivement le flacon, au [26](#).

8

Vous décidez de terminer l'exploration de votre chambre. Vous estimez avoir vu tout ce qu'il y avait à voir. Une question vous bloque la poitrine : Qu'allez-vous faire demain ? La réponse pourrait couler de source. Prendre la tête de la ville. Votre hésitation est-elle dû au stress ou au quelque chose de plus profond ?

Vous vous réveillez sur ces mêmes pensées. Vous choisissez avec soin vos vêtements et après un court trajet à pieds vous arrivez dans le hall d'entrée de l'hôtel de ville. Votre assurance vous fait peut-être défaut mais vous gagnez un point d'habileté. Votre père vous attend dans votre bureau. Un fourmillement familier au bout des doigts est entrain de vous prendre. Le stress vous gagne et cumulé à la fatigue vous n'arrivez plus à vous repérer. Désorientée vous cherchez votre chemin. Faites un test de courage, si vous réussissez rendez-vous au [49](#).

Si vous échouez vous pouvez choisir de suivre un employé dans le couloir de droite ou bien le couloir de gauche désert. Si vous choisissez d'aller à droite rendez-vous au [32](#). Si vous choisissez d'aller à gauche rendez-vous au [36](#).

9

Une marche après l'autre vous arrivez finalement au deuxième étage. Cela vous redonne un point de courage. Il vous en faudra pour arriver sans encombre à votre bureau. Deux portes vous semblent familières mais vous ne sauriez dire laquelle est celle qu'il vous faut. Peut-être que cette perte de repère est le meilleur moyen pour trouver une alternative à ce chemin tracé d'avance. Ce n'est pas uniquement votre chemin que vous avez perdu. Si vous préférez tout abandonner maintenant, rendez-vous au [40](#).

Si vous souhaitez continuer, terminez votre lecture. Vous regardez les murs, en quête d'une indication quelconque pour vous aider quand vous remarquez d'étrange anfractuosités. C'est la première fois que vous les découvrez, vous en êtes absolument sûr. Avec votre doigt vous suivez les contours. Ils vous rappellent les signes gravés sur la colonne au centre de la place Grym. Si vous avez deux morceaux de codex et un livre, rendez-vous au [4](#).

Sinon, vous vous désintéressez de ces runes à regret et vous vous tournez vers les portes. Pour ouvrir la porte à la poignée dorée, rendez-vous au [34](#). Pour ouvrir la porte à la poignée argentée, rendez-vous au [49](#).

10

Une voix vous appelle. Doucement son murmure vous appelle à travers la ville. Le vent de la mer se lève et vous envahit. Il balaye sur son passage les idées sombres et réveille votre imagination.

Il vous semble entendre les récits des rois accompagné par des chants et de douce voix. C'est une musique pure et limpide. Vous gagnez deux points d'endurance. Rendez-vous au [5](#) pour continuer l'aventure, ou en [40](#) si vous n'avez plus la force de continuer.

11

Vos pas claquent sur le macadam. Ils vous portent sur la quatrième avenue. La plus grande. La plus belle. Bientôt le bal des lumières illumine le visage des badauds. La nuit tombe.

Vos pas claquent sur le macadam. Cette ville est un papillon éphémère, tout n'y pas que lumière. Faites attention, les loups guettent. Derrière la gare, un groupe de motard se réchauffent, leur cri résonne derrière vous. Les loups approchent. Vos pas s'accélèrent pour les distancer.

Des braseros ronflent. Des squatteurs grognent. Les sirènes hurlent. Voici le vrai visage de cette ville.

Vos pas claquent sur le macadam. La place Grym. La première qui fut construite par les pères fondateurs. Des arbres en cercle concentrique font doucement bruisser l'espoir. Ils protègent dignement le centre de la place des malheurs des humains. Le centre, une immense colonne d'une pierre plus noire que la nuit fait régner les secrets avec ses runes mystérieuses gravées. Nombre de passants se sont penchés sur ce mystère, nul n'a trouvé d'explication tous se sont émerveillés. Il vous semble qu'ainsi cette place est particulière. Chargé d'une aura que les fontaines baroques ne peuvent qu'approcher. Ici est le domaine du petit peuple. Des attrapes rêves ont fleuri dans les arbres. Des sculptures de fées tiennent compagnie au sylphe. Votre enfance et toute sa magie s'est écrite dans ce lieu sacré.

On murmure tout bas, qu'un codex existe. Révélant les secrets les plus enfoui de la ville. Le message de la colonne n'est donc pas insoluble, vous rêvez d'être la personne pouvant le révéler. Vos pas claquent sur le macadam. Vous rentrez. Quelle bêtise ! Ici c'est chez vous. Cette ville vous appartient. Demain, vous la recevrez en héritage.

Dirigez-vous vers le numéro [5](#) pour dormir un peu. Si vous préférez continuer votre soirée nocturne, rendez-vous au [48](#).

12

Vous regrettez les temps anciens. Sentiment somme toute naturel. Rien de méchant. Mélangé avec un coup de blues, des lourdes responsabilités, et une situation qui commence à échapper à votre contrôle voilà qui devient beaucoup plus délicat à gérer. Vous ne trouvez plus les indications pour aller à un nouveau point de votre vie. Vous ne voyez plus les directions à prendre. Une énigme s'impose. Voilà ce que vous conseillerait votre tante Aurore. Elle a dirigé provisoirement la municipalité. Ces conseils doivent normalement être de bon conseil. C'est le normalement qui vous inquiète. Fébrilement vous vous retournez le cerveau pour trouver une énigme qui soit un tant soit peu compliqué. Enfin vous en trouvez une.

« Lorsqu'on a besoin de moi on me jette et lorsque je deviens inutile on me reprend. Qui suis-je »

Si vous ne trouvez pas la solution, perdez deux points d'habileté. Votre crise de panique se calme. Un champ de bataille est sous vos yeux. Vous n'aviez pas remarqué que vous mettiez tout sens dessus dessous. Vous rangez méthodiquement. C'est comme cela que vous découvrez un étrange fragment de parchemin, d'une qualité inégalable. En le parcourant, vous réalisez qu'une partie des runes de la colonne Grym et leurs significations y est inscrites.

Rendez-vous au [8](#) pour prendre endosser votre rôle. Si l'aventure de toute cette nuit vous a ôté l'envie d'être à la tête de cette ville, fuyez en [30](#). Si vous voulez changer de vocation à la suite de ce que vous avez appris dans votre aventure, rendez-vous au [50](#).

13

Il a tout de suite accepté, pensant que ces efforts sont récompensés. Pauvre naïf.

Discrètement, il s'est glissé plus près de vous. Un pas de moins vous sépare. Vos épaules se frôlent. Les rares passants sobres, sont attendris. Vous essayez de reprendre de la distance mais un bras collant s'est enroulé autour de votre épaule. Il fallait y penser, ce gremlin n'a pas la main dans la poche, ni ses yeux d'ailleurs. Vous vous dégagez avec brusquerie.

Vous lui avez laissé sa chance, vous pouvez le quitter sans remord en direction du [5](#) dès à présent. Vous pouvez également finir le chemin en sa compagnie et lire la suite.

L'air marin gonfle votre pardessus. James vous regarde avec une pointe d'étonnement, peu de femme doit lui résister. Il commence à parler, de tout et rien, glissant quelques phrases s'apparentant à de la drague. Une réunion des deux familles est certainement désirée.

Seulement, ... Seulement un grain de sable dans l'engrenage. Vous. James vous tend une flasque. Cela ne manque pas de vous surprendre. S'il y arrive, cela signifie que vous êtes vraiment désorienté. Si vous préférez ne plus penser à toutes ces questions et boire un bon gros coup allez en [20](#).

Sinon ... Résoudre une énigme peut sans doute vous remettre les idées au clair. Idée assez original de votre tante, non moins originale, Aurore. « Qu'est-ce qui sert à s'asseoir, dormir et se brosser les dents ? » N'essayez pas d'imaginer des règles non-dits. Excellent conseil de votre tante qui s'applique à merveille ici.

Si vous arrivez à la résoudre, vous pouvez aller au numéro [38](#). Si vous n'y arrivez pas rentrer chez vous en prétextant une migraine, rendez-vous au [5](#). Vous pouvez aussi aller au [10](#).

14

Vous avancez vers cette boîte métallique qui vous propose de vous emmener. Les nerfs en pelote vous appuyez sur le bouton du deuxième étage. Vous n'avez jamais aimé vous fier entièrement aux machines alors remettre votre vie dans les mains d'une boîte à sardine ! Une sueur glacée descend le long de votre échine raidie.

Faites un test d'endurance. Si vous réussissez rendez-vous au numéro [50](#). Si vous échouez les portes s'ouvrent sur le [9](#).

15

Vous débouchez dans une salle d'exposition de sourire en carton. Vous n'avez jamais aimé les secrétariats. Celui-ci dédié aux loisirs hors de prix et tant d'autre domaine de riche vous fait vomir. Se montrer ici est le premier pas pour agrandir son cercle d'ami bourgeois. Vous y allez le moins souvent possible, rester ici vous donne des nausées, supporter les regards est assez difficile. Vous perdez un point d'endurance.

Une énigme vous trotte dans la tête depuis quelque jour maintenant, la résoudre vous calmera peut-être. « Il est léger comme le coton, et peut être de glace ou d'avoine, ainsi que de céréales pour le petit déjeuner. Qui-est-il ? »

Le point positif est que vous pouvez accéder à votre bureau depuis ce lieu maudit, pour y aller rendez-vous au [49](#). Si vous préférez passer auparavant dans la salle d'attente pour saluer quelques personnes, aller au [27](#).

Vous pouvez également retourner dans le couloir en [36](#).

16

Il arrive, vous glissez le long des années entreposées. Il tourne. Vous avancez sans bruit. Il s'arrête. Vous marchez parmi les ombres. Vous entendez leurs chants et les soupirs des souvenirs catalogués. Vous avez pénétré dans un sombre cimetière. Il abandonne. La partie se termine sur votre victoire. Vous avez raté votre vocation de ninja.

Un courant d'air glacial s'enroule autour de votre cheville. Il vous montre le chemin de la sortie. Vous le suivez en vous demandant si vous êtes vraiment taillée pour l'ennui des journées identiques. Si vous supporterai de devoir gérer plusieurs milliers de vie. Les ninjas n'ont pas de responsabilités, les maires doivent remplir leurs devoirs.

Si vous voulez suivre le courant d'air et prendre la place qui vous incombe rendez-vous au [49](#). Si vous préférez vous évanouir dans l'ombre et ne plus jamais vous retourner, fuyez jusqu'au [30](#).

17

Délicatement vous l'effleurez. Un rai de lumière éclaire cette merveille d'orfèvre. Des scènes en relief y sont gravées avec une minutie digne des plus grands artistes. Vous observez une petite serrure.

Si vous avez une clé, rendez-vous au [7](#)

Si vous n'en avez pas votre attention se reporte sur le flacon en [26](#)

18

Votre regard de braise détruit l'assurance de ce minable.

« _ La populace ? Tu pourrais être plus respectueux avec ceux qui contribuent à financer ta drogue. »

Sa face cramoisie est assez hilarante. Le décor sombre du quartier résidentiel produit un décalage qui l'aurait fait rire s'il n'était pas l'objet de l'humiliation. Car c'est bien ce que vous faites, vous le rabaissez plus bas que terre pour pouvoir vous élever. Les hautes sphères ne sont pas toujours glorieuses.

Les maisons toutes semblables forment une armée sous votre commandement. La fumée qui monte de leurs minuscules cheminées est autant d'encouragement.

« _ Tu te crois déjà reine, princesse, siffle-t-il, alors que je pourrais te trainer dans la boue.

_ Un enfant de sept ans pourrait faire mieux comme menace, James. Bonne nuit. »

Assurance et dédain. Voici vos armes pour l'écraser. Vous gagnez un point d'habileté. La victoire a un goût sucré, merci petites maisons de pain d'épice.

Un crachat sonore et visqueux s'écrase sur les trottoirs rénovés. Il vous a lancé un défi que vous ne pouvez pas refuser. Vous allez lui faire payer son insolence et sa témérité. Rendez-vous au [22](#), noter le numéro de ce paragraphe

19

Vous n'avez qu'une pièce d'engrenage et de toute évidence il en faut deux pour le mécanisme. Il va falloir avoir du doigté pour mettre en place la pièce de façon à faire de nouveau fonctionner la boîte à musique.

Tester votre habileté. Si vous réussissez ce test, rendez-vous au [31](#). Si vous échouez, repartez au numéro [26](#).

20

Encore un verre, mais qui vous les donne ? Qu'est-ce que c'est ? A l'odeur vous diriez de la bière ...

Il fait terriblement chaud pour la saison ! ... Vous aimez bien ce cocktail ... Tiens cette fois c'est du cognac ! Vous enlevez vos dessous, de toute façon vous n'avez déjà plus votre pull.

Vous vous sentez un peu ballonné, à cause de la danse. Et de la troisième vodka coca. Peut-être que... Il faudrait ... Tiens ! La tâche de vomi s'est grandement agrandie depuis la dernière fois.

Une lumière. La police ? Ah non vous êtes morte. Le coma éthylique ne pardonne pas.

21

Vous avancez dans la cafeteria jusqu'au moment où vous trouvez sur une table un petit tas de cailloux blanc. Vous vous demandez qui a bien pu les mettre ici, et dans quel but. D'un haussement d'épaule vous balayez ces questions. Décidez si vous voulez les noter dans votre inventaire Un peu d'imprévu dans la vie est toujours bon. Vous auriez aimé avoir grandi à l'ombre de dictons comme celui-là.

Vous gagnez un point d'endurance grâce à cette petite pause. Vous pouvez prendre les escaliers au [42](#). Vous pouvez aussi essayer de vaincre votre peur des ascenseurs au [14](#)

22

Vous fixez votre adversaire d'un regard aiguisé. Il est hors de question de flancher maintenant, surtout pas devant lui.

Vos yeux experts remarquent ses forces et faiblesses, cependant votre expérience vous avertit que la chance est un facteur aussi important que la préparation. Pour savoir avec précision l'endurance et l'habileté de celui que vous allez devoir affronter, lancez deux dés et reportez-vous à la grille ci-dessous :

Résultat des dés	1	2	3	4	5	6
1	e11 – h 6	e8 – h 5	e9– h4	e6 – e6	e7 – h2	e4 – h5
2		e10– h 7	e7 – h6	e8 – h7	e5 – h4	e6 – h9
3			e9 – h8	e6 – h8	e7 – h6	e4 – h7
4				e8 – h9	e5 – h8	e6 – h10
5					e7 – h10	e4 – h9
6						e6 – h11

Le chiffre après le « e » est le nombre de point en endurance, et le chiffre après le « h » et le nombre de point en habileté de votre adversaire. Vous le connaissez suffisamment pour commence le combat. Chaque tour se déroule de la même manière.

1/ Vous commencez le combat. Si votre score d'habileté est supérieur à celui de votre opposant, un dégât de deux points d'endurance lui est infligé. Si votre score d'habileté est inférieur à celui de votre adversaire, il esquive votre attaque.

2/ Votre adversaire tente de vous décourager. Testez votre courage, si vous échouez vous perdez un point de courage et d'endurance.

3/ L'ennemi est particulièrement rusé, ainsi vous essayez de saper son endurance. Si votre score d'endurance est supérieur à celui de votre adversaire, vous lui infligez un dégât de deux points d'endurance. Sinon, il résiste stoïquement à votre ruse.

Recommencez les étapes décrites jusqu'à ce que les lauriers de la victoire vous couronnent ou jusqu'à votre mort. Vous mourrez au moment où votre score d'endurance tombe à zéro. Si vous êtes victorieuses, vous recevez en récompense un bonbon à la menthe qui vous rend deux points d'endurance, et un point de courage. Si par malheur vous tombez sous la faucheuse, il vous faudra recommencer cette aventure !

Si vous venez d'un paragraphe impair, rendez-vous au [26](#), avec l'objet pour lequel vous vous êtes battu. Si vous venez du paragraphe 6, reprenez au [33](#) ; si vous provenez du paragraphe 36, direction le [41](#). Enfin, si vous venez du paragraphe 18, rendez-vous au [29](#).

23

Une simple surface de verre. Vous vous amusez quelque instant à prendre la pose de mannequin, de policier, et de tant d'autre personne. Tout ce que vous ne pourrez pas devenir, votre destin est scellé par votre nom. A faire toute cette gymnastique, vous gagnez un point d'habileté. Il vous semble que cette surface ondule à chacun de vos mouvements. Illusion d'optique. Votre mère-grand vous l'a offert pour votre quatrième anniversaire. L'âge de comprendre le monde des grands, selon elle.

Le texte qui l'accompagnait vous revient fraîchement en mémoire. Aujourd'hui comme il y a si longtemps amusez-vous à résoudre ce casse-tête. « Je suis blanc quand tu m'utilise et disparaît quand tu m'oublie » Si vous n'y arrivez pas, partez pour le [45](#). Si non, courez vers le [39](#).

24

Vous vous dirigez vers le bar man pour commander un verre. Il vous jette un regard de compassion, vous n'avez besoin que d'alcool. Vous avez votre whisky, enfin une bonne chose. Ainsi qu'une vodka ; diantre comment ce verre est arrivé entre vos mains ? Cette soirée est amusante finalement.

Un peu chaude et trop vacillante peut-être. L'alcool vous donne un point de courage mais vous retire deux points d'habileté.

Pour reprendre un verre, dirigez-vous au [20](#). Partez faire un tour en ville pour vous dégriser un peu, au numéro [11](#). Enfin, vous pouvez retourner dans votre chambre, numéro [5](#) de la Grand Rue.

25

Les dents, les poings, les fesses vous serrez tout pour contenir votre rage. Vous réussissez à maintenir votre corps dans une posture de parfait dédain. Votre père serait fier de vous. Enfin, ce n'est pas tout à fait juste. Celui qui vous a appris à survivre dans les hautes sphères serait fier de vous. Celui qui vous bordait le soir en vous racontant une histoire, serait

probablement déçut de voir votre image passer avant votre opinion. Encore aujourd'hui vous ne savez pas qui écouter. Vous perdez un point d'habileté.

La brise glaciale vous fait monter les larmes aux yeux.

Geppeto vous fais signe lorsque vous passez devant sa pizzeria. Vous avez soutenu un projet devant le conseil municipal pour la prise en charge de la rénovation de son restaurant. Le conseil a été convaincu une fois que son bâtiment a été classé monument historique. C'est donc au frais du maire que la façade a été refaite. De celui qui vous a demandé de l'aide par contre, de sa voix, de ses gestes vous n'avez aucun souvenir. Est-ce que cela fait de vous une bonne ou haïssable personne ?

Allez au numéro [29](#).

26

Entre vos doigts fébriles se trouve cette petite fiole. De forme cylindrique, elle est recouverte d'un vernis noir irisé produisant des reflets mouvants. Elle vous semble tiède, une chaleur irradiant de l'intérieur. Une vieille odeur vous submerge, comment avez-vous pu l'oublier ? C'est l'odeur de la lavande et des galettes au beurre. En quelques secondes, l'enfance se tient devant vous.

Si vous avez moins de 4 point de courage, allez en [40](#)

Si vous avez 4 ou plus, direction le [23](#).

27

Une salle bondée, remplie de personnes diverses et variées. Ils attendent un rendez-vous, une entrevu ou peut-être même une réponse. Vous ne pouvez pas tous les voir et leur donner ce qu'ils veulent mais ce n'est pas l'envie qui vous manque. Peut-être une fois maire ... Non, ne vous faites pas d'illusion vous aurez encore moins de temps à consacrer aux habitants, et beaucoup plus au papier. Situation paradoxale. Au fond de la salle vous apercevez une vieille amie, Philippa Dickerson. Vous décidez d'aller lui parler un instant, une éternité s'est écoulée depuis votre dernière rencontre. Un sourire aux lèvres elle vous parle de son nouvel emploi, dans une maison d'édition. Elle a toujours été une utopique, votre cœur se réchauffe en apprenant qu'elle a pu réaliser son rêve. Vous gagnez un point de courage.

Vous mettez fin à l'échange avec une poignée de main chaleureuse. Vous pouvez aller dans le secrétariat qui jouxte la salle d'attente, au [15](#). Vous pouvez également retourner dans le couloir, rendez-vous au [36](#).

Si aucune de ces options ne vous tente vous pouvez tester votre courage. Si vous réussissez le test rendez-vous au [4](#). Si vous échouez, rendez-vous au [36](#).

28

Votre esprit est aiguisé, il gagne un point d'habileté. Cet esprit aiguisé a toujours obéi aux lois de la famille. Il vous semble que des décisions ont été prises à votre place. Depuis longtemps cette idée vous tenaille. Aujourd'hui votre sentiment est plus fort que jamais. Paradoxalement, vous apercevez une chance de tracer pour une fois votre propre chemin. En réponse à cette

pensée, un rayon de lune fait miroiter une pièce de métal sur une pile de livre. Vous êtes certaine qu'elle n'y était pas quand vous avez ouvert cette commode. Vous tendez la main pour apercevoir que la pièce de métal est une pièce d'engrenage. Décidez si vous la garder. Si vous souhaitez continuer l'exploration de la commode rendez-vous au [35](#). Si vous souhaitez vous intéresser au flacon rendez-vous au [26](#).

29

Vos pas claquent sur le macadam. Jamais de telles pensées ne vous touchaient. Vos yeux se posent sur les immeubles autour de vous. Vous voyez l'œuvre que vous avez accompli durant votre vie. L'œuvre pour laquelle vous vous êtes dédiée. Maintenant votre vie va réellement débutée.

La ville va vous appartenir. Votre poing doucement se détend. Etonnée, vous y sentez un poids. En l'ouvrant totalement vous y découvrez une clé doré finement décorée. Elle est minuscule. Vous gagnez un point de courage.

Un square se déploie devant vous. Un parfum frais et reposant embaume les lieux. Assise sur un banc vous vous interrogez sur l'avenir, comme tant de fois maintenant. Inutile de ressasser à chaque fois les mêmes idées moroses ; vous listez tout ce que vous voulez faire. Premièrement ne pas mourir. Deuxièmement trouver la vie qui vous convient pleinement. Troisièmement, faire ravalier son sourire à ce microbe de James Charmant. Sourire aux lèvres vous saluez les jardiniers. Des idées plein la tête et une clé dans la poche. Notez-la dans votre inventaire.

Rendez-vous au [5](#).

30

Vous ne vous êtes jamais retourné depuis ce jour. Fidèle à votre parole. C'est tout ce qu'il vous reste, car pour vivre vous vous êtes mise à voler. En premier des petits larcins pour manger à votre faim, pour vous faire la main. Vous vous êtes depuis attaquer à de plus gros bœuf. Il vous semble que vous êtes recherchée par quelques états.

Vous vivez confortablement dans l'illégalité, assez habile pour passer au travers des mailles du filet judiciaire. Un vide s'est creusé au cours des années, une sensation de ne pas avoir remplis votre devoir. Votre devoir ? Vous ne devez des comptes à personne. Surtout pas à des cadavres ! Il se peut que votre père ait été légèrement déçut, mais il a du s'en remettre. N'importe qui peut signer des papiers et serrer des mains. Il n'y a que vous pour pouvoir mener votre vie. Il n'y a que vous qui puissiez voler de toit en toit dans la nuit la plus sombre et entendre le murmure du vent à votre oreille.

Une sirène explose. Vous devez filer. Ivre de liberté vous savez que vous avez fait le bon choix malgré ce vide dans votre poitrine.

31

Cette boîte à musique a été réalisée par un habile horloger car elle fonctionne de nouveau après toutes ses années. Il vous semble que la petite danseuse est en réalité une fée. De drôle de grelot décore son habit.

La musique commence. Vous pensiez qu'une berceuse s'élèverait. A la place vous entendez une musique jazz des années 80. Vous prenez un papier et un stylo et notez toutes les paroles. Vous glissez le papier dans votre poche. Attiré par le bruit, une boule de poil se jette sur vous et vous arrache la boîte des mains. Ravi de son nouveau forfait, il s'en va tout frétilant. Votre chien ne cessera jamais de vous pourrir la vie !

Si vous voulez batailler pour la récupérer, rendez-vous au [22](#), noter alors le numéro de ce paragraphe. Sinon, vous pouvez aller au [26](#) pour examiner le flacon. Vous pouvez également vous intéresser au miroir, rendez-vous au [23](#)

32

De longues tables sont alignées devant vous. Il vous semble que ce lieu est la cafétéria. Vous n'avez jamais mis les pieds ici. Un drôle de sentiment vous étreint. Le lieu où les liens sociaux se tissent ne vous est même pas familier. Mais écoutez-vous parler ! « Liens sociaux » ! La plupart des employés ne savent même pas que l'on peut associer ces deux mots. Vous vous trouvez pathétique. Vous ne vous sentez pas digne de diriger l'agglomération de votre père. Vos talents en gestion, en diplomatie et en rhétorique pourraient être mis au service d'autre chose.

La littérature ? Trop fictif. La bourse ? Trop réel. Le vol ? Pourquoi pas. Votre avenir vous appartient. Ce lieu vous offre un peu de répit, vous gagnez un point d'endurance.

Pour continuer dans la cafétéria, allez au numéro [21](#). Si vous désirez emprunter les escaliers, rendez-vous au [42](#). Si vous voulez affronter l'ascenseur, dirigez-vous vers le [14](#).

33

Quelques marches gravit et vous êtes sur le palier du premier étage. Votre petite ascension vous as rendu un point de courage mais vous as fait perdre un point d'endurance. Le couloir se scinde en deux devant vous, du côté droit monte un bourdonnement d'activités et du côté gauche stagne un silence glaçant.

Sur une porte ignoré de tous une feuille est placardé, vous vous avancez. Peut-être est-ce des informations utiles ? En déchiffrant vous vous rendez compte que ce ne sont que des paroles de chanson. Elles vous rappellent quelque chose. Si vous avez écrit des paroles de chanson au cours de votre aventure rendez-vous au [4](#).

Pour prendre le couloir de droite, rendez-vous au [44](#). Pour prendre le couloir de gauche, rendez-vous au [6](#). Vous pouvez également continuer votre ascension et partir au deuxième étage et au numéro [9](#).

34

Sans un bruit, la porte tourne sur ses gonds. Vous reconnaissez la salle de réunion, pour y avoir passé de nombreuses heures. Peut-être trop d'heure. Dans cette salle, une odeur d'antiseptique règne toujours malgré tous vos efforts pour la remplacer. Des dossiers bien préparés sont déjà placé devant les chaises en cuir, attendant que des mains élus viennent les consulter.

Vous jetez un petit coup d'œil et vous remarquez sans étonnement que ces dossiers sont là pour votre prochaine réunion. Votre première en tant qu'administrateur de la ville. Elle doit se tenir

dans à peine quelques heures. Un frisson vous parcourt, vous aimeriez trouver une alternative, vous ne voulez pas venir à cette réunion. Cette vie n'est pas pour vous. Cette salle n'est pas si grande que ça et dans le fond vous voyez une épaisse tenture rouge. Faites un test d'habileté, si vous réussissez rendez-vous au [4](#). Si vous échouez, retournez au [9](#).

35

Derrière la pile de livres écornés et poussiéreux se trouve une petite boîte. Encore une. Celle-ci plus petite, ronde, et surtout rose bonbon attire votre attention. Vous n'avez jamais aimé le rose, vous ne l'auriez acceptée que venant d'une personne très proche. Une fois dans votre main, cette boîte fait remonter, ... absolument rien. Aucun souvenir. Aucun sentiment. Pas de flash-back. Peut-être en l'ouvrant. Mais une fois ouverte, rien de plus ne vous vient. Une petite danseuse figée se languit des jours anciens. La peinture écaillée qui la recouvre lui donne des airs de tueuse. Vous regardez en dessous. Quelqu'un aura sans doute eu l'idée lumineuse d'écrire un mot. Ne serais-ce qu'une phrase donnant une signification. Mieux encore expliquant la raison de sa présence ici.

Il y a bien une étiquette. Tellement de rayure la constellent que vous n'êtes pas sûr de pouvoir la déchiffrer. En la lissant pour observer les déliés de l'encre, un boîtier s'ouvre. Des toiles d'araignée et du vide vous font face, tandis que l'étiquette tombe en lambeau sur le sol.

Si vous possédez deux pièces d'engrenage, rendez-vous au [31](#). Si vous possédez une pièce d'engrenage, rendez-vous au [19](#). Vous pouvez également aller observer le flacon au [26](#) ou la boîte en fer forgé en [17](#). Vous pouvez aussi aller vous coucher, et abandonner tous ses secrets. Rendez-vous dans ce cas au numéro [43](#).

36

Un couloir. Formidable, il y a beaucoup plus de porte à ouvrir ! Comme si vous n'aviez rien d'autre à faire. Vous n'avez pas le temps de les examiner en détail. Des employés commencent à arriver, un type en lunettes se dirige vers vous. Très mauvais signe. Vous devez le fuir comme la peste, ou le combattre une bonne fois pour toute.

Pour ouvrir la première porte à votre droite, allez au paragraphe [41](#). Pour ouvrir la première porte à votre gauche, rendez-vous au [27](#). Pour ouvrir la deuxième porte à votre droite, direction le [15](#).

Si vous souhaitez combattre le type en lunettes rendez-vous au [22](#), noter le numéro de ce paragraphe.

37

Vous avez assez d'habileté, de courage et d'endurance, pour être arrivée jusqu'ici. Rien ne peut vous entraver dans le chemin de la victoire maintenant. Rien ? Peut-être que ce carrefour dans votre vie vous sera fatal. Si vous savez changer le mal en bien peut-être fera-t-il votre fortune ! Vous pouvez choisir votre destin, alors choisissez. Pour vous détourner de ce monde carnassier ainsi que de toute votre histoire, allez au [20](#). Pour découvrir les mystères hérités de votre père, rendez-vous au [4](#). Si vous voulez écouter l'appel de la liberté et ne plus jamais vous retourner courez vers le [30](#). Pour embrasser votre véritable vocation rendez-vous au [50](#).

Solution acquise, vous sentez de nouveau maîtresse du jeu.

Vos ancêtres préférant découvrir de nouvelles terres, ils se sont élancés en quête d'aventure et d'un nouveau foyer. Traversant des contrées sauvages, ils ont jetés les bases de cette société. Il fut décidé qu'en mémoire de ces grands pionniers, un membre de cette famille serait à la tête de la ville. Un conseil élu par les citoyens l'épaulerait dans sa tâche. Ainsi les fondateurs et les habitants peuvent prendre ensemble en main leur destin. Comment cet avorton peut prétendre avoir assez de force morale pour tenir le rôle de maître de la ville. Vous avez été formée pour ça, pas lui. Ce ne serait pas montrer du courage en acceptant de s'allier avec lui mais accepter qu'il n'y ait d'autre issue.

Vous laissez James, trop saoul pour avancer, et continuez votre chemin. Chemin faisant, vous découvrez une petite boutique de glace artisanale. Une glace ne serait pas de refus, même à minuit. Un parfum de nostalgie entoure le souvenir de sorbet. Votre unique et meilleure amie, Anna était une glacière de génie. La vie a cependant décidé de séparer vos chemins et depuis de nombreuses années vous ne vous voyez plus.

En payant l'artisan, vous apercevez un morceau de papier, votre œil exercé reconnaît une qualité inégalable. En le parcourant vous vous apercevez que c'est un fragment de codex. Identique à celui de la place de Grym. Vous êtes trop fatiguée pour être euphorique, mais vous le rangez soigneusement. Ajoutez le fragment de codex à votre inventaire.

Vous êtes harassée. Testez votre endurance. Si vous échouez rendez-vous au [8](#). Sinon, allez au numéro [5](#).

Vous examinez le miroir sous toutes ses coutures. Il vous parvient alors une douce voix qui chante une mélodie. Une voix venue des tréfonds de votre souvenir. Il est impossible que votre mère soit dans votre appartement. Elle est morte, depuis maintenant trois ans. Le bruit caractéristique des vagues se déroulant vient s'ajouter à la mélodie. Elle est morte lors d'un voyage en mer. A nouveau le sentiment d'impuissance vous prend, une envie irrépressible de vous rouler en boule et de plus bouger. La chanson prend des accents de tristesse. Peut-être que la chanson n'est pas là pour vous abattre mais pour vous encourager à affronter votre destin.

Cette chanson doit avoir un lien confus avec le miroir. Reste à savoir lequel. Il va falloir affronter vos cauchemars pour contempler la vérité.

Premier assaut et devant vous se dresse un cadavre décharné. La face dévorée, il avance d'un pas hésitant. Votre bond de frayeur vous met à l'abri de ses bras désarticulés. Votre esprit tétanisé ne peut s'empêcher de penser que le fantôme de votre mère se tient devant vous. Son corps a été happé par la mer, cette nuit sa vengeance s'abat sur vous. Si vous avez moins de trois points de courage, rendez-vous au [10](#). Sinon, continuez votre lecture.

Pour vous défendre contre ce spectre de terreur vous invoquez les bons souvenirs, les week-ends passés en famille sur le bord d'un lac voisin, les jours où la brise du sud auréolait votre univers de bonheur. Un grognement sourd monte de votre fantôme. Un cri effrayé d'échappe de vos lèvres blanchis. Vous rappelez à votre souvenir le sourire de celle qui est parti trop tôt.

L'image du corps tremble un instant. Vos mains cessent de trembler. Avec son sourire, vous imaginez son regard où se mélange tendresse et sévérité. Le cadavre n'est à présent plus qu'une

image terne. Dans un dernier effort, les souvenirs déferlent sous votre impulsion. Le spectre de terreur n'est plus. L'ovale limpide du miroir se trouble.

Vous gagnez trois points d'endurance. Rendez-vous au [46](#).

40

Le doute. La peur. Les regrets. Voici votre quotidien. Vous avez l'impression que votre vie est remise en cause à chaque instant, qu'à chaque instant vous devez défendre votre place bec et ongle, que vous devez vous battre de toute votre force à chaque inspiration.

Vous êtes lasse de ces batailles sans fin. Vous n'arrivez plus à avancer, une profonde et intense frustration croit dans votre poitrine. Vous ne pouvez plus rien supporter. Tout abandonner serait tellement plus facile. Se laisser aller, sans douleur avec les antidépresseurs que vous gobez depuis des mois. Vous en avez assez pour faire ce que vous avez à faire. Vous préparez tout en détail, vous avez choisi votre tombée de rideau.

Le lendemain matin, la ville apprendra votre suicide.

41

En poussant la porte, une chasse d'eau vous accueille bruyamment. Vous clignez des yeux, une fois, deux fois. Vous devez être au plus bas de votre niveau pour avoir choisis d'entrer dans les toilettes. Personne ne peut vous en vouloir. Maintenant que vous êtes là autant en profiter pour éviter les envies pressantes au moment d'être intronisée.

Ce sont les toilettes dernières générations, venu du japon. La technologie s'immisce même à l'endroit où l'homme est à son état le plus sauvage. Cela vous désole un peu, surtout que malgré ce carrelage blanc à aveugler des papiers traînent. Vous tiquez à la vue de la qualité d'un des papiers. En le ramassant, vous réalisez qu'il s'agit du troisième morceau du codex.

Quand vous tirez la chasse d'eau, une musique se déclenche. Vous l'aviez remarqué en entrant, mais un sursaut vous échappe. Un ricanement crisse dans votre dos. Inutile de vous retourner.

Vous commencez à sortir d'un air détaché et naturel. Un nouveau ricanement. Si vous voulez partir, retournez au [36](#) avec un point d'endurance en moins. Si vous voulez restez et dire deux mot à la ricaneuse, continuez votre lecture.

Vous vous trouvez face à face avec un mannequin, probablement secrétaire, voulant se soulager de son venin. Légère hésitation de sa part avant de persifler :

« _ Tu as du culot de venir ici. On est en démocratie, tu ne devrais avoir aucun pouvoir ! Dégage.

Vous avez envie de la démolir dans les règles de l'art. Inspiration. Expiration.

_ Je suis en parfaite légalité, merci de vous en inquiéter. Je tiens à vous féliciter d'avoir le courage de porter des vêtements aussi court en ce temps automnal et de divertir les cadres supérieurs durant leurs nuits solitaires »

Au-dessus de son maquillage outrancier se peint une consternation sans borne. Vous en avez assez vu, vous repartez au [36](#) avec un point de courage supplémentaire. Si vous avez plus de six points d'habileté, rendez-vous au [37](#)

42

Une volée de marche monte devant vous. Dans l'hôtel de ville, il existe deux étages. Les marches très basses datent du moyen-âge. Pendant un instant vous imaginez être la princesse qui court à son couronnement. Un bref instant. Ces enfantillages ne sont plus pour vous désormais, vous allez devoir faire preuve d'assurance et de maturité.

Choisissez vite si vous voulez aller au deuxième, où se trouve votre bureau, ou si vous voulez vous arrêter au premier étage. Diverses créatures étranges y règnent comme l'archiviste associable ou des secrétaires enragées. Pour le deuxième étage rendez-vous au [9](#). Pour le premier rendez-vous au [33](#).

43

Les draps se referment avec une douce chaleur. L'inquiétude qui pesait sur vous se fait plus légère. Le matin ragaillardi, vous filez en vitesse à votre bureau. Le conseil valide votre régence, et vous passez le reste de la journée à enchaîner conférence de presse, poignée de main et inauguration. Vos journées habituelles avec le poids des responsabilités en plus.

Un vide se creuse au plus profond de vous. Que sont devenues vos ambitions ? Faites-vous avancer la ville dans un monde meilleur comme vous l'avez toujours souhaité ? Vous vous contentez de vivre votre journée, de garder l'économie de la ville à flot. Il semble que la flamme qui vous habitez s'est éteinte. Ce n'est peut-être pas plus mal. Cette flamme vous aurez poussé à agir dangereusement, vous ne pouvez plus agir comme un enfant de trois ans. Vous êtes désormais maire.

44

Vous arrivez dans le secrétariat. Enfin, celui du premier étage, réservé par les assistantes sociales et association à but caritatif. Une très bonne raison de le mettre au premier étage, soustrait du regard des habitants des beaux quartiers. Les cliquetis ininterrompus et les sonneries téléphoniques entrecroisées vous montrent pourtant à quel point ce secrétariat aurait besoin de plus grand locaux. De plus grand financement. Continuez à explorer le premier étage, rendez-vous au [6](#). Si vous souhaitez monter au deuxième étage, direction le [9](#).

45

Un mal de crâne s'insinue. Vous contemplez bêtement votre reflet, persuadée qu'il vous apportera la réponse. Après tout ce n'est qu'une petite énigme, pas grand-chose... Echouer maintenant signifie que vous pouvez échouer plus tard. Il vous semble maintenant que quelque chose approche. Dans le miroir, des ombres dansent, virevoltent. Ce n'est que le vent. Le vent, qui vous souffle sur la nuque.

Vous vous retournez brusquement. Rien. A peine le bruit de respiration de votre chien. Vous regardez de nouveau dans le miroir. Des ombres dansent, virevoltent autour de vous. Une joyeuse sarabande. Ce n'est que le vent. Ce ne peut être que le vent. Un chat du voisinage miaule sous votre fenêtre. Un grattement à peine audible monte de votre porte d'entrée. Un autre chat. Dans le miroir, les ombres s'affaissent. Ce n'était que le vent. Ce n'était que des chats. Un violente bourraque ouvre vos rideaux. Un sourire éclatant apparaît dans le miroir.

Les chats ne peuvent pas sourire.

Il disparaît comme il est apparu. Ce miroir a toujours eu la réputation d'être magique. Vous avez juste cessé d'y croire. A présent la flamme s'est rallumée dans votre cœur. Vous pouvez vous désintéresser de ce miroir bien-sûr et ouvrir la commode au [3](#). Mais vous pouvez essayer de percer le mystère de cet ovale de verre. Dans ce cas rendez-vous au [39](#).

46

Le miroir se trouble et vous voyez apparaître la silhouette de votre mère. Vous avez cessé depuis longtemps d'essayer de comprendre. La voix reprend sa triste mélodie, cependant cette fois-ci vous arrivez à comprendre les paroles. Ces paroles qui vous ont tant manquées.

Elles racontent comment la ville s'est construite pour abriter les rêves, que ceux-ci sont bien réel pour peu qu'on prenne le temps de les voir. Elles racontent comment un nuit de pleine lune, une belle et malheureuse jeune femme à préférer sauter du pont d'un bateau que de retourner chez elle. Cette belle et malheureuse jeune femme croyez avoir épousée une vie de princesse mais elle ne s'est retrouvée qu'avec des responsabilités qu'elle ne pouvait pas supporter. Elles racontent que le roi de la ville a préféré enterrer son amour au sein même du tombeau des héros les plus illustres.

Elles racontent que ce tombeau est scellé par une magie ancienne et puissante, des incantations gravées dans une colonne de pierre aussi noire que la nuit. Rendez-vous au [12](#)

47

Vous vous glissez dans un recoin sombre avec votre habileté habituelle. Les pas lourds de l'archiviste passe et repasse cherchant sans doute ce qui l'a réveillé. Au bout d'un moment, il reprend sa place dans son fauteuil. Vous ne savez pas s'il a été fabriqué sur mesure ou si l'archiviste y a passé trop de journée mais le fauteuil est parfaitement adapté à l'homme qui y est dessus.

Prudemment vous sortez de votre cachette, vous entendez le gardien des lieux griffonner sur une feuille, puis lancer des dés. Vous supposez un sourire aux lèvres qu'il n'est pas en train de travailler. En effet sur l'étagère qui vous fait face ce n'est pas une pile de document officiel mais une pile de livre. Vous en prenez un, le feuilletiez, l'histoire n'est même pas dans l'ordre. Drôle de passe-temps. Décidez si vous voulez lui en voler un.

Si vous avez plus de six points d'habileté, rendez-vous au [37](#). Dans ce dédale des petits cailloux blancs vous servirez bien, si vous en avez rendez-vous au [33](#). Sinon, une porte dérobée et quelques marches vous emmènent au [44](#).

48

Le vent se lève, un frisson vous parcourt l'échine. Vos cheveux s'emmêlent et vous vous arrêtez quelques instants pour y remettre de l'ordre. L'ordre est pour vous devenu un tic nerveux. Tout

le monde a les yeux braqués sur vous, vous vous devez d'être irréprochable. Même en plein cœur de la nuit. Vous gagnez un point d'endurance.

« _ Je ne savais pas que l'héritière de la couronne se baladait dans le quartier de la populace. » Cette voix prétentieuse appartient à James. Fils du magnat de la presse, la deuxième plus grande famille. Il fixe depuis longtemps votre joli minois et votre position. Officiellement vous ne répondez pas à ses avances ni à ses menaces, ... Eh bien, à vous de décider.

Vous pouvez l'ignorer et partir au [25](#). Sinon testez votre courage. Si vous réussissez le test rendez-vous au [18](#). Si vous échouez, allez au [2](#).

49

Une fois la porte passée, vous reprenez votre souffle. Vous avez passé plus de temps ici que nul part ailleurs. Voici ce qui vous vient en tête. Vous ne savez que penser devant cette pensée. Fierté ? Peut-être. Doute ? Vous doutez depuis votre plus jeune âge. Honte ? Jamais. Vous vous êtes juré de jamais vivre dans la honte.

« _ Un léger retard. Juste ce qu'il faut. Félicitation, tu commences avec brio ta première journée. déclare une voix familière.

_ Père.

Ses yeux vairs vous transpercent. Vous lui rendez un regard déterminé. Il soupire. A-t-il perçut votre hésitation ? Vous vous ressaisissez, étudiez son attitude avec précision et vous comprenez. Vous comprenez qu'il vous cache quelque chose. Au bout d'un long moment de silence, il reprend la parole.

_Viens. »

Un seul mot et vous sentez votre confiance ébranlée. Suivez-le au [4](#).

50

Vous relevez la tête, la première fois depuis des années vous semble-t-il. Une grande gorgée d'air vous apaise immédiatement. Vous savez quoi faire, vous n'avez aucun doute.

Une discussion avec votre père et quelques années plus tard.

Vos doigts virevoltent tandis qu'un antique téléphone vrille. Votre pinceau coincé entre vos dents, vous décrochez. C'est la maison d'édition qui vous annonce que votre manuscrit est sélectionné. Vous poussez un cri de joie. Vous êtes euphorique. Toutes ces années vous avez voulu diriger la ville de vos ancêtres. Ils vous ont légué les bâtiments mais plus que tout ils vous ont confié la mission de guider les habitants. Alors, prenant à droite à gauche des détails de votre quotidien vous avez écrit des histoires pour les enfants, pour qu'ils sachent d'où ils viennent.

Avant cette victoire vous avez essayé de nombreux refus. Votre nom trop célèbre ne pouvait être associé à des fables pour certains éditeurs. Ce n'est pas cela qui vous a arrêté. Vous avez pris un pseudonyme, la première réponse est oui. Un pseudonyme sensé pour vous, nébuleux pour les aventuriers.

Les Contes de Grimm n'ont pas fini de faire voyager.