Le Jardin d'Éden



Vero

Votre personnage

Comme pour tous ceux qui vivent dans la Cité, vous ne connaissez pas exactement votre âge. Vous savez néanmoins que vous avez autour de 14 ans.

Vous êtes une fille, votre nom est Zéro, vous vivez avec vos frères et sœurs dans une Famille aux ordres de la Mère. Pourtant, aucun des membres de votre Famille n'a de liens de sang avec vous ; la Mère n'est pas votre génitrice ni celle de vos frères et sœurs, elle est à peine plus âgée que vous.

La Famille est en fait une sorte de clan. Protégée par elle, vous tentez de survivre dans la Cité avec l'espoir d'atteindre, le jour de votre Ascension, le Jardin d'Éden.

Vous le savez, le chemin pour accéder au Paradis se mérite, et seuls les Élus pourront en franchir les Portes. Votre courage, votre endurance et votre valeur au combat sont les clés qui vous permettront d'ouvrir ses grilles.

Tout au long de l'aventure, sur le chemin ardu qui est le vôtre, vos choix vous feront progresser vers le Paradis ou reculer vers la Terre de Nod.

À Éden, dans leur jardin, les Dieux omniscients tiennent le registre de toutes les âmes.

Ne l'oubliez pas.

Rien ne leur échappe.

Feuille d'aventure

Progression sur les Voies

A chaque fois qu'il vous sera demandé de progresser dans une Voie, noircissez une case en commençant par celle de gauche.

Voie du courage

						勇

Voie du combat

						术

Voie de l'endurance

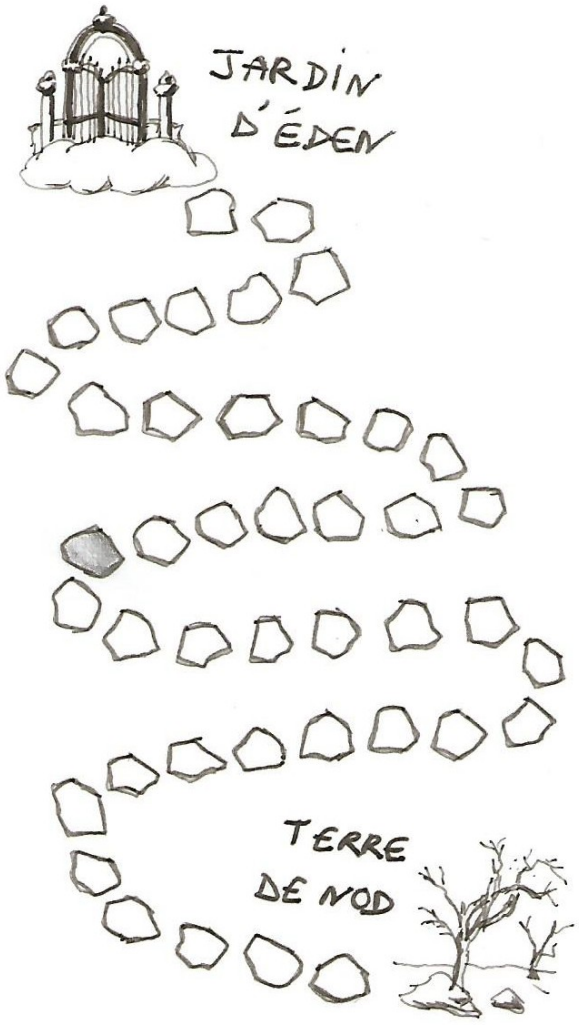
						忍



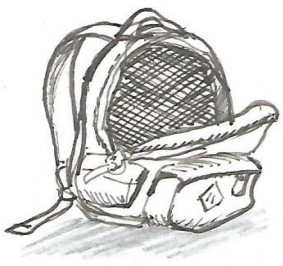
NOTES

Progression vers le Paradis

Vous démarrez à la case grise. Marquez d'une croix votre progression dans un sens ou dans l'autre, en effaçant à chaque fois la case où vous étiez précédemment.



SAC À DOS



Préambule

Le cœur battant, les mains plaquées contre les oreilles, recroquevillée dans un placard, vous retenez votre respiration. Vous êtes seule avec votre peur. Vous n'avez jamais eu de mère ni de père pour vous réconforter. Bientôt, vous n'aurez plus ni frères ni sœurs.

L'assaut a pris votre Famille par surprise. Personne, à part vous, n'a eu le temps de se cacher.

La fureur qui a déferlé dans l'appartement quelques minutes plus tôt commence à se calmer. Les cris se font plus rares, laissant peu à peu place à des ordres secs qui éclatent comme du bois qu'on brise. Alors, les derniers gémissements cessent. Vous écartez vos mains en tremblant et glissez un œil à travers le bois fendu du meuble. Vous ne vous bercez d'aucune illusion, tous les membres de votre Famille ont certainement péri. Vous le sentez à l'excitation de vos assaillants.

L'intonation joyeuse des paroles, la précipitation brouillonne, le manque de discrétion, tout cela trahit la fébrilité des affamés qui savent qu'ils vont bientôt se remplir la panse.

Vous comptez les corps qu'on traîne sur le carrelage. Le compte y est. Vous voilà doublement orpheline.

Par prudence, vous laissez filer une dizaine de minutes avant de sortir de votre cachette. Il n'est pas difficile de suivre vos assaillants, les traînées de sang des corps qu'ils tirent derrière eux tracent un chemin écarlate que vous ne pouvez ignorer. Bien que vos agresseurs ne soient pas allés bien loin, faisant halte au temple qui se dresse au nord du quartier, vous prenez votre temps pour les rejoindre. Vous êtes seule, vulnérable et le monde est hostile. Vous avancez pas à pas, scrutant chaque recoin de béton.

La Famille ennemie a déjà préparé l'offrande ; elle a choisi le tableau de la Corne d'Abondance qui fait référence à l'Ange Michel descendu du ciel pour apporter la Satiété.

Sur le parvis du temple, les corps de Jarus et d'Iva, empalés sur de robustes pieux, ont les mains qui reposent sur la barre d'un caddie. Mais c'est l'enfant qui se trouve dans le chariot que vous contemplez le cœur serré par l'émotion. Le Dramaturge, par un savant étayage de tiges de fer et de fines cordes, a réussi à donner à Némo, votre frère préféré, une attitude d'une criante réalité. La tête rejetée en arrière, la main dressée vers le ciel, le corps tendu par un élan contenu, il tient le rôle du Martyr Calef.

Autour de cette scène centrale, les corps des autres membres de votre Famille, harmonieusement allongés sur le sol, représentent les Affamés. Une spirale de boites de conserve vides s'enroule autour des sacrifiés, jouant avec la couleur des étiquettes pour former un grossier dégradé.

Un chant mélodieux accompagné d'une odeur d'ozone vous tire de votre contemplation. Vous levez la tête. Un halo lumineux descend lentement du ciel. Votre cœur bat plus fort, votre visage s'illumine d'un sourire radieux.

Les Dieux arrivent.

Le chant s'enrichit d'un chœur monodique de voix masculines et la lumière s'intensifie, elle devient aveuglante, des larmes d'exaltation perlent au coin de vos yeux fermés. Lorsque vous les rouvrez le miracle s'est accompli.

Votre Famille a été emportée vers le Royaume des Dieux et ceux-ci, satisfaits de l'offrande, ont laissé sur le parvis du temple de nombreuses caisses de nourriture.

Transportée par les chants et les rires, vous partagez un court instant l'ivresse joyeuse de vos assaillants devant cette manne. Puis, le désarroi vous rattrape. Une multitude de sentiments s'abattent sur vous et vous suffoquent : rancœur, envie, peur, jalousie, abandon.

Vous vous relevez brusquement avant que vos émotions ne vous submergent totalement.

Vous hésitez encore.

Votre ventre gargouille et la Famille qui a décimé la vôtre regorge de provisions. À l'abri de la faim pour plusieurs semaines, a-t-elle encore une raison de vous tuer ?

Vous estimez que non.

Allez au 1.

1

Sans plus réfléchir à votre décision et à ses éventuelles conséquences, vous avancez vers le parvis d'un pas mesuré, attentive aux réactions des enfants. La plupart ne vous ont pas encore remarquée, leurs esprits entièrement tendus vers la nourriture que déballe une grande brunette coiffée d'une vieille guirlande électrique en guise de couronne.

Devant la mine méfiante qu'affichent les quelques mômes qui vous ont vue, vos doigts s'écartent et la barre de fer que vous teniez heurte le sol avec un bruit métallique, puis roule dans le caniveau.

Ce tintement, pourtant mêlé au tapage des enfants, attire l'attention de la brunette qui se fige avant de tourner la tête vers vous. Le brouhaha s'estompe, et seules deux ou trois voix fusent encore avant que le silence ne s'installe.

Vous avalez votre salive. Ce n'est pas le moment de flancher. Vous serrez les poings pour cacher le tremblement de vos mains et affermir votre détermination.

Vous continuez d'avancer, les yeux rivés sur la grande fille brune. Vous lui donnez une quinzaine d'années, le même âge que vous.

Les autres gamins se sont ostensiblement rapprochés de leur grande sœur. Vous vous arrêtez à quelques pas d'elle.

— Tu es grasse, dit-elle, aussi grasse que ceux que nous avons sacrifiés.

Vous n'êtes pas grosse, plutôt d'un poids légèrement inférieur à la normale, mais dans la Cité, la normalité n'est pas celle des enfants qui mangent à leur faim. Ceux qui vous entourent sont d'une maigreur effrayante. Leur victoire contre votre Famille n'est due qu'à leur nombre et à leur énergie née du désespoir.

— C'était ma Famille, répondez-vous.

— Et nous les avons honorés avec les égards qui leur étaient dus.

Vous hochez la tête.

— C'était une très belle scène, dites-vous.

— Les Dieux nous ont grandement récompensés, admet la grande sœur en levant les mains et le regard vers le ciel. Mais, dis-moi, quel est votre secret ?

Votre interlocutrice vous a rejoint et enfonce son index dans vos côtes.

— D'où vient votre gras ?

Peut-être tenez-vous là votre salut, pensez-vous.

— Je sais lire, dites-vous d'une voix forte pour donner plus de poids à votre révélation.

— La belle affaire ! Cela ne nourrit pas !

Vous pourriez citer des dizaines d'avantages à savoir déchiffrer les mots mais vous préférez ne pas abattre vos cartes d'un seul coup.

— Pourtant, certaines Familles monnaient grassement cette connaissance, répondez-vous évasivement.

L'air dubitatif, la grande sœur frotte son nez, puis saisit une boite de conserve et vous la tend.

— C'est écrit quoi dessus ?

— Petits pois très fins et carottes.

— Ouais. D'un autre côté, les légumes sont dessinés sur l'étiquette. Droho ! va me chercher un des livres qui servent à allumer le feu.

Un gamin, le torse orné d'un collier de capsules de bière, et les reins entourés d'une grande bande d'étoffe ocre, revient avec un épais manuel.

— Donne-le à notre invitée, lui intime la grande sœur.

Vous attrapez l'ouvrage et découvrez qu'il s'agit d'une notice d'imprimante déclinée en vingt-quatre langues.

La grande sœur vous scrute, un sourire narquois sur les lèvres. Ce n'est pas en lisant un mode d'emploi que vous allez réussir à l'impressionner.

Il va falloir ruser et improviser.

Si vous décidez d'inventer un texte flatteur pour votre interlocutrice, allez au 273.

Si vous optez plutôt pour un extrait des Textes Sacrés célébrant la miséricorde, allez au 174.

Autrement, s'il vous paraît plus judicieux de citer un texte vantant les avantages de l'écrit, allez au 269.

2

Le trajet jusqu'à la Porte se révèle long et fatiguant. La portée de votre torche est restreinte, ce qui ne vous aide pas à vous repérer dans l'énorme gouffre. D'autant plus que le relief escarpé vous oblige parfois à rebrousser chemin ou à faire des détours lorsque vous rencontrez des passages infranchissables.

Ce n'est qu'au petit matin, lorsque la clarté de l'aube commence à pénétrer dans le gouffre par les puits de lumière, que vous arrivez à la Porte.

Devant le vantail métallique, le cœur battant, vous apercevez, fixé à hauteur d'homme, un petit panneau en plastique qui avait échappé à votre regard lorsque vous êtes entrée en Enfer. C'est un plan d'évacuation de la partie de la mine se trouvant de l'autre côté de la Porte. Utilisant la pointe de votre couteau, vous en dévissez les quatre vis et le glissez dans votre sac.

Vous jetez alors votre casque et arrachez votre masque. Puis d'une main fébrile, vous glissez la clé dans la serrure. Le déclic fait naître sur vos lèvres un sourire triomphant. Vous franchissez rapidement la Porte que vous refermez aussitôt derrière vous. Le dos collé au battant, vous aspirez avec délice l'air débarrassé des fumerolles toxiques et goûtez la fraîcheur des lieux.

Vous n'avez plus qu'une envie : sortir de cette mine.

Cependant, avant de franchir les grilles au 98, vous avez la possibilité de vous rendre à deux endroits. Utilisez les numéros en rouge sur le PLAN pour vous déplacer.

3

L'aéroport se situe en périphérie de la ville. Même si vous n'y êtes jamais allée, vous avez une idée du chemin à prendre pour vous y rendre, un itinéraire détourné qui vous permettra d'éviter les camps des Familles. Ces précautions ne vous empêchent pas de progresser avec prudence. Dans la Cité, personne n'est jamais à l'abri de mauvaises rencontres.

Le trajet dure plusieurs heures.

Arrivée à destination, vous prenez encore le temps d'observer les bâtiments de l'aéroport et le tarmac. La zone est entourée d'un haut grillage, vous vous en approchez, il ne vous semble pas difficile à escalader. Vos mains agrippent le treillis métallique et vous hurlez. Une forte décharge électrique vous a projetée au sol.

Vous vous relevez en tremblant, perplexe.

Si vous pensez qu'il vaut mieux ne pas rester dans un endroit protégé et donc certainement surveillé, vous pouvez aller explorer les quartiers sud où vous n'êtes jamais allée au 140, ou gravir la colline qui se trouve au centre de la Cité au 194. Si vous vous êtes déjà rendue dans ces endroits, allez au 195.

Toutefois, si votre curiosité l'emporte sur votre méfiance, allez au 18.

4

Les regards posés sur vous se font plus rares, les chuchotements aussi. Le tumulte ambiant a retrouvé sa pleine agitation et maintenant que vous y faites attention, vous décelez dans ce tapage un fond de nervosité et d'inquiétude.

La survenue d'un bruit métallique fait baisser l'intensité des conversations. Plusieurs têtes se tournent vers l'escalier. Un adolescent descend lentement les marches, tâtant à l'aide d'une barre de fer la rambarde. Il va pieds-nus, drapé dans une couverture bariolée qu'il porte comme une toge.

Un nom court sur les lèvres, léger comme une brise de printemps : « Mereho! Mereho ! »

La Mère affiche un sourire lumineux. Elle se retient de s'avancer pour accueillir le nouveau-venu. Depuis le temps qu'il leur rend visite, elle sait que lui seul décidera de l'endroit où il s'assiéra. L'adolescent aux yeux crevés penche la tête sur le côté, puis tourne lentement sur lui-même avant de s'installer en face de vous.

— Une histoire ! Une histoire ! Une histoire ! scandent les enfants de la Famille.

L'adolescent lève la main, le silence se fait aussitôt. Son nez se fronce. Vous comprenez qu'il hume votre odeur.

— Nous avons une nouvelle sœur parmi nous, me semble-t-il. Que cela soit elle qui raconte une histoire !

Un court flottement s'empare des enfants. Et soudain, une voix s'élève :

— Une histoire, grande sœur !

Des cris et des sifflets suivent, accompagnés de frappements de mains.

Vous n'avez pas le choix.

Allez au 134.

5

De retour aux dortoirs, vous allez rejoindre la femme portée sur l'alcool, vous grimpez sur sa couchette et vous asseyez à côté d'elle.

— Salut chérie, vous accueille-t-elle, vous soufflant son haleine avinée dans le visage.

Vous froncez le nez, la laissant vous prendre le bras.

— J'ai quelque chose pour toi, dites-vous en extirpant les biscuits de votre veste.

Les yeux de la Damnée s'écarquillent sur un regard rempli de convoitise. Sa main se tend vers vous mais son geste se fige. Finalement, ses doigts retombent sur sa cuisse.

— Je ne suis pas née de la dernière pluie, couine-t-elle. Qu'est-ce que tu veux donc en échange, mon chou ?

Vous décidez d'y aller franchement :

— De l'alcool.

Le visage de la femme se ferme, ses ongles sales s'enfoncent dans vos bras.

— Pas question, dit-elle d'un air pincé. L'alcool, c'est bien la seule chose que je ne partage pas.

— Dommage…

Vous déchirez l'extrémité du paquet, l'odeur sucrée emprisonnée jusqu'alors dans l'emballage se faufile entre les relents nauséabonds du dortoir pour pénétrer dans vos narines. Une salive épaisse inonde vos bouches ; vos ventres gargouillent à l'unisson. La tentation est trop forte.

— Attends-moi là, croasse la femme.

Elle s'enfuit dans la travée. Vous refermez le paquet et le cachez sous votre manteau en jetant des regards suspicieux autour de vous. Il ne faudrait pas attirer l'attention des autres Damnés.

Le temps passe, faisant grandir en vous une nervosité qui noue votre estomac. Combien de temps reste-t-il avant que le signal du repas ne résonne ? Vous accablez à mi-voix l'ivrogne d'injures tandis que vos doigts pianotent sur vos cuisses. Enfin, la voilà qui revient de sa démarche déhanchée, les pieds traînants. Elle se hisse avec de bruyants ahanements sur sa couchette où elle s'avachit, le dos contre la cloison du dortoir. Son corps répand une odeur chlorée qui pique vos narines. Du tréfonds de ses guenilles puantes, elle retire une fiole remplie au tiers d'un liquide verdâtre.

— Cela mériterait deux paquets, grogne-t-elle.

— Pour si peu !

Son insolence vous a fait hausser la voix.

— De l'alcool de CHOPS distillé trois fois ! s'écrie la Damnée, offusquée. C'est comme cela que tu me remercies !

La couleur du produit, légèrement fluorescente, est la version pâle de celle de la substance récoltée dans les galeries. Vous faites miroiter le flacon à la lumière de votre torche avant de le déboucher. L'odeur qui attaque vos narines ne laisse aucun doute sur le degré d'alcool qu'il renferme. Un bref instant, vous vous demandez comme la Damnée a pu obtenir ce tord-boyau, mais au fond, cela vous importe peu. Vous faites disparaître le flacon dans la poche de votre pantalon tandis que l'ivrogne dévore les biscuits.

Les coups de louche retentissent. Vous allez chercher votre soupe, l'avalez rapidement, puis allez vous coucher.

L'attente de la venue du Démon vous rend anxieuse mais lorsque la porte du dortoir s'ouvre, vos craintes s'envolent, remplacées par une excitation croissante au fur et à mesure que le garde se rapproche de votre couchette. Vous le suivez, pénétrez dans sa chambre et lui tendez le flacon. Il s'en saisit, examine le liquide à travers le verre sale, ôte le bouchon de la fiole, la porte à ses lèvres et en verse quelques gouttes sur sa langue qu'il fait ensuite claquer contre son palais.

Il lance vers vous un regard torve.

— Que veux-tu pour ça ?

— Plus de nourriture, mentez-vous.

Le Démon hoche la tête.

— Demain, dit-il en prenant sur une étagère un sac de fruits secs qu'il vous lance. Ce soir, je ne peux pas te donner plus.

Vous restez silencieuse. Vous ne savez pas si le Démon dit la vérité mais cela n'a pas d'importance. Vous vous installez sur le sol et racontez des histoires de héros solitaires dont l'unique amante est leur épée sanglée le long de leur cuisse, vous narrez les exploits glorieux de chevaliers errants condamnés à poursuivre des quêtes impossibles, vous relatez les déboires de demi-dieux haïs par des déesses aux mille ruses vengeresses.

Le Démon s'est enivré de vos histoires et de l'alcool de CHOPS. Il ronfle, la bouche ouverte, du sommeil de l'ivrogne difficile à réveiller. Vous vous levez, prenez la clé qui pend à son ceinturon et vous glissez hors de la chambre. Dehors, terrassé par l'ennui, le garde de faction dort aussi, le dos calé contre un rocher, la tête penchée. Vous faites un large détour pour l'éviter.

Vous examinez la porte de la grotte, incapable de vous souvenir si elle grince. La clé tourne facilement. Vous ouvrez lentement le battant, millimètre par millimètre, jusqu'à ce que l'espace soit assez grand pour vous y faufiler. Les gonds n'ont pas gémi, vous refermez la porte derrière vous avec la même délicatesse.

Vous n'êtes pas encore sauvée mais vous avez retrouvé votre assurance. Le pied sûr, vous grimpez vers votre liberté. Rien ne vient entraver votre fuite, ni sur les sentiers, ni dans les escaliers.

Vous avez roulé un Démon, les Dieux ne peuvent être que fiers de vous. Avancez de 1 vers le Jardin d'Éden. Si vous avez le code PLAN, allez au 294. Sinon, allez au 30.

6

Vous reconnaissez alors la substance décrite par le roi ! Cette découverte fait battre votre cœur plus fort. Vous imaginez la joie future de votre ami et un sourire illumine votre visage.

Allez au 46.

7

Les traits de la reine s'adoucissent et son visage prend un air rêveur.

— Ah ! s'exclame-t-elle. Voici après quoi mon cœur soupire ! Être courtisée par un galant jouvenceau au profond sens de l'honneur, à la conduite généreuse et aux

nobles sentiments. Un être usant de politesse dans le langage et les manières, dont la parole et le serment ont importance.

Son regard se pose sur vous, léger comme une brise de printemps, et elle murmure :

« Ferai chansonnette nouvelle,
Avant qu'il vente, pleuve ou gèle;
Ma dame m'éprouve, tente
De savoir combien je l'aime;
Mais elle a beau chercher querelle,
Je ne renoncerai pas à son lien.
Je me rends à elle, je me livre,
Elle peut m'inscrire en sa charte;
Et ne me tenez pour ivre
Si j'aime ma bonne dame,
Car sans elle je ne puis vivre,
Tant de son amour j'ai grand faim.
Elle est plus blanche qu'ivoire,
Je n'adorerai qu'elle ! »

— Voilà les vers que j'aimerais qu'il me chante ! s'écrie-t-elle en redressant le menton.

Son regard parcourt les lieux, comme à la recherche du prince désiré.

Allez au 301.

8

Votre cœur s'accélère. Serait-il possible que dans cet amoncellement se trouve le refroidisseur à double ventilateur que cherche Karl ? Vous fouillez d'abord fébrilement l'amas qui se trouve devant vous, puis le suivant, jusqu'à ce que vous compreniez qu'il vous faut agir avec méthode, tant les objets sont nombreux.

Lorsqu'après des heures de fouille, vous mettez enfin la main sur le refroidisseur, un rire joyeux s'échappe de votre gorge.

Votre retour à l'aéroport se déroule sans mauvaises rencontres. La Famille d'éclopés vous accueille avec une joie qui vous surprend, faisant briller vos yeux d'émotion.

Vous faites appeler Karl, demandez le silence, puis sortez avec une lenteur calculée le refroidisseur de votre sac.

Allez au 253.

9

Mais le capitaine n'ordonna pas de changer de cap. Persker, incrédule, fixait la lumière qui s'éloignait du navire. Penché par-dessus le bastingage, le torse dans le vide, il espérait encore. Il espéra jusqu'à ce que la clarté disparaisse derrière le navire.

Son désespoir se transforma alors en colère. Il courut jusqu'au gaillard d'arrière avec l'intention de monter sur le pont. Heureusement pour lui, le capitaine ne vit pas son acte de rébellion car à cet instant le brouillard se déchira, et la mer et le ciel revinrent.

— Souffle droit devant ! cria la vigie.

Un sourire de satisfaction dérida le visage du capitaine.

— Il est maintenant assez près pour qu'on mette les chaloupes à la mer, commenta-t-il. Le brouillard a obscurci sa raison. Regardez-le fuir !

Persker fit demi-tour et gagna les bossoirs. Le garçon devait embarquer avec le lieutenant mais à la dernière minute le capitaine congédia l'officier et prit sa place.

Les baleinières furent descendues. Le capitaine hurla aussitôt :

— Souquez fort les gars ! Donnez toutes vos forces ! Haut les cœurs !

Les six paires d'avirons battirent la mer soulevant des gerbes d'écume.

— Hardi, les gars ! Crachez vos poumons ! Faites gonfler vos veines !

Le capitaine, sur la pointe des pieds à l'arrière de la chaloupe, le cou tendu, essayait à la fois de garder en vue le cachalot et son équilibre. Il voyait avec une excitation grandissante son équipage réduire peu à peu la distance qui le séparait de Moby Dick. Le cachalot semblait perdu, comme désorienté.

Le capitaine continuait de crier de vigoureux encouragements et les jointures de ses doigts étaient blanches à force de serrer l'aviron de queue. La chaloupe atteignit le cachalot avec une rapidité étonnante. Le capitaine donna aussitôt l'ordre au harponneur de lancer son arme. Elle fusa, décrivant une faible courbure et le harpon se ficha profondément dans la peau luisante.

— En arrière ! hurla aussitôt le capitaine.

La baleinière s'écarta de l'énorme queue qui la rata de peu.

La ligne attachée au harpon, qui traversait le centre de l'embarcation de la poupe à la proue, se déroula à une vitesse folle. Le fil sifflait aux oreilles de Persker. Le danger était grand. Il suffisait qu'il fasse un faux-mouvement pour que la ligne

tranche sa chair aussi facilement que l'aurait fait un couteau bien aiguisé. Le capitaine changea alors de place avec le harponneur, ce dernier commença aussitôt à mouiller le fil pour éviter un départ de feu.

Moby Dick restait toutefois Moby Dick. Sa vitesse ne diminuait pas. L'équipage priait pour que le cachalot ne plonge pas au plus profond de l'océan, la ligne n'aurait pas été assez longue pour le suivre.

Combien de temps le fameux cachalot les tira à une vitesse folle ? Persker, les lèvres bleues, engourdi par le froid, n'aurait su le dire mais il est certain que Moby Dick parcourut plusieurs dizaines de milles avant de commencer à ralentir.

Lorsque cela arriva, le capitaine se dressa, la mâchoire contractée.

— Allez les gars ! C'est reparti ! rugit-il.

Persker serra son aviron et souqua. La baleinière remonta jusqu'au cachalot pour se coller à son flanc. À la stupéfaction de l'équipage, le capitaine sauta alors sur son dos, semblant aussi à l'aise sur le cachalot que sur la terre ferme.

— Ecartez-vous ! hurla-t-il.

Il leva sa lance et la planta plusieurs fois dans la peau épaisse. La monstrueuse masse de chair se tordait, balayant l'air de son énorme queue mais le capitaine tenait bon. Il leva encore une fois le harpon, et dans un hurlement qui s'entendit jusqu'au Treant, enfonça l'arme au-dessous de la nageoire pectorale.

Moby Dick ne bougeait presque plus.

Le capitaine, les mains accrochées à la hampe, la bouche entrouverte, reprenait sa respiration. Malgré le froid, il était trempé de sueur. Soudain, une pluie rouge s'abattit sur lui. Le sang de l'animal touché en plein cœur sortait par les évents. La fin était proche. Le capitaine n'eut que le temps de sauter dans la chaloupe, le cachalot se renversait déjà sur le flanc, provoquant de terribles remous.

Sa nageoire latérale s'agita encore - une série de mouvements précipités -, puis fit quelques soubresauts, et enfin s'immobilisa.

L'équipage du Treant venait de tuer le plus formidable cachalot qui n'ait jamais existé.

Allez au 235.

10

Vous retrouvez les marbrures d'ocre et le dégradé de bleus et de verts, qui vous avez tant charmée. Le spectacle est toujours aussi envoûtant mais vous n'avez pas le cœur à le contempler. La salle, contrairement à la dernière fois, est obscure. Vous tendez l'oreille, l'absence de bruit vous rassure ; vous avancez, balayant la pièce de

votre torche. Un mélange d'odeurs pique vos narines ; vous y discernez du salpêtre, de la moisissure et un relent de pourriture. Votre pas ralentit.

Vous découvrez que la roche s'est effondrée par endroits, formant des monticules de gravats. Le sol, les meubles, le moindre objet est recouvert d'une épaisse couche de poussière. Sous cette couverture floconneuse, vous discernez parfois le brun orangé de la rouille qui n'a épargné aucun objet en fer. De longues tiges de couleur ivoire, à moitié recouvertes par des lambeaux d'étoffe, gisent sur le lit. Vous vous approchez, crevant de vos pas la poussière du sol.

Le squelette est presque intact. Vous considérez les orbites creuses du crâne. Ainsi, les Dieux n'ont pas voulu de l'adolescent.

Vous soupirez. Vous n'avez plus rien à faire ici, où tout est gâté et détruit. La porte de la salle, fermée lors de votre première visite, est entrebâillée. Vous la franchissez sans hésitation. Une galerie monte en pente douce jusqu'à un petit bâtiment, une sorte de poste de garde ou de sas, qui donne sur l'extérieur.

Dehors, la couleur n'existe plus. Un brouillard terne recouvre le monde, vous ne pouvez voir plus loin que votre main tendue. Vous faites quelques pas, vos pieds soulèvent des nuages de cendre, qui se déposent sur vos jambes.

Vous passez une main tremblante sur votre visage, votre tête tourne, votre respiration devient sifflante, vos poumons rechignent à s'emplir d'air. D'un pas vacillant, vous vous retournez. Le bâtiment a disparu. Vous avancez droit devant vous, mais l'écran gris ne se déchire pas, il persiste à être votre seul horizon. Vous êtes perdue.

La bouche ouverte, haletante, happant le peu d'oxygène qui reste dans l'atmosphère, vous marchez vers une mort certaine.

Vous pouvez recommencer de jouer à partir du paragraphe 127. Auparavant, effacez tous les codes désignant une couleur, ainsi que les codes suivants si vous les avez : SÉSAME, FIL et PRINCE. Effacez aussi le CHOPS contenu dans votre sac à dos. Si vous empruntez de nouveau un chemin qui impacte votre position sur le chemin qui mène au Jardin d'Éden, ou sur les Voies du courage, de l'endurance et du combat, réalisez une deuxième fois l'effet.

Vous pouvez aussi recommencer du début... Dans ce cas, effacez tous les codes ainsi que le CHOPS contenu dans votre sac à dos et repartez du 1.

Tandis que vous essayez de vous rappeler ce que vous avez lu sur l'amour courtois, votre regard roule sur les pièces du jeu d'échecs, il s'arrête sur la dame blanche. Son visage arbore une beauté triste, accentuée par la mélancolie qui déborde de ses yeux en amande. Elle vous semble frêle près de son roi, massif et trapu, qui la dépasse de trois bonnes têtes. Vous laissez parler votre intuition. Il n'y a pas de princesse dans cette salle, assurément l'auteur de cette farce avait une autre idée derrière la tête.

— Votre reine a grand besoin d'être courtisée, dites-vous en singeant le parler d'autrefois. Votre galanterie ainsi que votre esprit chevaleresque rendraient quelques couleurs à la pâleur de son visage, j'en suis certaine.

Le jeune homme se penche sur sa selle. La dame est aux trois-quarts masquée par l'imposante carrure du roi mais le peu qu'il en voit le fait rougir.

— Elle semble pétrifiée, balbutie-t-il. Comme si on lui avait lancé un sort.

— Descendez de votre cheval et venez, l'encouragez-vous.

Lorsque vous avez posé votre main sur la joue du soldat, celui-ci ne s'est pas animé, mais vous espérez que c'était à cause de son peu d'importance et qu'avec la reine il en ira autrement. Le chevalier se fraie un chemin entre les pions et le roi, et pose un genou à terre. Puis, tandis qu'il relève lentement la tête, vous touchez discrètement le dos de la reine. À votre grand contentement, les paupières de cette dernière papillonnent.

Le regard des deux androïdes se croise. Vous retenez votre souffle. Aucune parole n'est prononcée. La reine pâlit, puis rougit, ses yeux brillent. Vous souriez, vous avez vu juste, ces deux-là ont été programmés pour s'aimer. Le cavalier, plus cramoisi que sa dame, se relève gauchement. Son épée vous heurte, vous reculez et bousculez le roi. Ce dernier, animé par votre contact, écarquille les yeux. Les deux tourtereaux n'ont rien vu. Leurs cœurs battent à l'unisson et plus rien n'existe que leur subit amour.

Le roi a dégainé son épée, vous lisez dans son regard de la rage, de la jalousie et de la folie. Vous n'avez pas le temps d'intervenir, le roi lève haut son arme et d'un seul coup puissant et précis, il tranche les cous des amants. Vous reculez, hébétée par la violence de ce qui vient de se passer. Le roi est déjà sur vous, encore empli de sa colère vibrante.

Votre tête vole à son tour dans les airs.

Après avoir effacé tous les mots en rouge, vous pouvez recommencer au 140. Ne modifiez pas votre position sur le chemin qui mène au Jardin d'Éden.

12

La galerie est si étroite qu'à certains endroits vous pouvez à peine avancer de face. Le sol inégal vous oblige à braquer votre torche autant devant vous qu'à vos pieds afin d'éviter les grosses pierres qui encombrent votre chemin. La pente est forte et par deux fois, vous êtes obligée de vous aider de vos mains pour franchir des passages abruptes. L'effort, sans vous faire transpirer, vous fait apprécier l'air froid qui descend sur votre visage.

Autant que vous pouvez le juger, la galerie fait un grand coude sur la gauche. Sur ses derniers mètres, elle s'élargit pour déboucher sur un croisement.

Si vous continuez tout droit, allez au 182. Si vous tournez à droite, allez au 61.

13

La Mère vous mène jusqu'à une fillette assise dans un fauteuil au cuir usé. Ses jambes frêles attirent votre regard, elles pendent inertes, sans muscles, trop faibles, vous le devinez, pour la porter. L'adolescente lui glisse quelques paroles dans l'oreille puis elles se tournent vers vous.

— Sais-tu que la plupart des histoires que l'on raconte, comme celles dont Mereho nous régale, sont issues de films ? vous demande Baki.

Vous avez déjà entendu parler de ces reliques ayant appartenu aux Dieux lorsqu'ils habitaient dans la Cité, même si vous n'en avez jamais vues.

— Nous avons gardé en mémoire le titre de quelques-uns de ces films, poursuit la Gardienne. Pour certains, leur nom te dira certainement quelque chose. Leurs histoires plaisent à tellement de frères et sœurs qu'ils ont traversé les générations : OSS 117, 127 h, Les 101 Dalmatiens, L'Armée des 12 singes, Apollo 13, L'Attaque du métro 123, Vol 93, Salò ou les 100 jours de Sodome. Parmi tous ceux-là, celui qui t'intéresse correspond à l'énigme suivante :

Les idéalistes veulent la décrocher.
Les rêveurs y vivent.
Les utopistes la promettent

Si vous pensez avoir trouvé le code, rendez-vous au paragraphe correspondant.

Autrement, vous pouvez aller voir la Gardienne Ayesha au 314 ou la Gardienne Csilla au 205.

Si vous êtes allée voir les trois gardiennes et n'avez pas trouvé le code, allez au 256.

14

Votre cœur s'accélère. Serait-il possible que dans cet amoncellement se trouve le refroidisseur à double ventilateur que cherche Karl ? Vous fouillez d'abord fébrilement l'amas qui se trouve devant vous, puis le suivant, jusqu'à ce que vous compreniez qu'il vous faut agir avec méthode, tant les objets sont nombreux.

Lorsqu'après des heures de fouille, vous mettez la main sur le refroidisseur, vous avez de la peine à croire à votre chance. Les Dieux sont donc avec vous ! Vous les remerciez par une courte prière. Votre foi, renforcée, vous fait **progresser de 1 vers le Jardin d'Éden.**

Vous sortez à la recherche du roi. L'odeur chimique n'a jamais été aussi forte. Vos appels restent sans réponse. Vous vous arrêtez devant la porte de la Belle. Le roi ne peut être que dans cette chambre. Vous tendez l'oreille. Nul bruit n'en sort. Vous imaginez les deux amants enlacés et apaisés, dormant un sourire aux lèvres.

Rester ici serait importun, vous délaissez les amoureux pour retourner à l'aéroport. Le trajet que vous effectuez avec une grande prudence se déroule sans mauvaises rencontres.

La Famille d'éclopés vous accueille avec une joie qui vous surprend, faisant briller vos yeux d'émotion. Vous faites appeler Karl, demandez le silence, puis sortez avec une lenteur calculée le refroidisseur de votre sac.

Allez au 253.

15

La galerie amorce une courbe sur la gauche, alors qu'à droite vous apercevez un boyau étroit qui laisse deviner un passage tortueux.

Si vous prenez ce boyau, allez au 12. Si vous continuez dans la galerie principale, allez au 230.

16

Les papillons n'existent pas dans la Cité, quelle est donc cette aberration volante ?

Votre esprit bute devant cette absurdité. Partagée entre incompréhension et curiosité, vous regardez l'insecte s'envoler vers les toits. Une descente de gouttière rapidement escaladée vous permet de le rejoindre, vous testez du pied la solidité de la toiture de l'usine. À quelques pas de vous, le papillon posé sur le rebord d'un vasistas ouvert, déploie ses ailes. Les écailles exposées à la clarté du jour naissant attirent votre regard ; sans que vous arriviez vraiment à définir pourquoi, leur

structure vous intrigue. Vous tendez le cou pour mieux voir, mais le lépidoptère d'un gracieux battement d'ailes disparaît dans l'ouverture.

Vous gagnez à votre tour prudemment la fenêtre de toit, puis vous vous penchez avec précaution par-dessus son rebord. Un craquement sec accompagne votre geste, quelque chose cède sous vous, vous basculez dans le vide, vous avez le réflexe d'amortir votre chute par une roulade.

Vous n'êtes pas tombée de très haut, vous tâtez vos membres, faites jouer vos articulations. Vous n'avez rien de cassé, ni de déboîté, seulement quelques hématomes et une éraflure sur la joue. Vous vous relevez en grognant. L'endroit où vous avez atterri est sombre, l'odeur étrange y est particulièrement forte.

Allez au 116.

17

La plupart des Damnés n'ont que la peau sur les os ; leurs poumons brûlés par les émanations toxiques ne filtrant qu'un mince filet d'air, une respiration sifflante creuse leur poitrine luisante de sueur.

Vous comptez douze hommes et six femmes. Deux gamins se tiennent crânement devant les adultes mais un Damné les saisit par le col pour les tirer en arrière.

Vous ressentez un pincement au cœur, la pensée que vous pourriez finir comme eux vous a effleurée. Mais vous l'avez aussitôt repoussée car votre Foi fervente vous garantit les Portes du Jardin.

Votre attention se concentre particulièrement sur deux hommes. Bien que les bras et les jambes de ces deux Damnés soient étrangement frêles et longs, ils n'ont pas la minceur presque cadavérique des autres, comme si les privations de l'Enfer les avaient moins atteints. Vous percevez la tension fébrile qui parcourt leurs corps. Et il vous semble voir des éclats de haine dans leurs regards.

Si vous décidez de tirer un coup de feu en l'air pour intimider le groupe, allez au 223. Si vous voulez faire un exemple, allez au 86.

18

L'œil aux aguets, vous longez le grillage en direction des entrepôts. À proximité des bâtiments, un portail interrompt la clôture, trois fils barbelés enroulés en spirale et certainement électrifiés le surmontent. Vous avisez les deux lampadaires fichés dans le goudron de part et d'autre, en escaladez un et vous laissez tomber de l'autre côté. Dès que vos pieds touchent l'asphalte vous vous relevez et vous empressez de rejoindre les bâtiments pour vous mettre à couvert.

Délaissant les portes des hangars, vous vous faufilez entre les entrepôts à la recherche d'un accès plus discret. Le sol est jonché de rebuts. Pièces métalliques rouillées, bidons en plastiques cuits par le soleil, bouts de chiffon, bris de verre… tout un fatras vous oblige à regarder où vous posez vos rangers. Vous n'allez pourtant pas bien loin. Le sol vient de s'effondrer sous vos pieds, vous roulez au fond d'une fosse, entraînant avec vous les débris qui pleuvent sur votre tête.

Vous vous relevez en vous frottant les coudes. Le trou dans lequel vous avez chuté n'est pas très large, vous évaluez sa longueur à six grands pas. Les parois lisses et verticales se terminent bien trop haut au-dessus de votre tête pour que vous puissiez espérer atteindre leurs rebords en sautant. Sans y croire, vous fouillez du pied les déchets qui ont dégringolé avec vous. Vous ne trouvez rien d'intéressant. Il est évident que vous êtes tombée dans un piège.

Allez-vous tenter de sortir de la fosse au 264 ou préférez-vous attendre qu'on vienne vous chercher au 44 ?

19

Alors que vous vous dirigez vers la porte, un cliquetis vous arrête. Vous pivotez sur vos talons. Le roi blanc a dégainé son épée et s'élance vers vous. Trois bonds prodigieux, assurément non humains, lui suffisent pour vous rejoindre. Vos réflexes n'ont pas la rapidité de ceux d'une machine.

Votre tête roule sur l'échiquier, rehaussant de vermeille les carreaux noirs et blancs.

Retournez au 140 sans modifier votre position sur le chemin du Jardin.

20

Le capitaine mena le bateau vers une petite anse où il fit mouiller l'ancre. Les réserves d'eau étaient au plus bas, des chaloupes furent mises à la mer, Persker se trouvait dans l'une d'elles. Au grand étonnement de l'équipage, le capitaine monta aussi dans une embarcation. Les barques s'échouèrent sur une grève de gravier gris. L'officier fit quelques pas vers la jungle, la forêt bouchait l'horizon, il désigna une direction. Sans se poser de questions, les marins firent rouler les tonneaux vides jusqu'aux premiers buissons puis s'attaquèrent à la végétation à coups de machettes.

Lorsque Persker fit une pause pour essuyer son visage ruisselant de sueur et reprendre son souffle, il s'aperçut que le capitaine n'était plus parmi eux. Était-ce la curiosité ? Une pulsion ? Son instinct ? Il fit en tout cas demi-tour. De nombreuses sentes traversaient le passage qu'ils avaient taillé. Il suivit celle qui lui sembla la plus

fraîche. Il s'arrêtait souvent, écoutant les bruits qui l'entouraient, il n'entendait que des cris d'animaux. Aussi, fut-il surpris lorsqu'il déboucha dans une clairière au centre de laquelle s'élevait un village d'une dizaine de maisons. Des enfants jouaient sur le sol poussiéreux tandis que des adultes vaquaient à diverses occupations sur le pas de leur porte, des femmes discutaient autour de feux.

Trois mômes se mirent à courir vers lui en se lançant une balle. Le jouet, une vessie gonflée, atterrit à ses pieds. Il se pencha pour le ramasser, ses doigts rencontrèrent du vide. Surpris, il se redressa. Le gamin avait déjà récupéré la balle et la jetait à une grande fille rousse.

Persker haussa les épaules et coinça sa machette dans sa ceinture. Les villageois ne manifestaient aucune surprise ni aucun signe d'hostilité. Enhardi, il s'avança vers la plus proche maison. Une femme penchée sur un métier à tisser rudimentaire confectionnait un tissu aux motifs compliqués. Sa concentration était telle qu'elle ne releva pas la tête même lorsqu'il ne fut plus qu'à un pas d'elle.

Il se racla la gorge, embarrassé. Il se sentait un peu idiot et essaya d'engager la conversation.

— C'est joli, ce que vous faites, dit-il d'une voix éraillée.

Il se sentit encore plus stupide après ces quelques mots.

Comme la femme continuait à l'ignorer, sa confusion grandit. C'est pour cela qu'il ne réagit pas tout de suite lorsqu'elle se leva et se dirigea vers lui. Il esquissa un pas en arrière bien qu'il lui fût impossible de l'éviter. Pourtant, le choc attendu ne se produisit pas. Persker se retourna vivement.

Elle était passée à travers son corps !

Il tendit son bras, qui traversa la femme. L'adolescent jeta des regards éperdus autour de lui. Les villageois étaient indifférents à sa présence parce qu'ils ne le voyaient pas. C'est alors qu'une silhouette familière accrocha son regard. Le capitaine sortait de la forêt, un petit coffret en bois sous le bras. Le cœur battant, Persker se cacha derrière le mur d'une resserre. L'officier se dirigeait vers une très belle femme qui berçait un bébé. Assise à l'ombre de sa case, la jeune mère souriait. Le capitaine posa son coffret sur le sol, prit le nourrisson dans ses bras et embrassa la jeune femme.

La peur qui étreignit Persker à cet instant le fit fuir à toutes enjambées, il ne retrouva qu'un calme relatif après avoir rejoint l'équipage. Il attrapa le charpentier par le bras et cette chair palpable lui fit un bien immense.

— Le capitaine, souffla-t-il, c'est bien un fantôme !

Le marin se fendit d'un grand sourire et lui envoya une bourrade dans l'épaule.

— Et rappelle-toi, c'est notre plus grand atout !

À moitié rassuré, l'adolescent aida les marins à remplir les barriques d'eau puis à les faire rouler jusqu'aux chaloupes.

Les cales du trois-mâts étaient à nouveau remplies d'eau claire et le navire avait repris sa route.

Persker, à la poupe du navire, regardait l'île qui diminuait à l'horizon. Il pensait au village fantôme, et pour la première fois depuis qu'il était parti, il pensa à ses parents, à ses frères et aux yeux de celle qu'il avait aimée.

Allez au 235.

21

Vous longez donc le plus petit bâtiment. Une dizaine de pas vous emmène jusqu'à son extrémité adossée à la roche. En face de vous, la paroi est percée d'une ouverture cintrée.

Si vous vous y engagez, allez au 106. Si vous faites demi-tour, allez au 97.

22

Votre estomac réclame cette nourriture avec force gargouillis. Pourtant, vous hésitez. Dans ces sombres lieux, tout ce qui se mange ou se boit — vous repensez à la Damnée ivre — est une monnaie d'échange.

Si vous mangez les biscuits car, pour l'instant, vous avez besoin de recouvrer des forces pour affronter la journée qui s'annonce, allez au 73.

Si vous les gardez, allez au 283.

23

La luminosité extérieure vous fait plisser les yeux mais ne freine pas votre pas. Vous quittez la cour, l'oreille aux aguets. Le silence qui vous entoure est plutôt rassurant.

Vous êtes seule, sans danger, et vous vous éloignez de l'usine ; pourtant vous n'êtes pas sereine. L'impression d'être passée à côté de quelque chose d'important vous irrite. Vous vous morigénez. Vivre dans la Cité avec des regrets n'est vraiment pas une garantie de survie. Vous poussez un cri rageur pour expulser vos ruminations, puis réfléchissez à votre futur immédiat.

Allez-vous essayer de trouver de la nourriture dans les entrepôts de l'aéroport au 3 ?

A moins que vous ne préfériez gravir la colline qui se trouve au centre de la Cité : c'est un poste d'observation idéal avec une vue à 360 degrés. Dans ce cas-là, allez au 194.

Si vous êtes déjà allée dans ces lieux, il vous faut trouver une cache sûre en attendant les Dieux. Rendez-vous au 195.

24

— Qui es-tu ?

Vous rouvrez les yeux après vous être évanouie un court instant.

— Zéro, murmurez-vous.

— Quoi, Zéro ?

Le Démon vous postillonne dessus et son haleine fétide se mélange aux émanations nocives du gouffre.

— Zéro de la Famille… de la Famille…

Vos yeux s'agrandissent.

— Je n'ai plus de Famille… dites-vous dans un souffle.

Vous ne vous êtes jamais sentie aussi seule.

Un coup de poing dans le ventre coupe votre respiration. Vous hoquetez tandis que le Démon continue son interrogation.

— D'où viens-tu ?

Vous suffoquez.

— De… la... colline.

— Quelle colline ?

Vous n'y comprenez plus rien.

— Celle… de la Cité.

Une autre gifle fait rebondir votre tête.

— Il n'y a pas de colline dans la Cité ! hurle le Démon.

Sa colère est terrible. De la fumée sort de ses oreilles et de ses narines. C'est la dernière image que vous avez de lui avant de vous évanouir à nouveau.

Allez au 40.

25

Une toux sèche vous réveille. Votre gorge pique et la quinte qui vous secoue vous arrache quelques larmes que vous essuyez d'un revers de main pour recouvrer une vision claire. Vous frissonnez, allongée dans la froideur d'une flaque. La pluie a

grossièrement lessivé votre corps ; la peinture qui vous recouvrait forme un dégradé de bleus violacés qui s'étire en rigoles. Vous vous redressez péniblement.

La plupart des mômes dorment encore à même le sol dans des positions incongrues comme si le sommeil s'était abattu sur eux avec une soudaineté imprévisible. Les rayons ardents d'un soleil déjà haut fait fumer leurs vêtements trempés. Vous toussez à nouveau. Votre toux n'est pas la seule à s'élever dans la cour, toute la Famille semble avoir la gorge irritée.

Vous grelottez malgré les caresses du soleil. Vous avisez une porte entrouverte au rez-de-chaussée ; vous vous levez péniblement et avancez d'un pas chancelant, espérant trouver de quoi vous vêtir à l'intérieur. Vous pénétrez dans une grande pièce au plafond voûté, aménagée en studio. Le rideau en velours de l'unique fenêtre fera l'affaire. Vous l'ôtez de sa tringle et vous enveloppez dedans. La pièce est humide et sombre, vous ne vous y éternisez pas. Sur le pas de la porte, vous levez votre visage vers le ciel, une brume sournoise commence à étendre ses doigts au-dessus des toits et à masquer le soleil.

Saskia est immobile debout devant une flaque, comme pétrifiée.

Vous la rejoignez. Elle relève la tête, son regard est encore flou et vous comprenez qu'elle est plus hébétée que sidérée.

— La pluie, se contente-t-elle d'articuler d'une voix atone avant de fixer à nouveau la flaque.

C'est alors que vous remarquez la couleur rouge de l'eau. Votre cœur se pince.

Vous ragez de ne pas vous en être aperçue plus tôt. Les pluies rouges apportées par le vent d'ouest regorgent de poussières nocives. Ces particules dangereuses proviennent d'un vaste complexe industriel situé au-delà de la Cité. Les jours d'horizon clair, l'immense bâtiment de tôle, bardé de conduites de toutes tailles et flanqué de ses silos éventrés, se détache sur la plaine morte, vibrant dans l'air surchauffé comme un mirage maléfique.

— Il faut rentrer tout le monde et nettoyer cette merde !

Si vous avez des MÉDICAMENTS dans votre sac à dos, allez au 124. Sinon, allez au 143.

26

Vous tapez le numéro du code. Un claquement sec retentit. La porte s'ouvre sur un couloir, la Mère s'y précipite, vous la suivez sans vous posez de questions.

Votre course vous mène dans un vaste hangar. Vous apercevez d'abord les X-Space, ces engins capables de voler à très haute altitude. Lorsque les Dieux habitaient

encore dans la Cité, ils les utilisaient pour se déplacer d'un bout à l'autre de la planète. Un mouvement au pied de l'un d'eux attire votre regard, ce sont les trois adolescents qui s'agitent. Les deux filles assises sur le sol se lèvent péniblement, le garçon dresse un bras mais reste sur son siège, il n'a plus de jambes. Devant le visage sombre de la Mère, ils n'osent parler.

— La Mémoire est morte, dit-elle en leur tendant des gourdes.

Tandis que la Mère raconte les circonstances de la mort de la Mémoire, vous observez le garçon. Son torse rond comme une barrique n'a pas de cou, ses bras sont maigres et pourtant musclés. Il a été amputé à mi-cuisse et vous vous demandez comment il a fait pour survivre à l'opération. Vos yeux suivent sa pomme d'Adam qui monte et qui descend au rythme de sa déglutition. Il doit avoir treize ou quatorze ans.

— Il est mort trop tôt, commente-t-il.

— Ainsi soit-il, soufflent les sœurs.

Il n'y a pas de place pour la douleur du deuil dans la Cité. Trop de frères et de sœurs meurent d'accidents ou de maladies. Aussi, déjà, les yeux clairs et vifs du garçon pétillent.

— C'est toi qui as trouvé le code, vous dit-il.

Son sourire plein d'assurance mais non dénué d'une pointe d'admiration vous fait presque rosir de plaisir. Vous apprenez qu'il s'appelle Karl. À son tour, il vous observe en mangeant les provisions amenées par la Mère. La dernière miette avalée, il laisse perdurer le silence, son regard rivé au vôtre.

— Nous sommes une Famille d'éclopés, finit-il par dire. Nanisme, retard mental, cécité, surdité, déformation des os, blessure grave, fragilité du cœur, des reins, des intestins… autant de tares qui nous interdisent l'accès au Jardin. Nous ne pouvons nous battre pour démontrer notre force, notre endurance et notre courage. Alors nos Familles originelles nous ont abandonnés, mais, ici, nous avons fondé quelque chose d'autre. Un havre. Un refuge pour tous ceux qui sont comme nous. Suis-moi.

Avec une agilité qui vous surprend, il descend de son siège pour se déplacer avec aisance sur ses mains et pénétrer dans le X-Space. Vous le suivez avec appréhension, piquée par la crainte un peu mystique de vous introduire dans un endroit sacré.

— Puisque les Dieux ne viendront pas nous chercher, c'est nous qui irons les rejoindre. Nous sommes en train de remettre en état de marche ce vieux X-Space.

Vous devez afficher une mine inquiète ou perplexe, ou les deux à la fois, car Karl reprend la parole.

— Nous avons déjà fait des essais concluants.

Il frappe du plat de la main la cloison en aluminium.

— Nous y arriverons. Nous n'avons pas le choix.

La Mère et les deux sœurs se sont rapprochées. Elles se tiennent dans l'encadrement de la porte, vos regard ses croisent. L'espoir que vous y lisez est si poignant que votre cœur s'en trouve chaviré. Vos doutes et vos craintes fondent. Vous vous laissez emporter, mue par un désir violent et soudain de croire à quelque chose de bon ou de beau - vous ne savez pas, tout ce que vous savez, c'est que vous ressentez une intense légèreté qui arque vos lèvres en un doux sourire.

— Il nous manque cependant une pièce essentielle pour finaliser la remise en état du moteur, avoue Karl. Un refroidisseur à double ventilateur.

Un air malicieux s'affiche sur son visage et il baisse la voix.

— C'est pour ça que j'ai créé l'énigme de la Gardienne Ayesha. Mais pour l'instant, aucune des vieilleries qu'elle m'a ramenées ne correspond à ce que je cherche. Ce n'est pas une paire de boucles d'oreilles ou des jumelles qui vont aider à réparer ce foutu moteur !

Si vous avez le code RELIQUES 2, RELIQUES 3 ou RELIQUES 4, allez au 233. Sinon, rendez-vous au 312.

27

Vous avez gravé dans votre mémoire le chemin qui mène à l'entrepôt. Escortée par la géante qui porte Karl, vous avez facilement retrouvé les lieux.

Vous inspectez les alentours et ne repérez rien de suspect. Mirka pose alors l'adolescent sur l'aire de déchargement et s'attaque à la porte blindée avec le pied de biche que vous lui tendez. La porte ne résiste pas longtemps aux muscles de la géante. Elle vous saisit sous les aisselles et vous hisse jusqu'au seuil.

Vous fouillez longtemps.

Plusieurs fois, vous êtes tentée de rejoindre le couloir. Le cadavre du roi y est-il encore ? Non, bien sûr, vous morigénez-vous. Plus personne ne hante ces lieux.

Un cri de victoire vous arrache de vos pensées. Karl, rayonnant, brandit au-dessus de sa tête un magnifique refroidisseur à double ventilateur.

Allez au 253.

28

Votre course s'arrête contre une porte coupe-feu qui refuse de s'ouvrir. Haletante, les oreilles bourdonnantes, au bord de l'évanouissement, vous n'êtes pas en état de combattre. Vous vous retournez et vous laissez glisser au sol.

— Zéro !

Votre nom ! Votre poursuivante a prononcé votre nom ! Décontenancée, vous relevez la tête.

— Ne crains rien, continue la voix féminine.

Aveuglée par la torche braquée sur vous, vous distinguez les contours vagues d'une silhouette adolescente. Vous levez la main devant vos yeux, les doigts écartés, pour contrer éblouissement. Vous la laissez retomber aussitôt, frappée d'un ahurissement qui joue avec votre raison.

L'adolescente a tourné sa lampe vers son visage et ce visage est le vôtre.

— Prends cette clé. Elle ouvre la porte en bas des escaliers, à la sortie de cette galerie.

Votre double sourit, le bras tendu, mais vous êtes pétrifiée.

— OK. Je la pose et je m'en vais.

Elle se baisse puis se relève.

— La porte à droite, en bas de l'escalier, insiste-t-elle avant de faire demi-tour et de s'éloigner.

Si vos yeux ont suivi la scène, votre esprit, lui, est comme engourdi. De longues secondes, peut-être des minutes, s'écoulent avant que vous réagissiez. Enfin, vous vous accroupissez et tendez une main légèrement tremblante vers la clé. Vos doigts l'effleurent, elle est bien réelle.

Un soupir de soulagement s'échappe de votre poitrine. La clé existe, vous n'avez pas perdu la raison.

Vous ne voyez qu'une explication à ce que vous venez de vivre : les Dieux vous ont mis à l'épreuve. Vous n'êtes pas sûre de vous en être bien tirée.

Si vous avez le code CROCHE, allez au 221. Sinon, allez au 112.

29

Les longues mains du fou s'animent devant lui et le voilà qui mime un ménestrel jouant de la vièle. De son gosier de poulet s'élève un air médiocre truffé de fausses notes. Cette fois-ci, c'est vous qui grimacez. Lorsqu'enfin l'androïde arrête sa cacophonie, il se met à déclamer des vers.

Où sont les sages et les preux ?
S'ils se trouvaient tous en feu,
Aucun prince, à ce que je cuid (pense),
Ne serait ni brûlé ni cuit.
Mais, si les félons y étoient

Et tous ceux qui en Dieu ne croient,
Et les vilains et les pelés,
Bien des princes seraient brûlés.
Jamais si loyal feu ne fût,
Car ils vaudraient mieux cuits que crus.

La satire est acerbe, vous en appréciez l'irrévérence.

— Heureusement que vous ne l'avez pas adressée à votre roi mais à moi, commentez-vous.

Le visage du fou s'illumine, ses yeux brillent.

— Il en fit pourtant son affaire lorsque la première fois, je la déclamai, réplique-t-il dans un grand sourire.

— Sa colère a dû être terrible.

— Oh ! fait-il d'une voix légère. Il me condamna à mort.

— Mais vous n'êtes pas mort ! vous écriez-vous, suspendue aux lèvres du bouffon.

— Parce qu'ayant grande estime en ma personne, reprend-il, le roi me laissa le choix de ma mort.

— Et donc ?

— Je lui fis part de mon choix, réplique le fou, la mine facétieuse.

— Qui fut ?

— De mourir de vieillesse !

Le fou éclate alors d'un énorme rire.

— De toute façon, reprend-il, le roi noir n'aurait pas permis ma mort.

— Votre adversaire ? vous étonnez-vous.

— Si fait, c'est lui mon vrai maître. Les quatre fous sont à son service. Il n'en faut pas moins pour le distraire lorsqu'il revient de la chambre au bois dormant.

Le fou a attisé votre curiosité.

— Quel drôle de nom pour une chambre, glissez-vous.

Il éclate à nouveau de rire avant de se figer brutalement, ses yeux se ferment lentement, il redevient la pièce inanimée d'un jeu d'échecs.

Le silence revenu dans la salle, un long frisson traverse votre échine. Vous massez votre nuque. Le fou vous a entièrement embarquée dans son histoire, vous faisant oublier sa nature réelle.

Vous secouez la tête en vous éloignant de l'androïde.

Notez les mots *Bois dormant* en rouge. La prochaine fois que vous rencontrerez ce groupe de mots, ajoutez 7 à la section à laquelle vous êtes et rendez-vous immédiatement à cette nouvelle section sans lire la suite du paragraphe.

Si ce n'est déjà fait, vous pouvez vous intéresser au cavalier au 208 ou à la reine au 178.

Autrement, vous sortez de la salle par le 19.

30

Alors que vous vous approchez de la Porte, vous apercevez, fixé à hauteur d'homme, un petit panneau en plastique qui avait échappé à votre regard lors de votre entrée en Enfer. C'est un plan d'évacuation de la partie de la mine se trouvant de l'autre côté de la Porte. Utilisant la pointe de votre couteau, vous en dévissez les quatre vis et l'emportez.

Si vous avez les codes FIL et FIOLE, allez au 294.

Si vous n'avez que le code FIL, allez au 222.

Si vous n'avez aucun de ces codes, allez au 334.

31

La galerie, d'abord rectiligne, tourne à droite de quatre-vingt-dix degrés et vous vous retrouvez face à un éboulis qui vous barre le passage. Vous escaladez le tas de gravats. Les pierres sont trop nombreuses et la terre trop compacte pour que vous puissiez ouvrir un passage.

Vous faites demi-tour et retournez au croisement.

Si vous prenez à gauche, allez au 209. Si vous prenez à droite, allez au 87.

32

A cet endroit, le passage est étroit ; deux hommes ne pourraient s'y croiser. La roche a été grossièrement taillée sauf au niveau du sol dont la surface aplanie permet de marcher sans risquer de trébucher. Vous aboutissez en haut d'un escalier dont les marches ont été creusées en leur milieu par l'usure. Nul bruit ne remonte du gouffre qui bée à vos pieds mais une odeur désagréable qui vous arrache une grimace.

Le regard des Dieux est partout, même ici. Vous ne faites donc pas demi-tour mais descendez l'escalier, remplie d'une détermination fébrile. L'odeur s'accentue, devient insupportable. Vous enfouissez votre visage dans votre coude.

Votre lampe éclaire un éboulis qui ferme le passage. Un liquide brunâtre suinte des rochers effondrés, qui vient former une flaque visqueuse dans une petite cavité au sol. Une forme blanchâtre et longue dépasse du tas de pierres. Réprimant votre répulsion, vous vous approchez et reconnaissez des os. Ce ne sont pas ceux d'un humain, vous en êtes sûre, vous avez appris par cœur les planches anatomiques des manuels de médecine trouvés lors de vos errances. Ce ne peut être non plus ceux d'un animal, les plus gros vivant dans la Cité étant des rats.

Votre cerveau hoquette et grince devant cette évidence, ce que vous voyez est un squelette de Damné !

Cette révélation vous fait reculer de 1 vers la Terre de Nod.

Notez le code BLANC.

Si c'est le deuxième endroit où vous vous êtes rendue après avoir fui les Enfers, allez au 98. Sinon, vous pouvez visiter un autre lieu en vous repérant à l'aide du plan, ou, bien sûr, retourner aux grilles au 98.

33

Vous vous levez et, la nuque courbée, vous dirigez vers un groupe de Damnés. Arrivée à portée de voix, les yeux baissés, vous récitez d'une voix douce le passage que vous avez choisi. Les mots vous reviennent facilement, vous avez été entraînée à les retenir.

« Je dois vous dire aussi que j'ai contracté, en captivité, une dette envers les éléphants, dont j'essaye seulement de m'acquitter. C'est un camarade qui avait eu cette idée, après quelques jours de cachot — un mètre dix sur un mètre cinquante — alors qu'il sentait que les murs allaient l'étouffer, il s'était mis à penser aux troupeaux d'éléphants en liberté — et, chaque matin, les Allemands le trouvaient en pleine forme, en train de rigoler : il était devenu increvable. Quand il est sorti de cellule, il nous a passé le filon, et chaque fois qu'on n'en pouvait plus, dans notre cage, on se mettait à penser à ces géants fonçant irrésistiblement à travers les grands espaces ouverts de l'Afrique. Cela demandait un formidable effort d'imagination, mais c'était un effort qui nous maintenait vivants. Laissés seuls, à moitié crevés, on serrait les dents, on souriait et, les yeux fermés, on continuait à regarder nos éléphants qui balayaient tout sur leur passage, que rien ne pouvait retenir ou arrêter ; on entendait presque la terre qui tremblait sous les pas de cette liberté prodigieuse et le vent du large venait emplir nos poumons. »

Vous êtes subitement interrompue par le Damné au tablier ; l'homme cogne violemment sa louche contre la marmite pour signifier la fin du repas. Vous relevez

les yeux et croisez ceux des Damnés. Une étincelle brille dans leurs pupilles ; un grand échelas à la peau diaphane hoche le menton avant de se traîner jusqu'au chariot pour y poser son bol.

Sans hâte, les files humaines se reforment et regagnent les dortoirs. Vous suivez le mouvement, le cœur plus léger, et vous vous allongez sur votre couche.

Les lumières pâlottes s'éteignent peu après.

Baignant dans votre sueur, vous passez une nuit agitée. La vermine qui infeste votre matelas n'arrange pas les choses.

Notez le code ÉLÉPHANT et allez au 104.

34

Vous vous résignez à affronter les relents nauséabonds qui arrivent à traverser votre masque et pénétrez dans l'antre obscur. Les parois de la galerie sont dépourvues de CHOPS. Vous pensez d'abord que cela explique son abandon, mais ce raisonnement ne vous satisfait qu'à moitié. D'après ce que vous avez observé, vous pensez que la substance est autant extraite que cultivée.

Le tunnel que vous avez enfilé débouche rapidement dans une grande salle, une grotte naturelle, épargnée par les coups de pioches et le martellement des marteaux-piqueurs. Au loin, une lueur attire votre attention. Intriguée, vous éteignez votre lampe et avancez prudemment pour rejoindre un rideau de perles dont la couleur d'un bleu-vert luminescent illumine d'une féérie inattendue cet Enfer.

Votre regard remonte le long des filaments, vous découvrez avec un hoquet de dégoût l'origine des sécrétions. D'énormes vers accrochés au plafond, la tête en bas, expulsent de leurs bouches cet étrange mucus.

Vous tendez un doigt hésitant, les filaments sont gluants. Votre geste est une erreur, il met immédiatement fin à vos observations car un bruissement soudain s'élève derrière vous. Vous plongez au sol, un souffle fétide balaie votre nuque. Vos mains prennent appui sur la roche jonchée d'os brisés et vous basculez sur le dos. Un cri d'effroi s'étrangle dans votre gorge. Un insecte d'une grosseur inimaginable, aux ailes démesurées, entame une large courbe pour revenir vers vous. La partie caudale de son abdomen a la luminescence des filaments. Mais ce que vous ne quittez pas des yeux est le rostre qui prolonge sa tête, assez long et fin pour pouvoir percer votre cage thoracique. Vous dégainez votre pistolet.

Vous espériez mieux vous débrouiller que précédemment avec les Démons et poussez un cri de rage quand votre premier coup rate sa cible. L'éperon de l'insecte,

lui, a lacéré la manche de votre manteau et entaillé votre peau. Vous grincez des dents sous la brûlure.

Vous essuyez votre main sur votre pantalon pour en ôter la sueur et rectifiez le tir. Pas assez. Vous subissez une deuxième blessure, cette fois-ci à la jambe.

Le troisième tir est votre dernière chance. Vous réagissez d'instinct en réajustant la position de votre index et en maintenant l'arme immobile après avoir appuyé sur la gâchette. Le cœur cognant dans vos oreilles, la respiration coupée, vous voyez l'insecte s'effondrer. **Progressez de 1 dans la Voie du combat.**

Vous ne prenez pas le temps de savourer votre victoire. Quels dangers vous guettent encore ? Vous courez aussi vite que vous permettent vos blessures pour vous échapper de cet antre puant, espérant qu'il existe une autre sortie. Une lueur sur votre gauche vous apporte un peu d'espoir. Vous vous dirigez vers elle ; un soupir de soulagement s'échappe de votre poitrine lorsque vous comprenez qu'il s'agit bien d'une issue.

Exténuée, vous titubez quelques pas avant de vous effondrer. Votre combat et vos blessures ont épuisé vos dernières ressources, vous avez besoin de manger. Vous sortez vos provisions de votre sac et poussez un cri de rage en découvrant que l'atmosphère délétère du gouffre les à entièrement gâtées. Le moral au plus bas, vous tâtez cette substance gélatineuse que le Damné a appelé CHOPS. Vos doigts finissent par en détacher un morceau que vous portez à votre bouche. D'abord douceâtre, puis amère, la substance vous arrache un haut-le-cœur.

Vous sombrez brutalement dans le sommeil.

Quand vous vous réveillez après avoir dormi plusieurs heures, vous réalisez que vos douleurs se sont envolées et que vos blessures ne saignent plus. Plus rien ne vous empêche de vous remettre en route.

Vous marchez longtemps le long de la falaise sur un sentier à moitié éboulé qui semble ne pas avoir été emprunté depuis des années. Vous ne cessez de monter, accompagnée par le fracas de la mine. Après nombre de détours et d'errements, vous reconnaissez, au sommet d'un escalier, l'endroit par lequel vous êtes arrivée.

Vous vous cachez jusqu'à la nuit. Le départ des Damnés et de leurs gardiens laisse d'abord le gouffre silencieux mais, rapidement, des grattements, bruissements, couinements et autres bruits s'élèvent, laissant supposer que toute une faune hétéroclite colonise les lieux. Vous frissonnez en repensant à l'insecte que vous avez combattu et montez précipitamment les marches qui mènent à la Porte.

Si vous avez le code PLAN, allez au 133. Sinon, allez au 30.

Votre choix vous éloigne à nouveau du Jardin d'Éden. **Vous progressez de 1 vers la Terre de Nod.**

Vous portez à vos lèvres tremblantes la gourde, buvant avec délectation l'eau frelatée. La Chose a un sourire de contentement. Sans vous demander votre consentement, il se glisse entre vos bras. Il est agréable d'accueillir sa chaleur. Vous vous endormez, enfin apaisée. Votre répit est de courte durée car comme la nuit dernière les geignements de votre compagnon vous réveillent. Vous écoutez ses plaintes, attentive aux mots à peine articulés, essayant de donner du sens à ses paroles décousues. Soudain, vous vous figez. Votre cœur bat plus vite. Vous reprenez votre respiration et secouez le môme :

— Tu te souviens de ta mère, soufflez-vous, encore interloquée par votre découverte.

Dans la Cité, personne ne se rappelle de ses parents car vous y arrivez nourrissons, les grandes sœurs et les grands frères se chargeant de vous élever.

C'est maintenant à La Chose de se figer.

— Non, murmure-t-il.

— Tu étais en train de rêver d'elle.

Le môme secoue la tête en signe de dénégation mais vous n'êtes pas dupe. Vous le repoussez contre les barreaux.

— Que sais-tu d'elle ? lui lancez-vous.

Votre voix a pris des inflexions dures. Vous réalisez que vous serrez les poings. La Chose détourne la tête. Vous ne remarquez pas sa tristesse.

— Comment était-elle ? insistez-vous.

Un sentiment de jalousie que vous avez de la peine à contenir vous envahit. La Chose, le regard perdu dans l'obscurité, vous répond enfin :

— Elle avait une très jolie voix et l'habitude de chanter des berceuses pour m'endormir. Ce don a amusé le temps d'une chanson les Bal T'aks. Ils lui ont ensuite tranché la gorge.

— Les Bal T'aks ?

Un silence pesant s'installe entre vous. La pensée qu'il vaut mieux ne jamais avoir connu sa mère que de la savoir morte traverse votre esprit. Vous commencez à regretter vos questions. Soudain, la Chose prend une grande inspiration et déverse un flot de paroles d'une voix aiguë :

— Les Bal T'aks sont des Aliens. Les galaxies regorgent de planètes peuplées d'autres races. Les Bal T'aks sont les plus agressifs. Ils ont tué ou réduit en esclavage les miens. Ils veulent conquérir l'univers.

Vous éclatez de rire à l'énoncée de ces absurdités.

— Les Aliens sont une invention des Anciens. Du temps où les hommes, faibles et vaniteux, ne croyaient plus aux Dieux.

La Chose vous regarde avec une tristesse infinie tandis qu'intérieurement vous le plaignez. Inventer une telle histoire pour justifier sa difformité est poignant. Le môme se lève. Un poids écrasant semble peser sur ses épaules. Il s'en va sans un mot. Vous n'avez pas la force de le retenir.

Allez au 122.

36

Vous vous rappelez de la haine dans son regard, votre main ne tremble pas, vous tirez. L'homme s'effondre, la bouche ouverte sur un cri qui n'a pas le temps de sortir de sa gorge. A aucun moment, vous regrettez votre geste. Les Damnés, reniés par les Dieux, ne méritent aucune considération.

Les oreilles rendues bourdonnantes par la déflagration, vous vous approchez du corps et le fouillez. Vous trouvez une clé et souriez. Maintenant, vous aussi savez ouvrir les Portes. Vous pointez votre torche vers le fond du boyau, la seule issue qui vous reste.

Alors que vous avancez vers les profondeurs, la substance verdâtre récoltée par les Damnés devient plus épaisse, plus importante et plus colorée. Vous en arrachez un morceau. La chose est gélatineuse. En l'observant plus attentivement, vous découvrez que sa couleur est due aux pigments fluorescents qui la composent. Vous soulevez votre masque et la portez à votre nez, son odeur fade est légèrement écœurante.

Si vous avez le code ROI, allez au 103. Sinon, allez au 224.

37

Sol marchera en tête et vous jouerez le rôle du garde en fin de colonne.

— Tu parleras le moins possible, vous lance-t-il.

— Ça va de soi, répliquez-vous, froissée par ses paroles.

Vous vous mettez en route.

Le sentier suit une forte pente. Vous avancez, la tête vide, toute à l'effort que vous devez fournir. Lorsque la colonne s'arrête brutalement, vous butez contre le Damné qui se trouve devant vous. Sol a levé une main et se tait, immobile, la tête légèrement penchée. Enfin, il se tourne vers vous. Par gestes, il vous explique que des gardes se trouvent à proximité. Soulagée de porter un masque – vous n'avez pas besoin de vous composer une expression qui irait avec le rôle que vous avez endossé – , vous redressez vos épaules.

Votre colonne croise un premier groupe de gardes. Des Damnés leur lancent en coin des regards craintifs, d'autres ont la tête résolument baissée. Peu importe la raison de leur peur ; les Démons, de toute façon, n'attendent d'eux qu'une soumission craintive.

Par réflexe, vous avez adopté une démarche chaloupée. Un filet de sueur coule entre vos omoplates. Votre supercherie ne résisterait pas à une observation poussée.

Sol impose un rythme de marche lent ; les Damnés ont du mal à le respecter, provoquant des heurts dans la colonne, ce qui fait rire quelques gardes. Certains vous lancent même quelques insultes.

Le trajet que vous suivez longe les bâtiments du QG. Le cœur battant, vous dépassez la dernière baraque, continuez à avancer et disparaissez de la vue des Démons. Les muscles de vos épaules et de votre nuque se relâchent.

Un brouhaha joyeux s'élève de la colonne, vous lancez à Sol :

— Tu vois, j'avais raison !

— Raison… pour quoi ?

Ce n'est pas le Damné qui vous a répondu. Un Démon vient d'apparaître de derrière un rocher. Il est en train de remonter la braguette de son pantalon. Quatre galons sont cousus sur les épaulettes de son manteau.

Si vous fuyez, allez au 130. Si vous lui tirez dessus, allez au 193.

38

— Pourquoi sommes-nous si peu à nous échapper ? demandez-vous.

L'homme aux cheveux grisonnants glisse dans la serrure sa clé, vous notez qu'elle est identique à celle que vous avez dérobée.

— Tous les deux mois, nous saoulons les gardes avec de l'alcool de CHOPS et empruntons une de leurs clés. Tu vois, ils ne savent pas exactement combien nous sommes ici, ils ne nous comptent jamais. Pourquoi prendraient-ils cette peine ? Alors, dix qui disparaissent, ça passe inaperçu. Les gardes se réveillent le matin avec une sacrée gueule de bois et ne se rendent compte de rien.

Vous hochez la tête, votre pouce caresse la clé que vous avez cachée dans votre poche. Demain, l'un des Démons aura une gueule de bois plus mauvaise que ses camarades. Cela serait étonnant qu'il se vante de la perte de sa clé. Au pire, une fouille infructueuse des Damnés sera organisée.

Vous franchissez le seuil de la porte et attendez la fillette mais, à votre grand étonnement, elle ne vous suit pas et commence à refermer la porte.

— Qu'est-ce que tu fais ? vous exclamez-vous en glissant votre pied dans l'entrebâillement.

— Mon tour n'est pas encore venu.

Son visage hâve, ses profonds cernes violacés, sa maigreur squelettique… tout crie le contraire.

— Ne dis pas n'importe quoi ! Viens !

Mais la gamine s'entête et tente de vous repousser.

— Je ne peux pas, dit-elle en secouant la tête. Je dois attendre la réalisation de la prophétie.

— Que dis-tu ? C'est quoi, cette…

Vous ne terminez pas votre phrase, deux Damnés vous ont empoignée et vous tirent en arrière.

— Ne traînons pas, vous souffle au visage une Damnée. La route est longue.

Vous entendez la porte se refermer derrière vous. Que pouvez faire d'autre que de les suivre ?

L'abîme résonne de bruits étranges. Froissements, grattements, stridulations, plaintes… Les lieux sont habités par de mystérieuses créatures. Vous préférez ne pas y penser, faisant confiance aux Damnés pour préserver le groupe du danger. Quant aux Démons : « Rencontrer des gardes ? La nuit ? Ici ? Ça ne risque pas ! » vous ont lancé les Damnés en riant lorsque vous avez exprimé vos craintes.

Vous avancez donc d'un bon pas, mais la direction que vous prenez vous intrigue. Vous vous penchez vers l'homme qui marche devant vous.

— Où allons-nous ? La Porte n'est pas par-là !

— Il faudrait être fou pour franchir une Porte. Il existe des passages à travers la roche, des chemins que les gardes ne connaissent pas. C'est le seul itinéraire sûr !

— Je suis pourtant arrivée par une Porte, répliquez-vous.

— Bien sûr, comme tout le monde.

Vous ralentissez le pas, en proie à de nombreuses questions. Où espèrent se rendre les Damnés ? On ne sort pas facilement de l'Enfer ! Existe-t-il seulement un havre pour eux ?

Vous finissez par vous arrêter de marcher, saisie par l'évidence. Les suivre est une erreur, ils ne peuvent vous ramener dans le monde des vivants.

Vous faites demi-tour. Vos doigts pétrissent la clé que vous avez volée. Vous vous enfuirez par où vous êtes venue.

Si vous avez le code PLAN, allez au 294. Sinon, allez au 141.

39

Vous vous rapprochez des câbles et attendez qu'une berline pleine de CHOPS apparaisse. Les minutes passent et vous commencez à regretter votre choix. Peut-être devriez-vous sauter dans une benne vide ? Descendre pour mieux remonter ? Ou alors, finalement, rejoindre l'échelle ?

Vous jetez des coups d'œil furtifs derrière vous, vous attendant à tout moment à voir surgir un garde.

L'arrivée d'un wagonnet rempli met fin à vos hésitations. Vous sautez dedans, vous enfonçant mollement dans la substance verdâtre. Puisque vous baignez dans cette étrange matière, vous en profitez pour l'examiner plus attentivement. La chose est gélatineuse et sa couleur particulière est due aux pigments fluorescents qui la composent. Vous en arrachez un morceau et, soulevant votre masque, vous le portez à votre nez. L'odeur fade est légèrement écœurante.

Si vous avez le code ROI, allez au 144 Sinon, rendez-vous au 120.

40

Lorsque vous reprenez conscience vous êtes allongée sur le plancher rugueux de la cabane. Vous n'avez pas la force de bouger. Les bruits de la mine se sont tus. Seule la respiration du Démon trouble le silence. Elle est étrangement forte et saccadée.

Vous résistez à la tentation d'ouvrir les yeux, préférant feindre l'évanouissement pour gagner du temps et réfléchir. Vous sondez vos douleurs et ne pensez pas avoir d'os fracturés ou de blessures graves.

Les mains calleuses du Démon se posent sur vous et baissent votre pantalon d'un geste sec. Vous comprenez immédiatement ses intentions et votre sang se glace.

L'abstinence est la règle dans la Cité. Les plaisirs charnels ne sont accordés qu'à ceux qui franchissent les Portes du Jardin.

Un profond dégoût mêlé d'une rage bouillonnante vous fait brusquement ouvrir les yeux. Surpris, le Démon, penché au-dessus de vous, se fige une fraction de seconde. Cela suffit. Vous repliez vos genoux et percutez violemment son entrejambe. Votre agresseur se recroqueville, gémissant. Vous sautez alors sur lui, saisissez son arme et tirez ; la déflagration vous assourdit. Les tympans sifflants, vidée de vos forces, vous laissez tomber le pistolet de vos mains entravées.

Une flaque de sang, toujours plus grande, s'étend sous le corps sans vie. Le Démon qui en avait pris possession s'en est allé.

Vous avez terrassé un Démon ! La fierté que vous ressentez vous fait oublier un instant vos douleurs. **Avancer de 1 vers le Jardin d'Éden.**

Cet acte de bravoure vous donne un regain d'énergie. Vos mains malhabiles fouillent le corps, elles extirpent une grosse clé de la poche du manteau. Votre cœur bat plus fort. Se pourrait-il que cela soit celle qui ouvre les Portes ? Vous la rangez soigneusement dans votre propre poche.

On a jeté votre sac dans un coin de la cabane, vous vous y traînez et buvez le fond d'eau qui reste dans la gourde. Personne n'a jugé bon de prendre votre couteau. Vous coincez son manche dans une fente du plancher et cisaillez la corde qui lie vos poignets. Ces efforts ont épuisé vos dernières ressources, vous avez besoin de manger. Vous retenez un cri de rage en découvrant que l'atmosphère délétère du gouffre à entièrement gâté vos provisions. Dépitée, vous tâtez cette substance gélatineuse que le Damné a appelé CHOPS. Vos doigts finissent par en détacher un morceau que vous portez à votre bouche. D'abord douceâtre, puis amère, la substance vous arrache un haut-le-cœur. Vous sombrez brutalement dans le sommeil.

Quand vous vous réveillez après avoir dormi plusieurs heures, le même silence oppressant vous entoure.

Combien de temps disposez-vous avant l'arrivée des Damnés et de leurs gardes ? Difficile de l'évaluer… Mais il est certain que vous ne devez pas traîner. Vous vous levez péniblement, encore engourdie de sommeil. Vous constatez avec étonnement que vos douleurs se sont envolées. Vous tâtez votre lèvre, elle a dégonflé.

Vous sortez de la cabane. Perchée sur une petite proéminence, elle domine la place d'où partent les nacelles. Vous rejoignez les escaliers qui mènent à la Porte et escaladez les marches.

Si vous avez le code PLAN, allez au 214. Sinon, allez au 199.

41

A nouveau face à ce choix, la sensation de malaise qui vous a accompagnée en sourdine toute la journée se fait plus vive. Vous n'êtes pas fière d'avoir accepté l'eau la nuit dernière. Votre ventre se serre tandis que vous évitez de penser aux Dieux pour ne pas attirer leur attention.

Vous secouez lentement la tête en regardant La Chose. Le gamin tente un sourire mais vous vous refusez à le lui rendre. Malgré votre réaction, il avance vers vous prudemment avec des gestes d'animal craintif. Vos remords sont plus forts que le froid piquant de la nuit et que votre pitié. Vous reculez jusqu'aux barreaux et vous vous recroquevillez les yeux clos, fermant votre corps et votre âme à La Chose.

Vous entendez la porte de la cage se refermer. Votre prison oscille.

Vous êtes à nouveau seule.

Les heures passent. Votre sommeil est agité, rempli de cauchemars.

Allez au 122.

42

Lorsque vous vous réveillez vous êtes dans un endroit sombre et humide, une grotte. On discute à voix basse autour de vous. Vous passez votre langue sur vos lèvres craquelées, puis tournez la tête en direction des voix. Vous découvrez des enfants bien sûr, mais aussi des adultes. Beaucoup d'adultes. Un instant vous pensez être au paradis mais cette idée vous apparaît vite comme idiote.

Un homme s'approche de vous.

— Comment te sens-tu ? demande-t-il.

— J'ai soif.

Il vous aide à vous asseoir et vous donne un bol d'eau délicieusement fraîche puis à manger.

— Tu viens de la Cité, n'est-ce pas ?

La bouche pleine, vous hochez le menton, épiant du coin de l'œil vos étranges hôtes.

— Où sommes-nous ? demandez-vous après avoir dégluti votre dernière bouchée. Qui êtes-vous ?

Votre soif et votre faim apaisées, vous avez retrouvé assez de lucidité pour vous inquiéter de votre situation. La possibilité de vivre en dehors de la Cité et maintenant, ces adultes… Rien ne tourne rond. Une angoisse sourde tiraille votre estomac.

L'homme jette un bref regard vers ses compagnons avant de commencer son récit.

— Il y a plus d'un siècle les Bal T'aks, une race belliqueuse venue d'une autre galaxie, ont envahi notre planète. Une guerre rapide mais terrible. Nos ancêtres ont été contraints de se réfugier dans le désert de Kharab et depuis, nous vivons terrés dans ces grottes comme des rats alors que les plaines fertiles de l'ouest nourrissent nos agresseurs.

Vous essayez d'assimiler ces informations, les confrontant avec ce que vous savez.

— Mais… les Dieux…

— Les Dieux n'existent pas. Ce sont les Bal T'aks. La Cité est une sorte de camp d'entraînement. On vous pousse à combattre les uns contre les autres, à vivre dans des conditions difficiles. Ceux qui parmi vous survivent deviennent des combattants

d'élite ou, au pire, de la chair à canon. Des soldats toujours envoyés en première ligne dans les guerres que mènent inlassablement les Bal T'aks.

Vous fermez les yeux. Les visages de tous les Frères et Sœurs que vous avez croisés, parfois aimés, défilent derrière vos paupières.

— Tu ne peux pas rester avec nous. Demain, nous t'emmènerons à Wasat. C'est une petite ville aéroportuaire. En te débrouillant bien, tu pourras trouver un vaisseau qui t'emmènera loin de cette planète.

Du haut de la falaise qui surplombe Wasat, vous scrutez avec amertume la zone aéroportuaire. Votre choix se porte sur un petit engin à l'écart des gros cargos intergalactiques. Votre regard est glacial. Votre amour inconditionnel envers les Dieux s'est transformé en une haine farouche contre les Bal T'aks.

Vous descendez la pente raide puis vous vous faufilez entre les containers empilés et les vaisseaux spatiaux en transit. La porte de l'engin que vous avez repéré est ouverte, l'intérieur est silencieux. Vous vous y glissez en douce. Le coup que vous recevez à la tête vous assomme à moitié. Vos réflexes développés durant les années passées dans la Cité prennent aussitôt le relais. Vous pivotez rapidement sur vos talons et vous mettez en position de défense, les mains relevées devant votre visage.

Vous observez votre adversaire. La trentaine, habillé d'un pantalon treillis sombre et d'un tee-shirt noir, le visage qu'il présente n'est pas celui d'une brute épaisse, il a même quelque chose d'avenant. Il fait cependant l'erreur de vous sous-estimer. En ne poursuivant pas son attaque, il vous permet de récupérer toute votre lucidité. Vous feintez puis vous précipitez sur lui. Quelques minutes vous suffisent pour le plaquer au sol, le tranchant de votre couteau sur sa jugulaire.

L'homme ne montre aucune peur. Au contraire, il vous sourit.

— Tu viens de la Cité.

Vous attendez la suite. Votre lame appuie peut-être un peu plus fort sur la peau tendue de son cou.

Son sourire s'élargit.

— Et tu veux fuir cette planète. Tu as raison. Si les Bal T'aks t'attrapent, je ne donne pas cher de ta peau. Mais ça m'étonnerait que tu saches piloter un Fly-T.

À contrecœur, vous devez admettre qu'il a raison.

— Que proposes-tu ? lâchez-vous.

— Déjà, d'enlever cette lame qui me chatouille désagréablement le gosier…

Son regard franc et son aplomb vous poussent à lui faire confiance mais vous hésitez encore. Une lueur amusée fait pétiller ses yeux.

— J'ai un poignard dans ma botte gauche et mon pistolet est posé à côté du tableau de bord.

Vous saisissez ses armes, le faites asseoir sur le siège du pilote, et braquez son pistolet sur lui.

— Je t'écoute, dites-vous.

Vous apprenez qu'il s'appelle Ian Preston. Ancien officier de l'armée de la Coalition, il a déserté sur un coup de tête, embarquant avec lui son sergent, Ra Xilon. *Une histoire de filles et d'argent*. Par opportunité et goût de l'aventure, les deux lascars sont devenus contrebandiers. Xilon, il y a trois jours, suite à une soirée arrosée dans un bouge de Wasat, qui s'est terminée en bagarre générale, a été coffré par les Bal T'aks.

Le visage de Preston s'assombrit.

— J'ai appris hier qu'il avait été envoyé avec un groupe de prisonniers sur Krptes, une planète dont les Bal T'aks veulent s'emparer.

Bref, il se retrouve sans coéquipier.

— Tu sais te battre, tu es courageuse et endurante. Tu t'es échappée de la Cité, ce qui montre ta témérité. Faisons équipe.

Avez-vous vraiment le choix ? La dernière phrase de Preston finit de vous décider.

— Et je te promets que jamais on ne travaillera pour ces salauds de Bal T'aks.

Vous serrez la main qu'il vous tend.

À travers le hublot du Fly-T qui s'élance vers l'espace, vous fixez la Cité. Ses dimensions se réduisent, elle n'est bientôt plus qu'un point, puis plus rien.

43

Vous grimpez lestement au sommet du châlit pour vous installer à côté d'elle. Elle se saisit aussitôt de votre bras et pose sa tête sur votre épaule.

— Comme c'est bon, cette chair replète, s'extasie-t-elle en tâtant vos muscles.

Elle a soufflé son haleine à votre visage et les relents d'alcool vous font grimacer.

Cette Damnée est ivre.

Vous vous dégagez brutalement et sautez au bas du lit. **D'un pas vif, vous rejoignez Oxuth au 180.**

Notez le code FIOLE.

44

Vous déblayez un coin de sol près de l'un des murs et vous asseyez. Le dos collé à la paroi, les jambes étendues devant vous, vous fermez les yeux et écoutez.

Vous n'entendez d'abord que le silence, votre nouvelle compagne depuis que vous êtes une Sans-famille, puis vous saisissez le souffle du vent, il se faufile, espiègle, dans les interstices qui s'offrent à lui, déclinant sa propre chanson. Il vous faut encore longtemps – le pâle éclat du soleil a disparu et le ciel commence à s'assombrir – avant que vous ne perceviez des froissements d'étoffe et de légers frottements.

Vous n'êtes pas seule.

Votre front se plisse, votre concentration redouble. Les bruissements diffèrent. L'un est plus pesant que l'autre. Plus lent aussi. Ils sont deux. Deux à attendre. À attendre quoi ? Vous vous allongez. Puisque les deux là-haut montent la garde, vous pouvez baisser la vôtre.

Vos yeux parcourent la nuit étoilée. Dans ces cieux étincelants vivent les Dieux. Votre visage s'illumine d'un grand sourire et vous vous endormez.

Les deux jours suivant se ressemblent. Votre unique horizon est le rectangle bleu sale du ciel. Assise ou allongée, vous cherchez à capter les mouvements de vos gardiens. Votre immobilité permet d'économiser l'eau de votre gourde, ainsi une gorgée à intervalles réguliers suffit à vous préserver de la déshydratation. Vous mangez peu et mastiquez longtemps. Alors, lorsqu'au troisième jour on vous lance une corde, vous trouvez la force de vous hisser hors du trou. Avec surprise, vous découvrez que c'est une géante qui tient l'autre bout. Vous prenez le temps de la détailler. Son visage enfantin est surmonté d'un casque bardé de barbelés. Deux longues tresses brunes émergent de cet horrible couvre-chef, elles descendent le long d'un pectoral rutilant dont l'odeur d'huile rance fait plisser vos narines. Ses membres sont impressionnants. Ses bras valent six fois les vôtres. De nombreux bracelets cloutés enserrent ses muscles.

Vous progressez de 1 dans la Voie de l'endurance. Allez au 136.

45

Vous réagissez aussitôt. Ils sont trop nombreux pour que vous preniez le risque d'un affrontement. Vous pivotez sur vos talons et courez à perdre haleine, bondissant entre les arbustes, dérapant sur le terrain instable. Vous fuyez sans un regard derrière vous. Soudain le sol s'effondre sous vos pieds et vous tombez dans un trou qui semble ne pas avoir de fond.

Allez au 49.

46

Vous en mettez un gros morceau dans votre sac.

Écrivez CHOPS dans votre sac à dos.

Sol, le Damné, s'est arrêté et a glissé la main dans une cavité au ras du sol. Il en retire une lampe-torche dont il pointe le faisceau vers le plafond, éclairant une fissure étroite.

— Notre chemin vers la liberté, annonce-t-il pompeusement.

Vous regardez la fente d'un œil sceptique et demandez :

— Tu es déjà passé par là ?

Sol a un petit rire.

— Pas encore !

Se moque-t-il de vous ? Vous levez votre pistolet.

— A quoi joues-tu ? grondez-vous.

Le Damné lève les mains en un geste d'apaisement.

— Regardez, dit-il. Le CHOPS est plus pâle à cet endroit, c'est qu'un courant d'air y passe.

L'explication ne vous convainc qu'à moitié.

— Cela ne prouve pas que le passage est assez large pour qu'on puisse s'y faufiler.

— L'importance de la pâleur montre qu'une grande quantité d'air arrive. Je suis sûr que nous passerons.

Sur ces mots, le Damné, las de la conversation, commence à escalader la paroi. Vous le suivez. L'homme a raison. Le passage est très étroit, vous devez parfois ramper ou vous glisser entre des blocs suintants en vous tortillant mais le boyau finit par vous emmener à l'extérieur.

Sol affiche une mine satisfaite, vous vous sentez vous-même plus légère.

À vos pieds, plusieurs chantiers sont en pleine effervescence. Ronronnements, grincements, vrombissements et martellements sourds s'élèvent jusqu'à l'étroite corniche où vous vous trouvez.

Des wagonnets accrochés à des câbles se croisent dans le vide dans un ballet incessant.

Sol vous tire par la manche et vous montre du menton l'entrée d'une galerie un peu plus loin sur votre droite. Vous marchez jusqu'à elle, il s'agit d'une mine désaffectée. Des relents nauséabonds si forts qu'ils traversent votre masque s'en échappent. Vous répugnez à y pénétrer.

— C'est le meilleur chemin, affirme Sol. Le plus sûr. À l'abri des regards.

Vous parcourez attentivement des yeux la falaise. Ses parois abruptes sont couronnées de nombreux surplombs.

— Trop dangereux par là, intervient le Damné. La roche est glissante et si nous sommes repérés, nous serons des cibles faciles.

Si vous suivez l'avis du Damné, allez au 242. Si vous préférez rester à l'air libre, allez au 111.

47

Vous vous dirigez alors vers la porte de la grotte. L'homme glisse sa clé dans la serrure, le pêne tourne sans bruit. Tout le groupe se faufile à travers l'ouverture, sauf lui.

— Il ne vient pas avec nous ? vous étonnez-vous.

— Il est chargé de remettre la clé à sa place, répond laconiquement la fillette.

Devant votre mine perplexe, elle rajoute :

— Son tour viendra, ne t'en fais pas.

L'abîme résonne de bruits étranges. Froissements, grattements, stridulations, plaintes même, retentissent dans l'obscurité oppressante ; les lieux semblent habités par de mystérieuses créatures. Les Damnés avancent avec une prudence dont vous n'arrivez pas à appréhender la cause. Se méfient-ils des bêtes qui rôdent autour de vous ou de l'éventuelle arrivée d'une patrouille ?

La fillette marche juste devant vous. Ses bras longs et maigres retiennent à nouveau votre attention. À bien y regarder, vous trouvez que tout son squelette est en fait étrange. Cette évidence, qui soudainement vous frappe, vous interpelle. Votre regard glisse sur vos autres compagnons d'évasion, eux aussi ont une corpulence filiforme troublante. Mais vous n'avez pas le temps d'approfondir vos pensées car votre colonne vient de s'arrêter à un carrefour, les Damnés paraissent hésiter, l'air grave et soucieux. La tension frissonnante qui ronge les échines depuis le franchissement de la porte augmente d'un cran.

La fillette ferme les yeux, l'air semble vibrer autour d'elle, enfin elle hoche la tête. Sans que vous en compreniez la raison, cet acquiescement muet retourne l'atmosphère. Vous voyez une résolution farouche s'afficher sur les visages, là où, auparavant, les traits étaient tirés par une sombre inquiétude. Des armes fabriquées avec des bouts de métal, du bois arraché ou des pierres taillées sortent des sacs et viennent se loger dans des mains qui ne tremblent pas.

— Nous allons nous battre ? chuchotez-vous dans l'oreille de la gamine.

— Nous allons mourir, réplique-t-elle d'un ton déterminé. Mais pas toi.

Ces paroles, non seulement ne vous rassurent pas, mais vous laissent aussi perplexe ; vous les ressassez, essayant de les comprendre, vous demandant pourquoi les Damnés peuvent mourir. Vous en arrivez à la conclusion que cela doit être une forme de torture vicieuse ayant cours dans cet Enfer : à nouveau, faire ressentir les

affres qui précèdent la mort, puis jouir d'une délivrance aussitôt suivie d'un retour en Enfer.

Vous regrettez de ne pas avoir volé le pistolet d'un des gardes endormis.

— Il y a beaucoup de patrouilles la nuit ? vous inquiétez-vous.

— Les gardes ne s'embêtent pas à surveiller le gouffre quand nous sommes parqués dans les dortoirs.

— Mais alors…

— Garde le silence, maintenant, vous coupe la fillette. Nous avons besoin de toute notre concentration.

Vous ravalez vos questions, comprenant intuitivement que quelque chose d'important est en train de se jouer.

Le groupe se remet en marche. Bientôt, vous reconnaissez le chemin par lequel vous êtes arrivée, il y a une éternité vous semble-t-il. Alors que vous vous rapprochez de la Porte, l'excitation des Damnés grandit, ne vous laissant pas indifférente. Vous aussi, êtes emportée par l'euphorie de votre libération proche. Des bruits et des voix coupent net votre griserie.

— Comment est-ce possible ? soufflez-vous.

Le visage de la fillette se fend d'un large sourire jubilatoire.

— À croire que nous ne sommes pas les seuls à vouloir nous enfuir.

— Que…

Une détonation éclate. Un premier Damné tombe, les autres chargent en hurlant. Vous ramassez aussitôt l'arme du blessé, un bâton auquel on a enchâssé une pierre à l'une de ses extrémités, et vous vous lancez dans la mêlée. L'affrontement est court. Hébétée, vous regardez autour de vous, vous êtes la seule encore debout. Des râles attirent votre attention ; la fillette, adossée à la falaise, respire encore. Ses yeux sourient. D'une main tremblante, elle désigne ses compagnons.

— Ils sont entrés dans la Légende, dit-elle dans un souffle à peine audible.

Vous prenez sa main. Elle est glacée.

— Les Damnés ne meurent pas, murmurez-vous, ils ressuscitent en Enfer. Encore et toujours.

Vous jetez des regards en biais, épiant les corps inanimés, vous attendant à les voir se relever. La main de la fillette s'échappe des vôtres, elle glisse sous son tee-shirt et ressort avec une chaînette aux mailles fines entre ses doigts. Dans un dernier effort, elle ôte le bijou de son cou.

— Prends-le.

Vous contemplez l'étrange médaillon qui brille dans votre paume. Les arabesques qui parcourent l'ovale d'argent sont d'une grande beauté. Vous cherchez le regard de

la gamine, il se déverse en vous, traçant un chemin douloureux jusqu'à votre âme. La bouche sèche, vous soulevez la chaînette et la passez autour de votre cou. Alors, la fillette expire son dernier souffle, qui se révèle être, à votre grand étonnement, un soupir de béatitude.

Vous vous relevez, légèrement étourdie par les émotions qui vous traversent, et tâchez de reprendre vos esprits. Le temps presse. Vous fouillez les gardes et trouvez ce que vous espériez : une clé.

Vous rejoignez la Porte qui vous permettra de sortir des Enfers.

Notez le code MÉDAILLON.

Si vous avez le code PLAN, allez au 294. Sinon, allez au 141.

48

— Et pourquoi devrais-je croire une tricheuse ?

L'accusation vous arrache un haussement de sourcil. Saskia vous lance une béquille, elle brandit la sienne.

— Nul n'est jamais sorti debout de la cage.

Elle soupèse son arme improvisée.

— La Chose a la mauvaise habitude de vouloir aider les autres malgré les règles.

Vous posez votre béquille sur le sol et prenez appui dessus.

— Nous n'allons pas nous battre, lancez-vous. Pas dans notre état. C'est ridicule.

Seuls vos réflexes vous permettent d'éviter la première attaque de Saskia.

Ce n'est pas un combat épique qui s'engage entre vous. Quintes de toux et crachats sanglants le rythment. Cependant les coups ne sont pas feints, ceux portés sur votre béquille font vibrer chacun de vos os. Pourtant, vous avez l'impression que la Mère ajuste sa puissance au moment de frapper, que les coups sont moins forts qu'ils ne devraient être. Alors, vous observez ses mouvements et réalisez qu'elle répète toujours les mêmes attaques jusqu'à ce que vous les pariez parfaitement.

Un affrontement plus intense que les autres vous laisse toutes les deux à genoux. Vous haletez. Un voile noir passe devant vos yeux et vous luttez contre l'évanouissement. Saskia n'a pas l'air en meilleur forme. Sa respiration sifflante est saccadée. Sa poitrine se creuse comme si ses poumons n'arrivaient plus à se remplir. En dépit du bon sens, elle se relève puis s'écarte de quelques pas.

Elle vous attend.

Vous vous redressez lentement. Malgré cela, votre tête tourne ; plusieurs secondes s'écoulent avant que vous arriviez à stabiliser votre regard.

Saskia vous attend toujours.

Elle veut que vous attaquiez. Votre cervelle s'est fait la belle depuis belle lurette et vous ne trouvez rien de plus original que de répéter les enchaînements que la Mère a utilisés contre vous. Vous vous préparez déjà à la défaite. Ainsi, est-ce avec sidération que vous voyez votre adversaire s'effondrer sur le sol. Votre béquille a frappée Saskia à la tempe, vous êtes prête à jurer qu'elle avait lâché la sienne avant.

Vous vous agenouillez auprès d'elle et posez sa tête ensanglantée sur vos cuisses.

— Tu ne mérites pas cette mort, dites-vous.

La Mère trouve la force de sourire.

— Seong était à peine plus vieux que moi, de quelques semaines.

Sa voix n'est qu'un souffle.

— Nous allions bientôt avoir nos seize ans, continue-t-elle d'une voix hachée. Il serait parti le premier puis je l'aurais rejoint. Mais…

— Mais le Royaume des Dieux est interdit à ceux qui meurent de maladie, terminez-vous le cœur serré.

— Après un combat si mauvais, les Dieux ne peuvent plus m'accueillir !

Saskia rit de sa bonne farce et vous retenez vos larmes tandis que la mort l'emporte.

À votre insu, la Mère vous a donné une leçon de combat. Vous progressez de 1 dans cette Voie.

Il vous reste juste assez de force pour traîner le corps jusqu'au parvis du Temple. Vous récitez une courte prière puis retournez dans la réserve. Vos doigts tremblants ouvrent la boite de médicaments, vous en avalez un. Incapable de grimper sur la table d'examen, vous vous allongez par terre et fermez les yeux. Le sommeil vous emporte une petite heure. À votre réveil, vous vous sentez nettement mieux. Il est temps pour vous de partir.

Vous fourrez dans vos poches les médicaments qui vous semblent les plus utiles et rejoignez le bâtiment principal, puis la chambre dans laquelle se trouvent vos affaires. Vous faites rapidement votre sac.

Dans le couloir, un grand frère vous arrête. Ses yeux brillent de fièvre, la sueur a collé des mèches de cheveux sales sur son front pâle.

— Tu sais où se trouve Saskia ? vous demande-t-il.

Vous secouez la tête. L'adolescent grimace et repart en vacillant.

— Saskia ! Saskia ! crie-t-il.

Votre envie de fuir redouble mais vous avez encore une chose à faire. Vous vous traînez jusqu'à une chambre du premier étage. La porte ouverte laisse voir un matelas sur lequel trois fillettes malades ronflent bruyamment. Dans le coin le plus

sombre de la pièce ont été jetés une couverture et un pot en ferraille censé servir de gamelle.

La laisse attachée au radiateur a été cisaillée.

Vous souriez.

La Chose a réussi à s'échapper.

Notez que vous avez des MÉDICAMENTS dans votre sac à dos, puis allez au 275.

49

Vous vous enfoncez au milieu d'une pluie de poussière et de feuilletés de roche, incapable d'arrêter votre glissade. Les bras croisées devant votre visage, les mains protégeant votre crâne, vous avalez plus de poussière que d'air. Vos pieds heurtent enfin un sol stable, vous êtes projetée en avant. A moitié étourdie, les oreilles bourdonnantes, vous rampez dans l'obscurité pour vous extraire de l'éboulis.

Vous reprenez lentement vos esprits. Vous êtes allongée sur le ventre, votre joue repose sur une surface granuleuse et humide, votre respiration et votre cœur commencent à retrouver un rythme normal.

Vous basculez sur le côté pour vous défaire de votre sac à dos et en extraire votre lampe de poche. Le pâle halo éclaire tout une architecture de bois : piliers disposés à intervalles réguliers, linteaux formant des cadres, planches reliant les parties supérieures. Vous êtes dans une ancienne mine. Le lieu ne présentant pas de danger immédiat, vous prenez le temps de faire couler une rasade d'eau dans votre bouche pour la rincer. Vous crachez un liquide gris rapidement absorbé par le sol.

La galerie doit bien mener quelque part puisque l'air y est respirable.

Vous vous levez, secouez grossièrement vos vêtements puis vous mettez en marche. Le boyau est loin d'être rectiligne. Vous franchissez un autre éboulis, enjambez des poutres pourries. Alors que vous atteignez un coude, un raclement devant vous, vous fait éteindre votre torche. Vous avancez prudemment le dos plaqué à la paroi, franchissez la courbe, et découvrez une salle faiblement éclairée à une cinquantaine de mètres de vous. Un éclat de lumière attire votre œil puis disparaît.

Vous laissez filer plusieurs minutes puis, comme vous n'entendez plus aucun bruit, vous rejoignez la salle au 261.

50

Vous les laissez prendre un peu d'avance. Ils sont trop nombreux pour que vous preniez le risque d'un corps à corps. Vous avez trouvé parmi les débris de schiste deux morceaux assez gros pour servir de projectiles convenables. Vous pourriez viser la grande bringue mais n'auriez aucun honneur à combattre les deux gamins.

Les mômes touchés à la tête s'effondrent.

Le bruit de leur chute fait se retourner leur grande sœur. Avec une rapidité qui vous surprend la grande sœur tire de la poche intérieure de son manteau un nunchaku. Quelques démonstrations du maniement de son arme vous convainquent que vous avez devant vous une adversaire de taille. Votre pouce caresse le manche du couteau accroché à votre ceinture, vous vous sentez bien vulnérable.

L'adolescente s'avance vers vous d'un pas tranquille un sourire méchant aux lèvres. Sans hésitation, vous tournez les talons et courez comme une dératée vers la grue repérée lors de votre ascension, cinquante mètres plus bas. Votre ennemie court vite, plus vite que vous. Vos mains se referment sur les barreaux de l'échelle, vous les gravissez deux par deux, vous attendant à tout moment d'être saisie par le pied. Vous dépassez la cabine puis montez sur la flèche et sautez de traverse en traverse jusqu'à l'extrémité de la poutre. La grande sœur, hésitante, s'est arrêtée au niveau du mât.

— Viens me chercher ! criez-vous.

Votre provocation la pousse à franchir le vide qui sépare les deux premières barres du treillis. Sa réception mal calculée la fait vaciller, elle évite de justesse la chute.

— Tu es fait comme un rat ! lance-t-elle.

Manifestement, elle n'ira pas plus loin. Vous haussez les épaules et la saluez crânement. Les jambes légèrement écartées, les mains dans les poches de votre pantalon, vous plongez votre regard dans le sien. Vous restez immobile ainsi de longues heures tandis que la grande sœur change fréquemment et prudemment de position.

Vous progressez de 1 dans la Voie de l'endurance et avancez aussi de 1 vers le Jardin d'Éden.

Le soleil déclinant amène un vent d'abord léger, qui vous rafraîchit, avant de s'intensifier. Votre adversaire jette des regards inquiets autour d'elle. Une bourrasque fait pivoter la flèche de quelques degrés. Vous tendez alors les bras vers le ciel, des vers reviennent à votre mémoire :

Toi qui peux monter solitaire
Au ciel, sans gravir les sommets,

Et dans les vallons de la terre
Descendre sans jamais tomber ;

Toi qui, sans te pencher au fleuve
Où nous ne puisons qu'à genoux
Peux aller boire, avant qu'il pleuve
Au nuage trop haut pour nous ;

Comme toi, mon âme s'élève
Et tout à coup rase le sol
Elle suit avec l'aile du rêve
Les beaux méandres de ton vol.

Lorsque votre regard revient sur la flèche, la grande sœur a disparu. Vous l'apercevez à vos pieds, qui court vers le petit bois, se hâtant de rejoindre sa Famille avant la nuit. Vous descendez à votre tour de la grue dans le crépuscule grandissant et partez à la recherche d'un abri. Vous marchez dans la pénombre mais vous n'allez pas bien loin. Le sol s'effondre soudain sous vos pieds, vous tombez dans un trou qui semble ne pas avoir de fond.

Allez au 49.

51

Si vous avez le code SÉSAME, allez au 319.
Si vous avez le code DOUBLE, allez au 291.
Sinon, allez au 324.

52

— Enfin dormir sans peur et sans cauchemars. M'abandonner au néant avec la certitude de me réveiller. Marcher les mains dans les poches, l'esprit libre, où bon me semble, sans m'inquiéter d'être suivie, sans craindre le prochain carrefour. Peut-être voir un oiseau. M'asseoir dans l'herbe et rêver. Tremper mes pieds dans la mer et contempler des heures durant les vagues qui s'en vont et qui reviennent toujours.

Allez au 309.

53

Vous êtes en train d'épuiser votre adversaire, vous n'abaissez cependant pas votre garde et maintenez votre niveau de combat. Le roi reste dangereux. Vous suez sang et eau, cherchant votre souffle dans la puanteur de l'air. Au moins, pouvez-vous respirer librement contrairement au roi engoncé dans son heaume.

L'occasion tarde à se manifester mais quand elle arrive, vous n'hésitez pas. Vous vous glissez sous un bras qui s'est trop déporté vers l'extérieur et enfilez votre lame sous la mentonnière. Le coup est fatal. **Vous avancez de 1 sur la Voie du combat**.

Tremblante, épuisée, vous vous laissez aller contre le mur jusqu'au sol et fixez sans la voir la flaque de sang qui s'agrandit à vos pieds.

Si vous vous traînez jusqu'au cadavre pour découvrir le visage qui se cache sous le casque, allez au 118. Si cela vous répugne, rendez-vous au 249.

54

Il vous reste peu de temps avant d'être appelée par les Dieux.

Notez le code APPEL.

Profitez-vous de ce temps pour aller explorer les quartiers sud où vous n'êtes jamais allée ? Dans ce cas, allez au 140.

Est-ce toujours nécessaire d'essayer de trouver de la nourriture dans les entrepôts de l'aéroport au 3 ?

Et pourquoi ne pas tout simplement attendre les Dieux dans une cache sûre au 195 ?

55

Ce bâtiment a l'air identique au premier. Vous longez sa façade espérant trouver une ouverture qui satisferait votre curiosité mais le mur, plus long que celui de l'autre bâtiment est aussi aveugle que vous. Est-ce un entrepôt ? Un bunker ?

Vos pas vous emmènent jusqu'au fond de la salle. Un couloir s'ouvre devant vous.

Si vous le prenez, allez au 332.

Si vous continuez de faire le tour du bâtiment, allez au 254.

56

Vous éteignez votre lampe et avancez prudemment vers les grilles.

Vous vous arrêtez avant de les franchir, prenant soin de rester dans la pénombre, l'oreille et l'œil attentifs. Vous ne détectez aucun bruit ni aucune présence, cependant vous remarquez quelques changements. Une boite de maïs a remplacé celle de raviolis, la chaise se trouve de l'autre côté de la table, le duvet est roulé en boule au pied du lit. Par contre, les nombres affichés sur le cadran sont toujours les mêmes : 09.06.69.

Vous vous glissez entre les grilles mais n'allez pas bien loin.

Une violente douleur traverse votre crâne, vous tombez à genoux, puis à terre. Avant qu'un voile noir n'assombrisse votre vision, vous apercevez une forme vague qui se penche vers vous. L'adolescent gringalet tient une barre de fer ensanglantée.

Vous avez encore le temps de comprendre que vous mourez sans honneur et que les portes du Jardin ne s'ouvriront pas pour vous.

Gardez tous vos codes et retournez au 257.

57

Après de longues secondes, vous consentez à relâcher votre étreinte, non sans appréhension. Le fou, qui s'était figé, fait à nouveau rouler ses yeux, puis vous offre quelques grimaces supplémentaires qui défigurent ses traits d'une façon si cocasse que vous ne pouvez retenir un rire.

L'androïde se fend d'une révérence.

— Votre rire est un aveu, avance-t-il. Vous goûtez mes facéties et j'en suis fort aise, gente… gente…

Il vous scrute des pieds à la tête, et sa mine déconfite vous arrache un nouvel éclat de rire. Vous vous abandonnez à cette parenthèse de légèreté comme si vous étiez redevenue une enfant. Cette trêve réchauffe votre cœur, éloignant un instant la Cité et ses tourments. Le fou gratte avec frénésie le sommet de son crâne. Ses yeux, tour à tour, se froncent puis s'écarquillent. Enfin, il croise les bras et sa main attrape son menton.

— Oui… commence-t-il en tapotant sa bouche avec son index. Comment dois-je vous appeler ? Gente cavalière ? Gente chevalière ? Gente pionnière ? Ou alors… (ses lèvres se tordent en un dégoût exagéré) gente princière ?

— Appelez-moi tout simplement Zéro, pouffez-vous.

— Oh ! Voilà un nom qui me plaît ! Zéro ! Le néant mais aussi le point de départ de bien des choses ! Eh bien, Dame Zéro, dites-moi ce que vous souhaitez et je

l'exécuterai avec plaisir. **Voulez-vous que je réalise quelques acrobaties (allez au 322) ou que je déclame quelques vers (allez au 29) ?**

58

Vous en mettez un gros morceau dans votre sac.

Notez CHOPS dans votre sac à dos.

— Cachez la berline dans la galerie ! lance Sol.

Vous regardez les Damnés s'affairer. Les ordres de Sol ont été exécutés sans hésitation. La facilité avec laquelle il s'est imposé comme leader vous laisse indifférente. Vous avez décidé de prendre vos distances avec les Damnés, peut-être cela allégera-t-il votre conscience.

Votre groupe se met en marche, vous suivez la corniche qui se rétrécit jusqu'à devenir un sentier à flanc de falaise, qui vous mène à l'entrée d'une autre galerie, trois cents mètres plus loin. Vous passez devant les deux Démons assignés à cette mine. Debout, les jambes légèrement écartées, les mains croisées derrière le dos, ils surveillent les allers-retours des Damnés dont ils ont la garde. À l'instar de Sol, vous levez votre main pour les saluer.

Votre colonne délaisse une échelle métallique en mauvais état, qui s'élance vers les hauteurs vertigineuses, pour s'engager dans l'escalier taillé dans la roche, un peu plus loin. La pierre patinée est glissante et la montée harassante. Vos mollets le ressentent.

Il vous faut longtemps pour regagner les niveaux supérieurs. Vous débouchez enfin sur un vaste plateau rocailleux, trempée de sueur, la bouche sèche. Mais vous n'osez toutefois pas soulever votre masque pour boire à votre gourde.

Sol avance toujours, sans ralentir l'allure.

Vous essayez de vous repérer. Vous avez hâte de sortir de cet Enfer, d'enlever votre uniforme pesant, de sentir un air frais et sain sur votre visage.

Il vous semble reconnaître au loin, derrière vous, la plateforme de départ des nacelles et froncez les sourcils. Vous vous éloignez de la Porte…

Vous remontez vivement la colonne et posez votre main sur l'épaule de Sol. Vous n'avez pas le temps de lui parler, un petit groupe de gardes vient de surgir devant vous. Cachés par une dépression du terrain, vous ne les aviez ni vus ni entendus venir.

— Qu'est-ce que vous foutez là ?

Le Démon qui vient de parler arbore deux galons dorés sur ses fourreaux d'épaule.

Sol exécute un salut militaire que vous imitez gauchement.

— Changement de galerie, mon lieutenant. Ordre du commandant.

L'officier ne répond pas. Son regard parcourt la file de Damnés, puis revient sur Sol et vous.

— Pourquoi n'êtes vous pas en position réglementaire ? Que faites-vous tous les deux en tête de colonne ?

Ses yeux se posent sur votre manteau et tente de déchiffrer le nom agrafé sur votre poitrine.

Vous n'allez pas faire illusion longtemps.

Si vous décidez d'utiliser votre pistolet et de tirer sur les Démons, allez au 95.

Si vous pensez que fuir est une meilleure option, allez au 306.

59

La remontée aux dortoirs est un véritable calvaire. La tête vide, le corps lourd, vous avez hâte de rejoindre les bâtiments en béton et de vous traîner jusqu'à votre couchette. Vous vous y écroulez avec un soupir de soulagement. Aussitôt après vous être allongée, vos paupières se sont fermées d'elles-mêmes ; tous vos muscles endoloris réclament une trêve.

— Garde les yeux fermés.

Vous tressaillez, surprise par la voix si proche. Votre matelas s'enfonce au niveau de vos jambes, on s'est assis à côté de vous.

— Quoi que je dise, reste immobile, ne parle pas.

Sans aucun doute, la voix est celle d'une enfant bien que les mots et les intonations soient ceux d'une adulte.

— Ce soir, quelques-uns d'entre nous vont s'échapper.

Cette révélation vous pétrifie le temps d'une respiration. Il n'en faut pas plus pour que votre épuisement s'envole. L'esprit tendu, vous attendez la suite.

— Tu es encore vigoureuse, les gaz n'ont pas eu le temps d'affecter tes poumons. Ta vitalité nous sera utile. Nous comptons sur ton aide, l'étrangère.

Ce n'est pas une question, vous l'avez compris aux inflexions de la voix. La gamine ne vous laisse pas le choix.

— Ne fais rien qui puisse attirer l'attention des gardes. Couche-toi tôt ce soir. Reprends des forces. Nous viendrons te chercher dans la nuit.

Votre matelas s'enfonce à nouveau, cette fois-ci sous la poussée d'un corps qui se lève. Des mots sont encore prononcés, les derniers.

— Laisse filer une dizaine de secondes avant de rouvrir les yeux.

Des pas s'éloignent ; d'autres s'approchent, vous dépassent. Lorsque vous soulevez vos paupières, vous retrouvez le monde familier du dortoir. Personne ne s'intéresse à vous, ni adultes, ni enfants.

L'heure suivante, vous suivez les ordres qu'on vous a donnés, non parce qu'ils vous sont imposés mais parce qu'ils vous permettront peut-être de vous enfuir de cet enfer. Vous êtes donc dans les premières à vous mettre en rang pour aller chercher votre maigre bouillon, puis pour rendre votre écuelle. De même, vous vous empressez de vous allonger sur votre lit pouilleux, attendant avec impatience la nuit.

Lorsqu'on vient vous chercher, vous vous levez aussitôt, suivant la dizaine de Damnés qui progresse en silence jusqu'à la porte du dortoir. Un homme aux cheveux grisonnants est en train de crocheter la serrure, ses doigts habiles viennent rapidement à bout du barillet ; les uns après les autres, vous vous coulez par la porte entrebâillée. Devant les baraquements, les gardes dorment, ronflant la bouche grande ouverte sous les halos des projecteurs. Même à distance, vous pouvez sentir leur haleine avinée. Vous vous rapprochez d'eux, l'œil attiré par un objet scintillant à la ceinture du gradé. C'est une clé. Vous vous penchez vers lui et la subtilisez.

— Qu'est-ce que tu fais ?

Vous vous relevez avec un zeste de désinvolture, faisant face à la gamine. Vous avez reconnu sa voix. Son sourire qui vous avez mis mal à l'aise la première fois que vous l'avez vu s'est transformé en une moue soucieuse.

— Il est ivre, commentez-vous.

— Comme tous, répond-elle. Dépêchons-nous.

Vous enfouissez la clé dans votre poche et suivez la fillette jusqu'à la porte de la grotte.

Allez au 38.

60

Vous discernez dans le sol des trous faits par une main humaine. Un examen plus approfondi révèle d'autres traces plus discrètes : deux lignes parallèles discontinues et, à intervalles plus ou moins réguliers, des bandes perpendiculaires plus petites. L'explication de ces marques se trouve cinquante mètres plus loin lorsque vous découvrez la présence d'une voie ferrée dont les rails non entretenus ne permettent plus le passage de wagonnets.

Vous suivez le chemin de fer, songeuse, vous demandant quel matériau était exploité dans cette mine. Or ? Fer ? Cuivre ? Un de ces matériaux rares si essentiels aux anciennes technologies ?

Les rails amorcent une longue courbe vers la droite. Vous descendez toujours, suivant une pente propice au transport par berlines. La galerie reprend une trajectoire rectiligne sur deux cents mètres avant de se terminer sur une grande porte coulissante fermée. Vous repérez sur un de ses côtés un gros bouton poussoir rouge. Vous abattez plusieurs fois votre poing dessus, sans effet. Vous reculez d'un pas. Le rideau métallique est percé à hauteur d'homme de deux fenêtres rondes. Vous cherchez autour de vous quelque chose qui pourrait servir de marchepied, ne trouvez rien qui fasse l'affaire. Résignée, vous faites des bonds pour essayer de voir à travers les vitres. De l'autre côté, l'obscurité est moins profonde mais les formes que vous apercevez sont trop vagues pour que vous puissiez reconnaître quoi que ce soit. L'endroit paraît immense.

Vous vous écartez de la porte et balayez une nouvelle fois les alentours avec votre lampe. Après avoir vérifié que vous êtes bien dans un cul-de-sac, vous remontez la galerie jusqu'au carrefour.

Choisissez une nouvelle destination sur le plan.

61

Cette galerie vous ramène à votre point de départ, au croisement après les grilles. Celles-ci sont toujours ouvertes. Bien que vous sachiez qu'il ne peut en être autrement puisqu'elles sont grippées, cela vous réconforte. Sur votre droite, vous apercevez la lumière blafarde du plafonnier de la petite salle.

Si vous tournez à gauche, allez au 31.

Si vous continuez tout droit, allez au 209.

Si vous désirez retourner dans la petite salle, allez au 56.

62

Vous secouez la tête.

— Non.

Hors de question de vous allier avec des Damnés.

— Alors, va au fond de la mine. Tu y découvriras une faille qui te mènera à flanc de falaise. Après, il te faudra trouver un chemin. Il en existe plusieurs à cet endroit du gouffre, oubliés depuis bien des années. Tu as tes chances.

Vous remerciez le Damné du bout des lèvres et pénétrez dans la galerie.

Alors que vous avancez vers les profondeurs, la substance verdâtre cultivée dans les galeries devient plus épaisse, plus importante et plus colorée. Vous en arrachez un morceau. La chose est gélatineuse. En l'observant plus attentivement, vous découvrez

que sa couleur est due aux pigments fluorescents qui la composent. Vous soulevez votre masque et la portez à votre nez, son odeur fade est légèrement écœurante.

Si vous avez le code ROI, allez au 210. Sinon allez au 326.

63

La CITÉ, Centre d'Incubation des Troupe d'Élites, n'est qu'un vaste camp d'entraînement dans lequel les Bal T'aks puisent leur chair à canon pour leurs innombrables guerres.

Vous êtes incorporée dans la 3e division d'infanterie de la Légion étrangère. Les soldats de cette unité, réputés pour leurs capacités d'endurance et d'adaptation, sont envoyés sur les planètes aux conditions de vie les plus extrêmes.

Votre espérance de vie est de 17 mois.

Vous l'avez compris, vous n'êtes pas arrivé à la meilleure fin. Vous pouvez recommencer cette aventure au 1 pour essayer de la trouver...

64

Les escaliers vous semblent plus étroits. Quand vous écartez vos bras, vos paumes peuvent prendre appui sur les parois. Le plafond est aussi plus bas que dans les autres galeries ; lorsque vous tendez vos mains, vous réussissez à l'effleurer. Assurément, quelqu'un de grand ne peut passer sans baisser la tête.

La volée d'escalier vous mène à une porte métallique. Il vous semble alors que le silence de la grotte s'est modifié, qu'une variation dans son bourdonnement est apparue. Vous collez votre oreille contre le battant. Un bruit ténu, un ronronnement irrégulier, filtre à travers l'acier. Votre main moite abaisse lentement la poignée. La porte est fermée. Vous examinez la serrure, elle a une drôle de forme. Vous y insérez la lame de votre couteau sans arriver à déloger le pêne de la gâche.

Cela ne sert à rien de rester ici, vous remontez les escaliers.

Notez le code CROCHE et choisissez une nouvelle destination sur le plan.

65

Persker avisa un bateau à voiles robustes et à la coque renforcée de doubles bardages. Un baleinier… Il était pêcheur après tout ! Et chasser la baleine, ça avait de la gueule ! L'adolescent pensait aux morues qu'il ramenait avec son père et ses frères,

et qui ne dépassaient jamais la taille d'un homme. S'imaginer en train de terrasser un monstre grand comme dix hommes excitait si fort son imagination qu'il en oubliait son chagrin d'amour. Des rêves d'exploits gonflaient maintenant son cœur. Il aborda le capitaine qui l'engagea sur-le-champ. Le Treant partit le lendemain en direction des mers froides.

Au 97e jour, le bateau n'avait toujours pas croisé de baleines, la température avait dégringolé de façon spectaculaire et le moral de Persker suivait cette même pente dangereuse.

— Navire en vue !

L'appel de la vigie tira le garçon de ses mornes pensées.

Lorsque deux baleiniers se croisaient, la tradition voulait qu'ils mettent en panne. Chacun envoyait alors un canot rempli d'hommes sur l'autre navire et les équipages se mêlaient pour quelques heures joyeuses. Les chants et les danses se succédaient et le vin coulait des tonneaux aussi vite qu'il descendait dans les gosiers. Ces rencontres brisaient la monotonie du voyage et chaque marin s'en réjouissait.

Lorsque le baleinier fut à un mille du navire, le premier lieutenant ordonna de ferler les dernières voiles. Un marin fit sonner la cloche puis le silence s'installa. L'équipage attendait la réponse du navire. La voix incrédule de la vigie s'éleva alors.

— Le navire ne met pas en panne ! Il continue sa route !

Le lieutenant, agacé, envoya chercher le porte-voix.

— Holà, du navire ! cria-t-il. Ici le Treant ! Qui êtes-vous ?

À nouveau, personne ne répondit.

— Essayez encore, chuchota le second.

Le lieutenant répéta sa phrase sans plus de succès.

— Le navire n'est plus qu'à deux encablures ! cria la vigie d'une voix angoissée.

Les marins poussèrent un cri de surprise, le bateau était maintenant assez près pour qu'ils remarquent son étrangeté. Le navire était entièrement recouvert de givre et sa blancheur immaculée, aveuglante, leur fit plisser les yeux. L'embarcation longea le Treant, accompagné du seul bruit du vent dans ses voiles, tel un fantôme. Il allait le dépasser quand une voix semblant venir de nulle part retentit.

— Nous sommes le Tewr et nos barils sont pleins à craquer. Nous retournons à Naoned. Nous ne nous arrêtons pas parce que…

Les dernières paroles de l'homme furent emportées par le vent puis le navire de glace disparut à son tour.

L'accablement saisit l'équipage du Treant. Les marins gardaient le silence, leurs visages tournés vers la poupe.

— Souffle à bâbord !

Le cri inattendu de la vigie détourna les hommes de leurs sombres ruminations et les précipita contre le bastingage. La baleine était trop loin pour mettre les baleinières à l'eau. Le Treant vira. Tous les yeux étaient braqués sur les flots, à l'affût du nuage de condensation. Le navire réduisait l'écart.

— Sainte Marie, Mère de Dieu ! souffla le second.

Persker releva la tête. L'officier scrutait l'horizon. En face du navire, une large bande de brume compacte mangeait le ciel, juste au-dessus de la mer.

Si vous décidez que le navire poursuit malgré tout la baleine, allez au 158.

Si vous décidez que le navire longe l'épaisse brume, allez au 176.

66

Votre cervelle semble enfin se mettre en route. Les paroles étranges de l'enfant, l'obéissance des Damnés, l'effacement respectueux de l'homme au visage jaunâtre… cette fillette n'est certainement pas ce qu'elle paraît.

Vous scrutez la gamine d'un œil soupçonneux. Vous ne discernez pas d'armes sous ses vêtements ; vous n'excluez pas un poignard dans ses bottes. Quelle perversité peut avoir déployé une enfant envoyée aux Enfers ?

Vous tournez autour d'elle, testant ses réactions. Son corps frêle peut être un leurre. Le moyen le plus sûr de le savoir et de passer à l'attaque. Sans crier gare, vous vous jetez sur elle, le poing brandi. Une douleur fulgurante traverse votre bras, ralentissant votre geste. Votre main, qui visait le nez de votre adversaire, ripe sur sa tempe.

La douleur s'est déjà évanouie. Des gouttes de sueur perlent de vos cils, vous les balayez d'un revers de main. Restant à distance de la fillette, vous sondez votre corps. Votre cœur bat fort dans vos oreilles mais votre esprit est toujours lucide. Vous ne détectez rien d'anormal.

Méfiante toutefois, vous décidez de répliquer par un coup de pied bas pour ne pas solliciter vos bras. La décharge électrique qui secoue votre cuisse vous arrache un cri autant de surprise que de douleur. Une nouvelle fois, votre coup est atténué. Vous serrez les dents et reculez de deux pas. Quelque chose ne va pas. La fillette tremble, la pâleur de son visage s'est accentuée.

— C'est toi ! comprenez-vous.

La gamine vous attaque à distance.

— Comment est-ce possible ? Quelle arme utilises-tu ? crachez-vous.

Vos questions restent sans réponse. Vous jetez un regard en coin vers l'homme ; il se tient immobile, le visage tendu, spectateur d'un jeu qui vous échappe.

Il va falloir résister à la douleur, l'apprivoiser pour pouvoir porter vos coups et enchaîner les frappes.

Vous prenez une longue inspiration et vous précipitez sur votre cible en hurlant. La douleur irradie dans tout votre corps mais vous ne cédez pas. Votre langue a un goût de fer, vos tempes vont exploser. Vous tremblez comme une feuille mais ne flanchez pas. Vous allez jusqu'au bout de vos forces et, lorsque vous vous effondrez, vous emportez dans votre chute la fillette avant de vous évanouir. Votre perte de conscience ne dure qu'une poignée de secondes. Lorsque vous rouvrez les yeux, vous entendez l'homme, venu s'agenouiller à côté de la gamine, balbutier quelques mots. « La prophétie... Vous êtes à terre, Qayid... »

Vous vous redressez péniblement sur un coude. La fillette, aidée par le Damné s'assoit. Elle tend vers vous sa main qu'elle pose sur votre front.

— Tu as combattu avec honneur, dit-elle d'une voix à peine audible.

Puis, soutenue par le Damné, elle se relève.

— Il nous faut retourner au dortoir, maintenant.

Les deux Damnés se dirigent à petits pas vers le passage. Vous les regardez disparaître dans l'ouverture avant de les suivre.

Vous émergez entre les lits. Uf'ei replace le sommier, Zar libère la travée. Vous cherchez des yeux la fillette mais ne la trouvez pas. Alors, vous regagnez votre couchette. Le combat vous a rudement éprouvée.

Notez le code PANACHE et progressez de 1 sur la voie du Combat, puis allez au 255.

67

La Gardienne vous regarde avec mépris.

— Je me demande pourquoi la Mère t'as envoyée, maugrée-t-elle. Rentrons.

Le retour est silencieux et beaucoup plus rapide. Vous suivez la Gardienne et son disciple jusqu'à la salle du sous-sol mais sur le seuil de la porte, elle vous arrête. Sa main plaquée contre votre poitrine, elle vous repousse.

— Mais…

La Gardienne ne vous laisse pas achever votre phrase.

— Je t'ai montré ce que tu devais savoir. À toi de te débrouiller maintenant !

Sans un mot de plus, elle ferme la porte, vous laissant dans le couloir.

Si vous pensez avoir trouvé le code, rendez-vous au paragraphe correspondant.

Autrement, vous pouvez aller voir la Gardienne Csilla au 205 ou la Gardienne Baki au 13.

Si vous êtes allé voir les trois gardiennes et n'avez pas trouvé le code, allez au 256.

68

Vous comprenez que la tâche des femmes est de racler délicatement la substance à l'aide du bord large de la pioche. Les mômes, eux, sont chargés de ramasser les blocs ainsi détachés puis de les emmener jusqu'aux wagonnets. Une fois les chariots pleins, les gamins s'arcboutent pour les pousser sur les rails inégaux. Le convoi s'ébranle alors et gagne l'extérieur de la galerie, en tanguant comme une barque chahutée par la houle.

Votre travail ne requiert pas d'effort, sa pénibilité résidant dans sa durée. Les pauses sont peu nombreuses et courtes, le temps que les chariots fassent leur rotation. De toute la journée, vous n'aurez droit qu'à trois gobelets d'eau. Vous vous réjouissez d'avoir gardé un peu du pain du matin.

Contrairement à vous, les gardes se relaient. Des cages suspendues par de solides câbles les emportent dans les hauteurs ou les descendent jusqu'aux galeries.

Vous profitez d'une pause pour prélever discrètement un peu de cette étrange substance verdâtre. Vous enfouissez votre larcin au fond de votre sac.

Notez le code CHOPS, puis allez au 333.

69

Vous en mettez un gros morceau dans votre sac.

Écrivez CHOPS dans votre sac à dos.

Vous arrivez au bout de la galerie. Sol pointe le faisceau de sa lampe vers le plafond, éclairant une fissure étroite.

— Nous allons passer par-là, dit-il laconiquement.

Le passage se révèle étroit, vous obligeant parfois à ramper ou à vous glisser entre des blocs suintants tout en vous tortillant. Après bien des efforts, vous sortez du boyau ; vous vous trouvez sur une petite saillie à flanc de falaise.

Vous surplombez plusieurs chantiers. Les ronronnements, grincements, vrombissements et martellements sourds des machines déferlent à nouveau dans vos oreilles. Accrochés à des câbles, des wagonnets se croisent dans le vide dans un ballet incessant.

Sol désigne de la tête une grotte sur votre droite.

— Ce n'est pas l'entrée d'une galerie mais l'antre des glowworms, vous dit-il à voix basse. D'énormes verts luisants dont la forme adulte possède un rostre aussi grand et acéré qu'une épée. On aura besoin de ton arme. Tu sais l'utiliser ?

— Bien sûr, mentez-vous.

Il est hors de question de lui confier votre pistolet.

Sol se redresse et s'adresse à vos compagnons d'infortune.

— Nous allons traverser une caverne. Interdiction de toucher aux filaments luminescents que vous verrez.

Vous franchissez en file indienne la courte pente qui vous sépare de l'antre. Les relents nauséabonds qui s'en échappent sont si forts qu'ils traversent votre masque. Vous pénétrez dans la grotte avec réticence, marchant derrière Sol votre arme à la main.

Le tunnel que vous avez enfilé débouche sur une grande salle. Au loin, un rideau de perles d'un bleu-vert luminescent illumine d'une féérie inattendue le sombre antre.

— Sois prête à tirer, vous murmure Sol.

Vous longez la cascade luminescente. Avec un hoquet de dégoût, vous découvrez l'origine des sécrétions. De gigantesques vers répugnants, suspendus au plafond la tête en bas, expulsent convulsivement de leurs bouches l'étrange mucus. Un gamin ne peut s'empêcher de tendre sa main. Un cri de surprise s'échappe de sa gorge lorsqu'il comprend que ses doigts sont prisonniers des filaments gluants. Sol le tire brutalement en arrière en poussant un juron.

— A terre ! hurle-t-il.

Vous vous jetez sur un sol jonché d'os brisés. Un souffle fétide balaie votre dos. Vous vous retournez, prête à tirer. Un insecte d'une grosseur incroyable aux ailes translucides entame une large courbe pour revenir sur vous.

Votre premier coup rate sa cible. Un cri de douleur sur votre gauche vous apprend que l'insecte n'a pas raté la sienne. Vous essuyez votre main contre votre pantalon pour en ôter la sueur avant de tirer une deuxième fois. Instinctivement, vous avez réajusté la position de votre index et maintenu l'arme immobile après avoir appuyé sur la gâchette. L'insecte s'effondre. **Progressez de 1 dans la Voie du combat.**

Sol ne vous laisse pas le temps de savourer votre victoire.

— Vite ! crie-t-il. Courons !

Vous vous enfuyez poussés par la peur, la rage ou l'espoir. Les marmots crient plus fort qu'ils ne devraient, comme si cette débandade n'était pour eux qu'un jeu, un immense amusement sans perdants.

À la sortie de la grotte, de longues heures de marche vous attendent.

— Nous devrons éviter les patrouilles, commente Sol. Et pour cela, nous allons devoir faire de nombreux détours.

Vous marchez jusqu'à ce que les bruits de la mine se taisent.

Sol inspecte l'endroit où vous vous êtes arrêtés.

— Nous allons passer la nuit ici, dit-il.

Vous vous asseyez avec lassitude sur un rocher. Votre main récupère au fond de votre sac votre gourde, vous buvez longuement. L'eau ne manque dans le gouffre, les sources y sont nombreuses, offrant une eau fraîche au goût de soufre.

Vous observez les Damnés qui discutent presque joyeusement, ils ne montrent aucun signe de fatigue. Même les deux blessés sont pleins d'une fougue suspecte.

Vous répugnez à vous mêler à eux. Non seulement ce sont des Damnés mais aussi des adultes et ces deux idées vous mettent mal à l'aise. Vous imaginez qu'en Enfer les enfants continuent à grandir, deviennent des adultes, puis des vieillards et puis… Vous froncez les sourcils. Que deviennent-ils après puisqu'ils sont déjà morts ? Certainement, restent-ils des vieillards et que le poids des ans apporte une nouvelle souffrance qui ne cesse de s'amplifier.

Vous haussez les épaules et tirez de votre sac une boite de conserve. Alors que vous commencez à manger, les deux gamins se rapprochent de vous. Ils s'assoient à vos pieds, regardent votre visage, puis votre cuillère. Vous pivotez sur votre rocher pour leur tourner le dos. Vous n'oubliez pas que ces mômes sont avant tout des Damnés que les Dieux n'ont pas trouvés dignes de rejoindre le jardin d'Éden. Mais les revoilà qui reviennent à quatre pattes ; ils fixent à nouveau votre cuillère qui virevolte entre votre bouche et la boite de conserve. L'un a le regard brillant de convoitise, l'autre un regard mouillé et suppliant.

Si vous partagez votre repas, allez au 123. Sinon, allez au 284.

70

Le passage devant lequel vous arrivez est étroit, deux hommes ne pourraient pas s'y croiser. La roche a été grossièrement taillée. Seul le sol a été aménagé avec soin, offrant une surface qui sans être tout à fait plane permet de marcher sans risquer de trébucher.

Vous aboutissez en haut d'un escalier aux marches usées. Nul bruit ne remonte du gouffre qui bée à vos pieds mais une odeur désagréable qui vous arrache une grimace. Vous pourriez faire demi-tour mais vous savez que le regard des Dieux est partout, même ici ; vous en sentez le poids sur vos épaules. Vous descendez donc

l'escalier, remplie d'une détermination fébrile. L'odeur s'accentue, devient insupportable. Vous enfouissez votre visage dans votre coude.

Votre lampe éclaire un éboulis qui ferme le passage. Un liquide brunâtre suinte des pierres effondrées, vous remarquez une longue forme blanchâtre qui dépasse entre deux rochers. Réprimant votre répulsion, vous vous approchez et reconnaissez des os. Ce ne sont pas ceux d'un humain, vous en êtes sûre, vous avez appris par cœur les planches anatomiques des manuels de médecine trouvés lors de vos errances. Ce ne peut être non plus ceux d'un animal, les plus gros vivant dans la Cité étant des rats.

L'odeur insupportable vous pousse à remonter les escaliers avec vos interrogations. Vous marchez pensivement jusqu'à la grande salle où vous vous arrêtez. Vous emplissez vos poumons d'une grande bouffée d'air qui, à défaut d'être pur, nettoie vos narines des exhalaisons putrides. Vous en ressentez une grande satisfaction.

Vous mettez vos réflexions de côté. Il n'est pas l'heure d'y répondre.

Notez le code FORME et choisissez une nouvelle destination sur le plan.

71

Si vous avez le code FORME, allez au 244. Sinon, allez au 32.

72

La troisième journée est une succession d'heures brûlantes qui vous clouent au fond de la cage. Ramassée sur vous-même, tournant le dos au soleil, vous vivez de longues périodes de confusion entrecoupées d'éclairs de lucidité. Vos rares moments de conscience, illuminés dans un premier temps par l'espoir d'une libération proche, s'assombrissent au fil de la journée.

Allongée sur un divan à l'ombre des grands immeubles haussmanniens, Saskia vous observe. Cela fait maintenant deux heures que vous n'avez plus bougé.

— Tu crois qu'elle est morte ? demande l'ado assis à ses pieds.

Plus âgé qu'elle de quelques mois, il joue avec un cran d'arrêt qu'il ouvre et ferme. Le regard de la Mère effleure son visage. Il n'est pas beau. Un nez cassé. De nombreuses cicatrices qui courent sur son front et ses pommettes. Une mâchoire à laquelle il manque une incisive. Mais il sait se battre et il est brave. Saskia n'a aucune

crainte : les Dieux le prendront et elle le rejoindra quelques mois après au Jardin d'Éden.

Des cris la sortent de ses pensées. Un groupe de trois fillettes se disputent. Sans étonnement, elle reconnaît Hanna, Lisa et Nina. Elle se souvient encore du jour livide et froid où la Famille les a recueillies, il y a un peu plus de six ans. Elles pleuraient si fort que leurs pleurs ressemblaient plus à des hurlements qu'à des sanglots.

Les fillettes ont passé une corde autour du cou de ce gamin étrange aux oreilles pointues et au corps difforme. Bien que le môme fût déjà là quand Saskia avait été adoptée par la Famille, elle l'a dépassé en taille depuis bien longtemps, comme s'il avait arrêté de grandir ou atteint sa taille adulte. Cette dernière pensée lui semble si saugrenue qu'elle pouffe de rire.

Comme à chaque fois, les filles sont en train de se rallier à Hanna. *Elle ferait une bonne Mère*, pense Saskia en les regardant s'éloigner, tirant derrière elles le môme qui avance à quatre pattes comme un chien. Mais la gamine est encore trop jeune pour prendre sa place.

Ses pensées reviennent vers vous.

— Il est temps de le savoir, répond-elle enfin.

Elle donne l'ordre de descendre la cage. Agenouillée près de vous, elle touche votre visage.

— Son corps est brûlant, commente-t-elle.

Elle demande un torchon et de l'eau, puis passe sur vos lèvres craquelées le tissu imbibé de liquide. Elle soulève ensuite votre tête afin de vous faire boire lentement de très petites quantités d'eau. Vous toussez, crachez et ouvrez les yeux.

— Bienvenue dans notre Famille, vous dit Saskia.

Vous avez surmontée l'épreuve avec dignité. Avancez de 1 vers le Jardin d'Éden puis allez au 96.

73

Vous tournez le dos à la travée et vous vous recroquevillez sur votre couchette. Le paquet toujours caché sous votre manteau, vous en déchirez le papier d'emballage. Vos doigts brisent des morceaux de biscuits que vous laissez fondre avec délice sur votre langue.

Vous êtes la dernière à sortir du dortoir, un mince sourire aux lèvres, toute encore à la délectation de votre frugal petit-déjeuner. Vous buvez avec la même satisfaction l'eau tiède de votre gobelet malgré les hurlements des gardes. « Plus vite ! Grouille ! » L'un d'eux vous empoigne et vous pousse en avant sans ménagement.

Vous rangez précipitamment dans votre sac la miche de pain qu'on vous a donnée et rejoignez la file de Damnés. Vous cherchez des yeux le Démon qui est venu cette nuit, croyez le reconnaître, cherchez son regard, mais le garde fuit le vôtre.

La longue descente commence. La raideur de vos muscles rend les premiers moments difficiles, puis vos douleurs disparaissent. La marche vous semble moins rude que la veille. Vos compagnons sont silencieux. L'effort et l'attention à fournir ne prêtent pas aux paroles.

À l'entrée de la galerie, vous saisissez votre pioche et vous mettez au travail. Vous serrez les dents ; vos paumes sont couvertes d'ampoules. À la première pause, votre peau est à vif. Assise par terre, les mains sur les cuisses, doigts écartés, la respiration sifflante, vous attendez que la brûlure reflue. Une ombre vous tire de votre torpeur. La fillette dont le sourire vous avez mis mal à l'aise le premier soir se tient devant vous. Sans un mot, elle s'agenouille, puis sort de sa besace un morceau de tissu qu'elle déchire en plusieurs bouts pour faire des bandelettes. Avec des gestes d'une infinie douceur, elle entoure vos mains pour protéger vos blessures.

— Merci, dites-vous sans savoir quoi ajouter d'autre, un peu embarrassée.

La gamine écarte alors les bras et vous enlace en vous serrant fort contre elle.

— Dommage que tu aies choisi le camp du diable, chuchote-t-elle d'une voix triste dans votre oreille.

Quelque chose dans son attitude, non seulement vous trouble mais aussi vous touche. **Cet émoi vous fait reculer de 1 vers la Terre de Nod.**

La honte ou le remord vous fait sortir de votre sac votre miche de pain. Vous en détachez un morceau que vous tendez à la fillette. Son drôle de sourire s'affiche sur son visage hâve tandis qu'elle vous répond. « Garde-le. Tu en as plus besoin que moi. » Elle ne vous laisse pas le temps de répliquer, elle vous a déjà tourné le dos et s'éloigne.

Un garde siffle la fin de la pause. Vous reprenez votre pioche, les bandages atténuent votre douleur. La journée vous paraît aussi interminable que celle d'hier. Les bouchées de pain que vous mâchez longuement à chaque pause ont un goût amer. Le malaise qui vous étreint ne vous quittera pas de la journée, vous accompagnant jusqu'au soir où, allongée sur le dos, les mains derrière la tête, vous attendez l'heure du souper. Vous n'irez pas raconter vos histoires.

La soupe claire peine à descendre dans votre estomac ; votre gorge est serrée. Vous êtes dans les premiers à rendre votre bol et à aller vous coucher. Vous ne dormez pas, à l'affût du bruit de la porte qui s'ouvrira pour annoncer la venue du Démon. L'attente est courte, vous suivez le garde jusqu'à sa chambre. Il fourgue dans vos mains un sachet de fruits secs, puis va s'allonger sur son lit.

— Raconte !

La nourriture brûle vos doigts. Vous restez figée quelques secondes avant de lâcher précipitamment le sachet sur le matelas. Le Démon s'assoit avec brutalité.

— Quoi ? Qu'est-ce que tu veux ? grogne-t-il.

— Partir !

Votre réponse a fusé, court-circuitant votre pensée. Vous vous traitez d'idiote tandis que le Démon rit à gorge déployée. Il attrape votre menton et approche son visage masqué du vôtre. Vous vous raidissez.

— Bien sûr, dit-il, tout le monde veut partir. Mais tu sais très bien que c'est trop tard.

La résignation qui perce dans sa voix vous surprend. Votre colère retombe aussitôt.

— Raconte ! ordonne-t-il une nouvelle fois avant de se rallonger.

Vous reprenez les fruits secs, reculez lentement, puis vous asseyez. Votre récit est empreint de nostalgie ; cela semble convenir au Démon. Votre gorge irritée ne vous permet guère de parler plus longtemps que la dernière fois. De retour dans le dortoir, vous vous rendez à l'évidence : ces soirées ne vous aideront pas à vous échapper.

Vous vous relevez et allez réveiller Oxuth.

— Goûte ! dites-vous en déposant quelques fruits secs dans sa main.

Vous avez éteint votre lampe et dans l'obscurité du dortoir, vous écoutez ses bruits de mastication.

— Tu en veux encore ? demandez-vous.

Le Damné n'hésite pas.

— Pour sûr !

Vous laissez filer quelques secondes avant de poursuivre.

— Alors, on va faire un petit échange…

Oxuth bouge légèrement sur sa couche.

— Je t'écoute, dit-il.

— Fais-moi une clé avec tes bouts de fil de fer. Une clé comme celles qui ouvrent les portes.

Le silence accueille votre proposition et vous craignez que Oxuth la refuse.

— Ça marche, finit-il par dire.

Vous cherchez sa main pour sceller votre accord.

— Je la veux pour demain matin.

— Laisse-moi ta lampe.

Vous lui laissez aussi le sachet de fruits secs.

Notez le code SÉSAME, puis allez au 280.

74

Tandis que vous avancez dans la galerie, une multitude de questions tourbillonnent dans votre tête. Où est allé l'adolescent ? Pourquoi n'avez-vous jamais rien entendu ni lu sur ce réseau souterrain ? Où vous trouvez-vous d'ailleurs ? Ces interrogations, loin de susciter de l'angoisse, attisent votre curiosité.

Cette soif d'apprendre, de savoir, de questionner le monde, vous a toujours accompagnée. Lorsque vous étiez enfant, vos questions incessantes exaspéraient tant vos grandes sœurs et grands frères que la plupart du temps vous restiez sans réponse, ne récoltant qu'une moue agacée ou un haussement d'épaules. L'acquisition de la lecture a été pour vous une révélation, un cadeau magnifique. Et si ce savoir propre à votre Famille n'est pas devenu votre raison de vivre, il a contribué — et contribue toujours — à adoucir cette vie âpre et sans concession qui est celle de ceux qui grandissent dans la Cité.

Dans les caveaux d'insondable tristesse
Où le Destin m'a déjà relégué ;
Où jamais n'entre un rayon rose et gai ;
Où, seul avec la Nuit, maussade hôtesse,
Je suis comme un peintre qu'un Dieu moqueur
Condamne à peindre, hélas ! sur les ténèbres ;
Où, cuisinier aux appétits funèbres,
Je fais bouillir et je mange mon cœur,
Par instants brille, et s'allonge, et s'étale
Un spectre fait de grâce et de splendeur.
A sa rêveuse allure orientale,
Quand il atteint sa totale grandeur,
Je reconnais ma belle visiteuse :
C'est Elle ! noire et pourtant lumineuse.

Vous avez murmuré le poème. Le silence qui suit arrache un pincement à votre cœur et vide vos poumons d'un souffle mélancolique.

Un bruit, derrière vous, vous ramène rapidement à la réalité. Vous éteignez votre torche et, le cœur battant, vous vous retournez. Le halo d'une lampe vacille à l'entrée de la galerie, quelqu'un marche dans votre direction. Vous hésitez, la galerie n'est pas large, vous ne pouvez vous y cacher ; vous pourriez affronter votre poursuivant mais vous n'avez que votre couteau, une arme pour le corps-à-corps, inefficace contre une attaque à distance. Vous vous résolvez à fuir.

Vous avancez d'abord dans l'obscurité, votre main en contact avec la paroi, car votre torche allumée ferait de vous une cible trop facile. Votre avancée à tâtons est loin d'être discrète. Alors, quitte à faire du bruit, vous vous mettez à courir les bras tendus devant vous, ce qui ne vous empêche pas de percuter violemment la roche au bout de quelques pas. Vous retenez un juron. À moitié sonnée, vous vous résolvez à allumer votre lampe et découvrez que vous vous trouvez au niveau d'un coude qui part sur votre gauche. Vous reprenez votre course d'un pas vacillant. L'angle de la galerie qui vous soustrait à la vue de votre poursuivant vous permet de garder votre lampe allumée. Au fur et à mesure que vous retrouvez vos esprits, vous courez plus vite. Rapidement, vos poumons et votre trachée brûlent, votre visage est en feu, votre vision commence à s'assombrir. Soudain, vous entendez un cri. Vous avez reconnu une voix féminine, votre poursuivante appelle des renforts.

Vous arrivez à un embranchement. Devant vous, à quelques mètres, une porte métallique apparaît dans le faisceau de votre lampe.

Si vous allez tout droit, allez au 28. Si vous tournez à droite, allez au 267.

Bien évidemment, si vous avez un plan, vous n'avez pas le temps de le regarder.

75

Le trajet jusqu'à la Porte se révèle long et fatiguant. La portée de votre torche est restreinte, ce qui ne vous aide pas à vous repérer dans l'énorme gouffre. D'autant plus que le relief escarpé vous oblige parfois à rebrousser chemin ou à faire des détours lorsque vous rencontrez des passages infranchissables.

Ce n'est qu'au petit matin, lorsque la clarté de l'aube commence à pénétrer dans le gouffre par les puits de lumière, que vous arrivez à la Porte.

Devant le vantail métallique, le cœur battant, vous jetez votre casque et arrachez votre masque. Puis d'une main fébrile, vous glissez la clé dans la serrure. Le déclic fait naître sur vos lèvres un sourire triomphant. Vous franchissez rapidement la Porte que vous refermez aussitôt derrière vous. Le dos collé au battant, vous aspirez avec délice l'air débarrassé des fumerolles toxiques et goûtez la fraîcheur des lieux.

Vous n'avez plus qu'une envie : sortir de cette mine.

Cependant, avant de franchir les grilles au 98, vous avez la possibilité de vous rendre à deux endroits. Utilisez les numéros en rouge sur le PLAN pour vous déplacer.

76

Vous vous glissez entre les pièces du jeu jusqu'au fou. Celui-là ne porte ni bonnet à cornes, ni collerette dentelée. Son costume est sobre : de simples losanges noirs et blancs sans grelots. La seule extravagance que vous notez est ses poulaines d'un jaune poussin criard dont les pointes s'enroulent plusieurs fois sur elles-mêmes.

Vous continuez à le détailler.

Le visage est pâle, la figure lunaire. Les cheveux ont la couleur de la cendre. Le grotesque qui se dégage du personnage vous pousse à enfoncer votre index dans sa joue. Sans surprise, les paupières du fou se soulèvent.

— Je m'appelle Triboulet, dit-il d'une voix de crécelle, et je suis le fou du roi. Bouffon, fol ou plaisant, j'amuse la cour par mes facéties toujours renouvelées !

Comme pour ponctuer sa déclaration, ses yeux roulent dans ses orbites d'une façon comique, certainement pas humaine.

Un sourire s'affiche sur votre visage tandis que vous regardez ses grimaces. Cependant, votre amusement ne dure pas longtemps. L'androïde vient de pivoter sa tête de 180 degrés et offre maintenant un visage chafouin. Les sourcils broussailleux, les cheveux d'un noir de geai, l'œil torve, il annonce d'une voix grinçante :

— Je m'appelle Triboulet et je suis le fou du roi. Âme noire de l'humanité, on me surnomme le Joker.

Son rire sardonique vous glace le sang. Ainsi, vous laissez échapper un soupir de soulagement quand sa tête pivote à nouveau. Mais le répit est de courte durée. Le fou, en une frénésie grandissante, offre tour à tour ses deux visages, vous emportant dans un tourbillon d'émotions qui affole votre raison. Dans un cri rauque, vous plaquez vos mains contre ses joues pour immobiliser sa tête.

Si c'est le fou à face lunaire qui vous regarde, allez au 57. Tandis que la face sombre vous emmène au 262.

77

Vous serrez les dents pour éloigner la douleur de votre esprit mais vous n'arrivez pas à la repousser assez pour vous empêcher de boiter. Lha-mo l'a bien compris car il vous fait tourner dans l'arène, feignant des attaques qui n'aboutissent pas.

Vos yeux ne quittent pas son poignard. Des gouttes de sueur coulent le long de vos cils, gênant votre vision. Vous ne pouvez les essuyer, ce geste vous serait fatal. Vos forces s'épuisent, votre sang qui coule le long de votre jambe et imbibe votre chaussure rend vos pas glissants.

Vous n’allez pas tenir encore bien longtemps. Vous vous jetez sur votre adversaire. Il vous reçoit avec son poignard ; la lame s’enfonce dans votre ventre et déchire vos organes vitaux.

Vous souriez.

Vous allez rejoindre le Royaume des Dieux.

Votre aventure se termine ici. Oh, bien sûr, vous pourriez penser qu’il s’agit d’une bonne fin puisque vous allez rejoindre le Royaume des Dieux… Mais, en êtes-vous si sûr ?

78

Vous ramassez le fléau et son poids vous surprend. Maintenant que vous l’avez dans les mains, vous comprenez que le maniement de cette arme ne sera pas chose facile. Vous la faites gauchement tournoyer devant vous. Les muscles de votre bras saillent et votre épaule se contracte douloureusement. Pour autant, le kettlebell ne vole pas bien haut.

Lha-mo vous a tourné le dos montrant ainsi son dédain, vous êtes contente qu’il ne voie pas votre piètre prestation.

Vous sursautez lorsque le sceptre de Saskia s’abat sur votre épaule.

— Je te laisse le choix de l’arène, dit-elle.

— Le parvis du Temple, dites-vous.

Cela vous semble le meilleur endroit pour honorer les Dieux.

— Préparez l’arène ! ordonne la Mère.

Les mômes s’abattent comme une volée de moineaux sur la place, poussant, tirant et transportant les caisses de nourriture pour former un arc de cercle en périphérie de l’espace ainsi dégagé. Assis dans cette tribune improvisée, leurs pieds frappent le sol et leurs gorges scandent le nom de leur champion.

Vous vous tournez vers la Mère.

— Je souhaite le silence, dites-vous d’une voix ferme.

Vous allez avoir besoin de toute votre concentration.

— Pour qui te prends-tu ? répond sèchement Saskia.

— Moi aussi, je veux le silence, intervient alors Lha-mo.

Saskia hausse un sourcil.

— Je ne veux pas être acclamé pour ce combat-là, crache-t-il, les dents serrées.

La Mère pince ses lèvres mais elle lève son sceptre et ordonne aux enfants de se taire.

Comme vous vous y attendiez, Lha-mo pénètre en premier dans l'arène. Quelques cris et applaudissements fusent, le regard courroucé de Saskia stoppe net les acclamations.

Vous rejoignez à votre tour le parvis. Face au Temple, vous faites une prière silencieuse aux Dieux puis raffermissez votre prise sur le manche du fléau que vous avez choisi de tenir à deux mains.

Lha-mo a laissé son poignard dans son étui et vous toise, les bras croisés.

Cette arrogance vous semble une opportunité qu'il vous faut saisir immédiatement. Vous foncez sur votre adversaire ; votre fléau censé percuter violemment Lha-mo s'abat mollement, ne rencontrant que le vide. Déséquilibrée, vous faites un pas de côté et hurlez de douleur. Le poignard du garçon a profondément entamé votre cuisse et le sang s'écoule abondamment de la plaie.

Vous reculez, le cœur battant, les habits trempés de sueur.

Allez-vous délaisser le fléau, trop lourd pour vous, et continuer au corps à corps au 77 ? Si vous gardez votre arme, allez au 197.

79

— Nous ne valons rien, seuls. À quoi sert-il de vivre si nous ne pouvons partager ce que nous vivons ? Trouver l'âme sœur, celle qui vous comprend et que vous comprenez. Tout se dire en un seul regard. Le monde ne peut que s'en trouver embelli, plus épais, plus consistant. Chaque seconde doit alors sembler si intense !

Vous prenez une grande inspiration et vous exclamez :

— Vivre ! Enfin vivre !

Le roi noir incline la tête en un geste non dénué de mélancolie.

— Et espérer que tout cela ne soit pas un conte de fée, murmure-t-il.

Notez le mot CONTE si vous n'avez pas les mots *Bois dormant* ou *Belle*. La prochaine fois que vous rencontrerez ce mot, ajoutez 17 à la section à laquelle vous êtes et rendez-vous immédiatement à cette nouvelle section sans lire la fin du paragraphe.

Allez au 309.

80

Vous ne savez ce qui vous pousse à suivre Oxuth. Une curiosité malsaine ? Une intuition ? Son départ soudain a déclenché le vôtre, un réflexe que vous seriez bien incapable d'expliquer. Alors que vous longez les lits, vous notez que les Damnés,

étendus sur leurs couches, chuchotent entre eux. Nombreux sont ceux qui ont les yeux fermés ; ceux-là ne s'expriment que par de faibles grognements.

Vous passez devant la femme au visage hilare.

— Eh, la nouvelle ! vous interpelle-t-elle. Viens donc causer un peu !

Son entrain détonne dans l'ambiance pesante du dortoir.

Vous arrêtez-vous pour lui parler au 43 ou préférez-vous ne pas lâcher des yeux Oxuth qui s'en va au 180 ?

81

La Mère se tourne ensuite vers vous.

— Ton histoire était très belle. Tu peux dormir ici cette nuit. Tu seras en sécurité. Demain, nous te rendrons ta liberté.

Vous comprenez que derrière ces mots se cache une invitation à partir. Quelque chose que vous avez fait ou dit a déplu.

Vous passez une mauvaise nuit à ressasser les paroles de la Mère et le matin vous cueille pâle et les yeux bouffis. Egan se tient devant vous.

— Je te raccompagne jusqu'au portail de l'aéroport, dit-il.

— Laisse, je m'en charge.

Mereho écarte l'enfant et se plante devant votre couche.

Qui vous raccompagne ? Si c'est Egan, allez au 211. Si vous choisissez Mereho, rendez-vous au 129.

82

Si vous avez le code SÉSAME, allez au 213. Sinon, allez au 200.

83

Dans la fantasmagorie médiévale, le dragon est le symbole du mal, c'est l'antique serpent, celui qu'on nomme Diable et Satan.

Les tentations sont nombreuses dans la Cité. Dès le plus jeune âge, la faim, la peur, la fatigue et le froid poussent à des plaisirs immédiats, à une cupidité craintive, à un égoïsme éhonté. Puis, plus tard, à l'adolescence, les changements du corps exacerbent les sentiments et troublent l'âme. D'autres désirs naissent alors, tout aussi douloureux et difficiles à contenir. Dans ces circonstances, il n'est pas difficile pour le Diable de faire pencher la balance du mauvais côté.

— Combattre un dragon ! vous exclamez-vous.

C’est la quête qui vous semble la plus importante. L’amour courtois n’est que fariboles et la recherche de reliques rabaisse la foi en l’emprisonnant dans des objets.

Le jeune chevalier fait rouler ses épaules.

— J’ai ouï-dire qu’un dragon sévissait à une journée de marche d’ici, à l’orée d’un bois. Maints chevaliers ont déjà péri en l’affrontant. Mourir à ce combat me serait un grand honneur. Et, sait-on ? Si telle est la volonté des Dieux, le monstre pourrait succomber sous mes coups !

Cette humilité faite de droiture et de loyauté gonfle votre poitrine d’allégresse. Bien que le chevalier ne soit qu’un androïde et que la quête soit imaginaire, vous êtes emportée par la foi inconditionnelle qui anime le jeune homme.

Avancer de 1 vers le Jardin d’Éden.

Vous regardez le cavalier s’éloigner vers le centre de l’échiquier. Son cheval ne l’emmène pas bien loin. À court d’énergie, les voilà tous deux figés en f3.

Si ce n’est déjà fait, vous pouvez vous intéresser au fou au 76 ou à la reine au 178.

Autrement, vous sortez de la salle par le 19.

84

Votre main se pose sur la poignée. La porte s’entrouvre d’un ou deux centimètres puis se bloque. Vous appuyez votre épaule contre le panneau métallique et pesez de tout votre poids, sans succès. Poussée par la curiosité, vous glissez le faisceau de votre lampe à travers la mince ouverture. Vous devinez un amoncellement d’objets hétéroclites, de tailles et de formes diverses. L’une ou plusieurs de ces choses empêchent certainement la porte de s’ouvrir. Vous prenez un pas d’élan et vous jetez contre le panneau. La même résistance s’oppose à vous.

Alors que vous massez votre épaule endolorie, un raclement vous fait tourner la tête. **Allez au 268.**

85

Le capitaine hésitait. Moby Dick était une proie incroyable mais de toute sa vie de marin, l’officier n’avait jamais vu un tel éclat dans les mers septentrionales. La curiosité l’emporta et il ordonna à l’équipage de virer à tribord.

Persker poussa un soupir de soulagement.

Le Treant voguait vers l’intrigante lumière et l’adolescent sentait son cœur s’alléger. Il n’était pas le seul à ressentir cette félicité grandissante. Autour de lui, les marins affichaient des sourires ravis et leurs regards exprimaient une sérénité que

certains n'avaient encore jamais connue. Même le capitaine avait perdu son air revêche. Ses traits semblaient avoir été passés à la râpe et son visage avait des rondeurs et des douceurs qui le rendaient méconnaissable.

Le Treant sortit du brouillard. Les matelots plissèrent les yeux. Une forme humaine, immense, nimbée toute entière d'un voile scintillant qui les empêchait de la voir distinctement, se tenait debout dans les flots. Elle leur offrait son dos, ses mains démesurées plongeaient dans l'océan pour ramener des paquets d'eau qu'elles déversaient sur sa longue chevelure détachée.

Tout l'équipage n'avait plus ni raison ni volonté, subjugué par l'apparition.

Etait-ce le bruit du vent dans les voiles ? l'odeur des marins portée par les alizés ? un pressentiment ? La forme se retourna, leva une main et le navire s'arrêta.

— Pauvres humains égarés dans le royaume d'Ægir !

La voix chaude et rauque coula dans les veines de Persker, répandant une douce torpeur dans tout son être.

— Qui êtes-vous ? trouva la force de demander le capitaine.

L'étrange forme ne répondit pas. Elle se pencha vers le bateau et son voile scintillant enveloppa les marins. Persker crut que son cœur allait se briser, submergé par l'allégresse qui s'y était soudain déversée. Des larmes jaillirent de ses yeux. Ses lèvres s'arquèrent en un sourire béat.

— Vous ne pouvez rester là, petites créatures, reprit la voix envoûtante.

L'être merveilleux cueillit le navire dans sa paume. Malgré la douceur du geste, Persker s'accrocha par réflexe aux cordages. Le Treant fut hissé à des hauteurs vertigineuses puis redéposé sur les flots au-delà de la bande de brouillard. Un vent aux senteurs florales et épicées gonfla ses voiles, c'était le souffle de l'être fabuleux qui les renvoyait dans le monde des humains.

Persker courut à la poupe, l'être avait disparu et la plénitude qu'il avait ressentie n'était déjà plus qu'un souvenir.

Qu'importe ? Les Dieux existaient. Il en avait rencontré un et il savait qu'à nouveau cette joie immense, exempte de toute douleur, l'envahirait le jour où il franchirait les Portes du Jardin. **Allez au 235.**

86

Votre choix se porte sur le plus petit des deux. Vous avancez d'un pas résolu vers lui en brandissant votre pistolet, prête à lui donner un coup de crosse. Mais votre geste se fige. Quelque chose dans le regard du Damné vous empêche de le frapper.

— Lève ton autre bras.

L'ordre vient de derrière vous.

— Lève ton autre bras et retourne-toi.

Vos yeux quittent ceux du Damné et vous pivotez sur vos talons.

Deux gardes vous font face. L'un pointe son arme sur vous, l'autre a les mains sur son ceinturon et, les jambes légèrement écartées, affiche une suffisance arrogante.

— Ton nom et ton matricule, aboie le type qui vous tient en joue.

Vous êtes piégée. Votre réaction est immédiate. Vous abaissez votre pistolet et tirez deux coups.

C'est la première fois que vous utilisez une arme à feu. Vos tirs manquent de précision, les râles des Démons vous le confirment. Les Damnés se sont déjà précipités sur eux ; ils se chargent de finir le travail à coups de pierres.

— Qu'est-ce que tu veux ?

Vous tournez la tête vers le Damné que vous vouliez frapper.

— Pourquoi voulaient-ils t'arrêter ? reprend-il. Qui es-tu ?

Votre silence lui arrache un haussement d'épaules.

— Je m'appelle Sol, dit-il en vous tendant sa main.

Vous refusez de pactiser avec un Damné et ignorez son geste. L'homme baisse lentement sa main, vos regards vont vers les Démons. Ils ont été déshabillés et leurs corps sont maintenant traînés vers l'entrée de la mine.

Un Damné présente à Sol un des uniformes. Celui-ci s'en saisit et revêt les vêtements ensanglantés.

— Tu peux venir avec nous, dit-il en bouclant la mentonnière du casque. Nous connaissons les chemins pour nous enfuir.

Si vous acceptez sa proposition, allez au 172. Sinon, allez au 62.

87

Vous vous engagez dans cette nouvelle galerie. Les parois bosselées et bariolées ont été remplacées par une surface lisse et régulière. Vous marchez une vingtaine de mètres, puis vous vous arrêtez et éteignez votre lampe ; vous voulez vous assurer que vous n'êtes pas suivie.

L'obscurité est totale, le silence est absolu. Les mètres-cubes de roche étouffent les sons sauf ceux de votre corps. Votre souffle, les battements de votre cœur et les borborygmes de vos intestins s'en trouvent amplifiés. Dans un geste presque inconscient, vous levez votre main au niveau de votre visage et agitez vos doigts comme si une partie de vous-même s'effrayait de cette cécité temporaire. Avant de

céder à une panique irraisonnée, vous écrasez le bouton de votre lampe. La lumière repousse au loin les ombres et leurs fantômes.

Vous pensez aux Dieux et à la promesse du Jardin. Cette pensée suffit à repousser vos craintes. Vous reprenez votre marche.

Cela est difficile à évaluer car votre horizon se cantonne au halo de votre lampe mais il vous semble que le sol descend légèrement.

Vous arrivez à nouveau à un embranchement.

Vous pouvez aller à gauche au 237. Dans ce cas, notez le code GAUCHE.

Mais si vous allez à droite au 265, notez le code DROITE.

88

Vous poussez la porte en vous annonçant, le silence vous répond. Des pièces d'échecs sont renversées, le roi blanc est à genoux et vous tourne le dos, le roi noir est absent. Vous avancez avec prudence jusqu'au fond de la pièce, puis vous vous coulez dans le couloir. Soudain, une porte s'ouvre à la volée laissant apparaître un vieillard nu comme un ver d'une maigreur squelettique.

— N'ayez pas peur ! criez-vous à vos compagnons. C'est un de ces androïdes que le roi aime tant fabriquer.

Le vieillard marque un moment d'hésitation. Derrière son regard flou, ses yeux brillent comme si un feu y brûlait.

— Zéro ! s'exclame-t-il soudain. Tu es revenue !

Vous écarquillez les yeux. Vous reconnaissez enfin le roi noir. Il a tellement changé !

— Tu es venue avec des amis, poursuit-il. Tu as bien fait. Prenez vos aises. Faites comme chez vous !

Il montre du pouce la porte d'où il a émergé.

— Écoute, ma Belle m'attend. Installe-toi. Dès que j'aurai un moment, je viendrai te voir.

Sur ces mots, il s'engouffre dans la chambre et claque la porte derrière lui. Mirka se met à pleurer bruyamment. Karl vous lance un regard suspicieux.

— Ce n'était pas un androïde, dit-il.

Vous ne répondez pas. Vous espériez trouver le roi en armure, le visage masqué par son heaume. Vous tirez la géante par le bras.

— Allons chercher la relique. Plus tôt nous partirons d'ici, mieux cela vaudra.

L'image du roi qui n'est plus que l'ombre de lui-même valse douloureusement dans votre tête. Vous conduisez Karl et Mirka à la salle.

Vos recherches fébriles portent leurs fruits. Vous dénichez deux refroidisseurs à double ventilateur dont un en très bon état. La joie que vous éprouvez alors l'emporte sur vos inquiétudes. Vous vous empressez cependant de quitter les lieux.

Allez au 253.

89

Vous n'hésitez pas. Bientôt les Dieux viendront vous chercher, vous n'avez plus besoin de vos médicaments. Votre main fouille votre sac à la recherche de la boite d'antibiotiques. Vous la tendez au garçon.

— Donne-lui un comprimé le matin, un autre le midi et un dernier le soir, jusqu'à ce que la boite soit vide.

Le garçon ne vous remercie pas à haute voix mais ses yeux brillants remplacent tous les mots qu'il aurait pu vous dire. D'une main tremblante, il soulève la nuque de la petite fille, pose un cachet sur sa langue et l'aide à boire.

Vous retournez vous asseoir au 4. Notez le code S.

90

Vous sortez votre couteau de son étui. Selon le plan d'évacuation, la longue galerie mène à la zone d'exploitation, l'endroit qu'il vous faut fuir.

Si vous avez le code BAS, allez au 105. Sinon, allez au 271.

91

Vous longez le mur du bâtiment et arrivez assez vite à une vieille porte en acier qui ne semble pas avoir été ouverte depuis des années. Tenter de l'ouvrir ne présente pas un gros risque, il est peu probable que quelqu'un se cache derrière. Vous saisissez la poignée et l'abaissez sans succès. Vous réprimez une grimace avant de pivoter sur vos talons. Sur votre gauche, un éboulis bloque le passage.

Choisissez une nouvelle destination sur le plan.

92

— Tu es nouvelle et tu n'as rien à faire là, dit la fillette d'une voix étale.

Vous sursautez et votre surprise vous fait oublier votre amour-propre blessé.

— Comment le sais-tu ?

— Facile, tu es arrivée par une Porte.

L'évidence vous fait bondir. La Porte par laquelle vous êtes entrée ne ressemble en rien à celle des Enfers. Vous n'avez pas suivi le chemin des Morts. Vous n'avez d'ailleurs croisé aucun Cerbère. Voilà bien la preuve que vous n'êtes pas une Damnée !

Vous attrapez la gamine par le poignet et la tirez dans la travée.

— Allons le dire aux Gardes ! Je ne devais pas être là. C'est une erreur. Je suis une erreur !

— À ta place, je me tairais.

Vous vous immobilisez sans toutefois lâcher la fillette.

— Qu'est-ce que tu racontes ? Allez, viens !

— La Porte par laquelle tu es passée…

— Quoi ?

— C'est une Porte qui ne s'ouvre pas.

— Je l'ai pourtant franchie, ripostez-vous avec irritation.

— On l'appelle la Porte interdite. Quelques-uns la nomment même la Porte maudite.

Vos doigts s'écartent ; la fillette en profite pour se libérer.

— Maudite pour quoi ? demandez-vous, la gorge sèche.

— Cela fait presque un siècle qu'on ne l'a pas ouverte. Le dernier à l'avoir franchie s'appelait Virgil Dantesk. Lorsqu'il est parti, il était jeune, à peine plus âgé que toi, bouffi de morgue et de certitudes. Il est revenu quinze années plus tard mais ce n'était plus le même. Ce n'était plus qu'un vieillard racorni à la raison défaillante, incapable de parler, en proie à des peurs incontrôlables. Mais ce n'est pas tout… Peu de temps après son retour, on a entendu des choses roder derrière la Porte, des raclements, des grognements, des cris de bêtes inconnus.

— Je ne suis pas un monstre ! vous défendez-vous.

La fillette relève la tête et vous fixe avec une intensité qui fait battre votre cœur plus vite.

— Non, tu es la Masih, finit-elle par dire.

Seule la gravité avec laquelle elle a prononcé ses paroles vous empêche d'éclater de rire. Vous secouez la tête.

— Ni monstre, ni Masih, je suis désolée.

— Battons-nous !

— Quoi ?

— Je te demande cette faveur. Accorde-moi un combat.

Vous scrutez attentivement les traits de la fillette. Folie ? Mysticisme ? Désespoir ?

— Tu n'es qu'une gamine, objectez-vous.

— Qu'en sais-tu ?

Votre regard s'attarde sur ses membres étrangement longs et frêles.

— Tu es trop faible, ajoutez-vous.

Vous ne vous abaisserez pas à combattre une Damnée chétive et affabulatrice, allez au 259.

Que vous coûtera de céder à son caprice ? Vous le saurez au 229.

93

— Le procédé est infâme, lâchez-vous.

Le fou écarquille les yeux.

— Comment cela ? Je libère les âmes. Je rends à nouveau les gens heureux !

— Vous les encouragez à recommencer en les absolvant d'office de leur crime !

Le regard du fou se voile, ses traits s'arrondissent, la courbe de ses sourcils s'inverse sensiblement.

— Rhââââ, fait-il en levant le poing dans un geste fataliste, je m'en doutais ! J'ai trop exagéré !

Il s'assoit par terre et, les épaules voûtées, plante son menton dans ses mains.

— De ce que je viens de narrer, se lamente-t-il, rien n'est vérité. Nul n'a commis ces forfaits. Ah ! le monde n'est qu'un échiquier de soixante-quatre cases. Trente-deux pièces dont la moitié ne sont que de vulgaires pions. C'est d'un ennui ! D'une tristesse ! Toujours les mêmes histoires ! Les mêmes répliques ! Alors, quand je t'ai vue…

Le fou se recroqueville un peu plus.

— … j'ai voulu m'imaginer une vie moins terne. Me donner un peu plus d'importance.

L'androïde réprime un sanglot. Vous vous asseyez à côté de lui et passez votre bras autour de ses épaules. Alors que vous vous attendiez à un contact froid, une chaleur troublante se dégage du frêle corps, qui se soulève avec régularité, imitant à la perfection la respiration. Le fou se laisse aller contre vous et, à votre grand étonnement, votre ventre se noue.

— Vois-tu, il n'y a que le roi noir qui joue parfois une partition différente. Et encore, bien souvent, il ne sait que conter ses histoires d'amours malheureuses. La reine au teint d'une blancheur de neige, la Belle et la bête…

Le fou s'est tu. Son immobilité a une raideur qui vous fait vous écarter de lui. Le crâne penché, son corps est à la limite du déséquilibre mais la rigidité de ses membres et de son buste l'empêche de tomber.

Il s'est figé, à court d'énergie.

Vous vous relevez et reprenez vos esprits.

Notez le mot Belle en rouge (n'oubliez pas la majuscule). La prochaine fois que vous rencontrerez ce mot, ajoutez 7 à la section à laquelle vous êtes et rendez-vous immédiatement à cette nouvelle section sans lire la suite du paragraphe.

Si ce n'est déjà fait, vous pouvez vous intéresser au cavalier au 208 ou à la reine au 178. Autrement, vous sortez de la salle par le 19.

94

Vous vous mettez debout et escaladez le mur en ruine. Les blocs de pierre sont épais, votre chemin est large, vous n'avez pas le vertige. Ce n'est pas la portion du trajet la plus difficile.

Vous imaginez les autres gamins, en bas, les yeux rivés sur vous. Combien sont avec vous ? Combien aimeraient vous voir tomber ? Quoi qu'il en soit, tous retiennent leur souffle et en oublient même leur faim.

Vous vous engagez sur une poutre. Le bois craque sous votre poids ; de la sciure mêlée de poussière tombe en nuage. Vous êtes plus lourde que Bouncie. Vous haussez les épaules et avancez d'un pas assuré. Maintenant que vous avez pris votre décision, il est hors de question de revenir en arrière. La poutre ploie mais tient. Vous n'attendez pas d'être arrivée en son milieu pour sauter sur la suivante.

Vous bondissez ainsi de poutre en poutre pour vous rapprocher du mur imposant qui abrite le conduit principal de toutes les cheminées de l'immeuble. Le mur fendu en deux laisse apparaître la galerie verticale dans laquelle Bouncie s'est faufilé jusqu'au dernier étage avant de sauter sur la corniche de l'immeuble voisin, puis d'en escalader le toit pour y ériger le drapeau de la Famille. Vous évaluez la distance qui vous sépare du conduit. Elle vous semble bien grande pour vous y attarder plus qu'il n'en faut. Vous sautez avant d'être saisie par le doute.

Vos doigts effleurent la pierre.

Vous tombez en rebondissant contre le mur. Une barre de fer transperce votre cuisse, vous hurlez de douleur. Votre tête tape contre une poutre.

Votre chute se termine sur le plancher du premier étage où vous vous évanouissez.

Vous avez échoué mais vous avez montré votre courage.

Vous progressez de 2 dans la Voie du courage, ce qui vous fait aussi avancer de 1 vers le Jardin d'Éden.

Allez au 107.

95

Vous n'avez pas le temps de sortir votre arme de son étui. L'officier a plongé sur vous ; vous roulez tous les deux au sol.

Des coups de feu ainsi que des cris éclatent.

Le Démon est plus fort que vous. À moitié étouffée par son poids, vous tentez vainement de vous dégager. Ses poings s'abattent sur votre visage, vous sombrez dans l'inconscience.

Allez au 101.

96

On a déversé sur vous de la peinture blanche et bleue. La veille, la Famille a déniché les bidons dans les ruines d'un entrepôt. Votre corps nu est maintenant couvert de la tête aux pieds par la matière visqueuse.

— Pour que notre Famille soit aussi la tienne, ce soir sera un soir de Muneki, vous a annoncé Saskia dans la matinée.

Vous l'avez questionnée à ce sujet mais elle a refusé de vous en dire plus. Les autres membres de la Famille ont tous été aussi évasifs. La seule information qu'on a bien voulu vous céder est qu'il s'agit d'un rite initiatique.

C'est ainsi que, dégoulinante de peinture et escortée par deux enfants qui vous poussent à courir à petites foulées, vous remontez une avenue déserte avant de pénétrer dans la grande cour intérieure d'un immeuble haussmannien. Vous entendez les portes cochères qui se referment derrière vous, les mômes s'empressent de les barricader avec de solides planches.

La pâle clarté de la lune éclaire faiblement la Famille qui est réunie autour d'un amoncellement de meubles renversés. Côte à côte, trois grandes sœurs se tiennent droites sur des chaises à haut dossier, les paumes sur leurs cuisses. Saskia, assise dans un fauteuil hérissé de piques à brochettes en métal, les bras posés sur les accoudoirs, la tête ceinte de sa couronne de pacotille, est vêtue d'une longue tunique blanche. Droho, debout sur sa droite, porte avec vénération le sceptre de la Mère. Les autres membres, accroupis ou en tailleur, se contentent de la froide dureté des pavés. Tous vous regardent en silence puis tout va très vite. On vous passe une corde tressée autour des reins et vous êtes jetée dans un sac refermé par un fil électrique.

Des bruits de percussion s'élèvent.

Les mômes frappent sur d'énormes fûts métalliques retournés. Le rythme d'abord lent s'accélère puis se mêle à des voix féminines, des cris perçants et modulés.

Des mains pétrissent votre corps. Vous vous recroquevillez. Le sac est lacéré, libérant votre tête. Les cris et les percussions cessent, remplacés par une formidable clameur.

La première grande sœur se lève. Elle a un poignard qu'elle tient à deux mains devant elle. Elle s'avance vers vous et d'un geste vif et précis tranche la corde qui ceint votre taille.

Puis la deuxième grande sœur s'agenouille près de vous. Elle a posé sur le sol une cuvette avec un fond d'eau croupie. Elle lave votre visage avec des gestes maternels.

Enfin, la troisième grande sœur vous berce le temps d'une chanson fredonnée avec tendresse.

— Lève-toi ! vous ordonne Saskia.

Vous obéissez.

— Je suis maintenant ta Mère, dit-elle d'une voix forte. Voici mon lait.

Elle tend vers vos lèvres un bol rempli d'un liquide blanc. La boisson quelle déverse dans votre bouche n'a pas le goût du lait ; vous y décelez un fond d'amertume.

— Je suis la Mère de tous ! clame Saskia. Et tous, vous êtes mes enfants !

Le rythme des tambours reprend tandis que les mômes se rangent devant elle pour recevoir à leur tour une louche du breuvage blanc.

De quel lieu êtes-vous le plus proche ? **Si c'est du Jardin d'Éden ou d'aucuns, allez au 126. Si c'est de la Terre de Nod, allez au 152.**

97

Vous longez donc maintenant le grand bâtiment. Il vous faut en effet plus de temps pour atteindre l'angle du mur ; à cet endroit, la paroi de la caverne fait elle-même un angle à quatre-vingt-dix degrés. En face de vous, votre torche éclaire un couloir.

Si vous le prenez, allez au 332.

Si vous continuez de faire le tour du bâtiment, allez au 254.

98

Si vous avez le code DOUBLE, allez tout de suite au 329.

Si vous avez 1 ou 2 codes désignant une couleur et le code SÉSAME, allez au 10.

Si vous avez 1 ou 2 codes désignant une couleur, allez au 260.

99

Vous hochez lentement la tête. Vous avez un pistolet et vous êtes en meilleure forme que lui. Le Damné ne représente pas un gros danger.

L'homme se lève et vous tend la main mais le fond de suffisance qui transpire dans son attitude vous irrite, vous ignorez son geste. Il hausse les épaules puis se dirige vers le fond du boyau. Vous le suivez.

Les parois de la galerie sont recouvertes par endroit de la substance verdâtre récoltée par les Damnés. Plus vous avancez dans les profondeurs, plus elle est épaisse, importante et colorée. Vous en arrachez un morceau. La chose est gélatineuse. En l'observant plus attentivement, vous découvrez que sa couleur est due aux pigments fluorescents qui la composent. Vous soulevez votre masque et la portez à votre nez, son odeur fade est légèrement écœurante.

Si vous avez le code ROI, allez au 6. Sinon rendez-vous au 46.

100

Vous reconnaissez alors la substance décrite par le roi ! Cette découverte fait battre votre cœur plus fort. Vous imaginez la joie future de votre ami et un sourire illumine votre visage.

Allez au 132.

101

De l'eau glacée jetée sur votre visage vous réveille brutalement. Les mains liées à une corde suspendue au plafond, les pieds touchant à peine le sol, votre corps n'est que souffrance et vous serrez les dents pour ne pas gémir.

On a arraché votre masque et vous respirez péniblement. Vous luttez contre la toux qui soulagerait votre gorge irritée mais secouerait douloureusement votre pauvre carcasse amochée.

La cabane dans laquelle vous avez été emmenée n'est pas très grande. Ses murs et son toit constitués de larges planches à peine dégrossies, assemblées à la va-vite, laissent passer par leurs fentes les bruits et la lumière artificielle du gouffre. Une table flanquée d'une chaise fait office de bureau.

Si la douleur n'était pas si intense, la pile de papiers et le tableau blanc couvert de chiffres et de noms vous auraient intriguée.

Un deuxième seau d'eau vous sort de votre semi-hébétude et vos yeux se posent sur le Démon qui vous fait face.

— Qui es-tu ? crache-t-il.

Le garde a gardé son masque mais ôté son casque et quelque chose vous chiffonne.

Il empoigne vos cheveux et tire votre tête en arrière.

— Qui es-tu ? répète-t-il en haussant le ton.

Vos lèvres sont sèches et vous passez votre langue dessus.

— Où... sont... tes cornes ? balbutiez-vous.

— Sale chienne ! hurle-t-il en vous giflant violemment.

Vous sucez le sang qui coule de votre lèvre.

— Qui es-tu ? D'où viens-tu ?

Le Démon vous secoue en hurlant ses questions. Votre corps ne va pas tenir encore bien longtemps avant de flancher.

Si vous répondez aux questions, allez au 24.

Si vous vous contentez de faire un sourire qui, en l'occurrence, ressemble plutôt à une grimace, allez au 279.

102

Accepter l'eau vous fait reculer de 1 vers la Terre de Nod.

D'une main tremblante vous portez à vos lèvres la gourde et buvez longuement. L'eau a un goût de terre moisie et de plastique, elle provient de l'une des rares citernes de la ville encore debout. L'eau y croupit entre deux averses.

N'étant plus tourmentée par la soif, votre moral remonte d'un cran. Vous poussez un soupir d'aise en rendant la gourde vide à votre étrange compagnon. Par égard pour son geste, vous vous sentez tenue d'engager la conversation.

— Comment t'appelles-tu ? chuchotez-vous.

— Les autres m'appellent La Chose.

Vous arquez un sourcil.

— Ce n'est pas vraiment un nom, dites-vous.

Le môme hausse les épaules. Vous insistez.

— Tu as bien un nom...

La Chose replie ses jambes devant lui et serre ses genoux cagneux dans ses maigres bras.

— Je m'en souviens plus.

Vous jetez un coup d'œil en bas. Les gamins dorment autour du feu mourant. Vous en repérez trois qui montent la garde. La Mère a le privilège de reposer sur un vrai lit pourvu d'une épaisse couette.

Votre cage trop loin des flammes se confond avec l'obscurité.

— Je peux dormir avec toi ? demande soudain La Chose avec une précipitation qui lui fait avaler la moitié de ses mots.

Devant votre visage stupéfié, le môme ajoute :

— On aura moins froid. Les nuits sont si fraîches.

Vous trouvez l'argument douteux car il fait bien plus chaud près du feu.

Mais la solitude que vous lisez dans son regard vous serre le cœur. Il est évident que la chaleur recherchée par le môme est d'une autre nature.

Vous ouvrez vos bras et La Chose vient s'y blottir.

Vous vous endormez, le cœur et le ventre chauds, mais pas pour longtemps : les geignements de votre compagnon vous réveillent. Incapable de retrouver le sommeil, vous écoutez les mots à peine articulés qui sortent de sa bouche, essayant de donner du sens aux paroles décousues. Soudain, vous vous figez. Votre cœur bat plus vite. Vous reprenez votre respiration et secouez le môme :

— Tu te souviens de ta mère, soufflez-vous, encore interloquée par votre découverte.

Dans la Cité, personne ne se rappelle ses parents. Vous arrivez dans la cité nourrisson pour y être élevé par les grandes sœurs et les grands frères.

C'est maintenant à La Chose de se figer.

— Non, murmure-t-il.

— Tu étais en train de rêver d'elle.

Le môme secoue la tête en signe de dénégation mais vous n'êtes pas dupe. Vous le repoussez contre les barreaux.

— Que sais-tu d'elle ? lui lancez-vous.

Votre voix a pris des inflexions dures. Vous réalisez que vous serrez les poings. La Chose détourne la tête. Vous ne remarquez pas sa tristesse.

— Comment était-elle ? insistez-vous.

Un sentiment de jalousie que vous avez de la peine à contenir vous envahit. La Chose, le regard perdu dans l'obscurité, vous répond enfin :

— Elle avait une très jolie voix et l'habitude de chanter des berceuses pour m'endormir. Ce don a amusé le temps d'une chanson les Bal T'aks. Ils lui ont ensuite tranché la gorge.

— Les Bal T'aks ?

Un silence pesant s'installe entre vous. La pensée qu'il vaut mieux ne jamais avoir connu sa mère que de la savoir morte traverse votre esprit. Vous commencez à regretter vos questions.

Soudain, la Chose prend une grande inspiration et déverse un flot de paroles d'une voix aiguë :

— Les Bal T'aks sont des Aliens. Les galaxies regorgent de planètes peuplées d'autres races. Les Bal T'aks sont les plus agressifs. Ils ont tué ou réduit en esclavage les miens. Ils veulent conquérir l'univers.

Vous éclatez de rire à l'énoncée de ces absurdités.

— Les Aliens sont une invention des Anciens. Du temps où les hommes, faibles et vaniteux, ne croyaient plus aux Dieux.

La Chose vous regarde avec une tristesse infinie tandis qu'intérieurement vous le plaignez. Inventer une telle histoire pour justifier sa difformité est poignant.

Le môme se lève. Un poids écrasant semble peser sur ses épaules, il s'en va sans un mot. Vous n'avez pas la force de le retenir.

Allez au 122.

103

Vous reconnaissez alors la substance décrite par le roi ! Cette découverte fait battre votre cœur plus fort. Vous imaginez la joie future de votre ami et un sourire illumine votre visage.

Allez au 224.

104

La lumière soudaine, bien qu'elle n'ait rien d'éblouissant, vous arrache brutalement de vos cauchemars. Votre cœur bat à rompre et, durant quelques secondes, vous vous sentez nauséeuse.

La longue travée de lits tremble sous les à-coups. La mise en route de l'éclairage artificiel signifie le début de la journée et les Damnés dégringolent péniblement de leurs couches. C'est d'un œil maussade que vous assistez à ce ballet de membres décharnés, tentant d'ignorer les remugles qui s'échappent des habits raides de crasse. Depuis que vous vous êtes réveillée, vous grattez d'ailleurs furieusement vos jambes couvertes de piqûres, vos ongles en sont rouges de sang.

Vous glissez vos pieds dans vos rangers tout en pensant à la journée qui s'annonce et à son lot d'incertitudes.

À la sortie du dortoir, on vous tend un gobelet d'eau tiède et un quignon de pain. Vous en dévorez quelques bouchées avant de vous raviser. Les Damnés ont enfoui les leurs dans leurs sacs. Vous les imitez.

Les Démons crient des ordres, vous prenez place dans la file qui se forme. Vous vous retrouvez à côté d'une femme ; pâle et tremblante, elle fuit votre regard. Ses doigts parsemés de crevasses triturent les pans de sa veste. Vous cherchez des yeux la fillette, vous l'apercevez à trois rangs de vous. Elle arbore son étrange sourire.

Les portes de la grotte s'ouvrent, libérant l'horrible odeur de soufre exhalée par l'antre de la mine. Une quinte de toux vous secoue lorsque l'air brûlant roule dans vos poumons, vous étouffant à moitié. Vous hoquetez, peinant à reprendre votre respiration. Des larmes mêlées de sueur piquent vos yeux.

Commence ensuite une longue descente sur des sentiers vertigineux, entrecoupés d'échelles aux endroits les plus abrupts. Le trajet qui met à rude épreuve les muscles de vos jambes et de vos bras requiert toute votre attention, le moindre faux pas serait fatal. Vous ne savez précisément combien de temps dure cette marche. Une heure ? Plus ? En tout cas, vous accueillez avec un soupir de soulagement sa fin.

Sans vous accorder un instant de repos, les Damnés vous poussent avec brutalité dans une galerie. Suivant l'exemple de la femme qui se trouve devant vous, vous saisissez une pioche dans un des râteliers de l'entrée avant de vous engager dans un large boyau éclairé par des LED fixées au plafond Au bout de quelques mètres, on vous désigne d'un geste péremptoire une masse gélatineuse parsemée de pigments verts fluorescents. Vous lancez des regards perplexes autour de vous.

Si vous avez le code ROI, allez au 247. Sinon, allez au 161.

105

Cela vous tracasse…

Lorsque vous avez pris la première fois cette galerie, elle menait à une porte close. Et derrière cette porte close, là où devaient se trouver des mineurs, des gardes, tout un système d'éclairage, l'effervescence d'une mine en activité, vous n'aviez vu aucune présence humaine, aucune lumière.

Vous suivez prudemment les rails désaffectés jusqu'à la porte, contre laquelle vous collez votre oreille. Aucun bruit ne la traverse. Vous sautez pour regarder par les fenêtres rondes, la même pénombre recouvre les lieux. Vous poussez sans y croire le bouton rouge. Sans surprise, rien ne se passe.

Notez le code BLEU.

Si c'est le deuxième endroit où vous vous êtes rendue après avoir fui les Enfers, allez au 98. Sinon, vous pouvez visiter un autre lieu en vous repérant à l'aide du plan, ou, bien sûr, retourner aux grilles au 98.

106

Vous avancez dans un tunnel parfaitement taillé au plafond voûté et aux murs d'une verticalité sans défaut. Le sol est légèrement humide et semble avoir été patiné par des milliers de pas.

Rapidement, vous sortez du tunnel pour arriver à un croisement. Vous reconnaissez les lieux, vous êtes revenue à votre point de départ. Sur votre gauche, brille la lumière blafarde du plafonnier de la petite salle. Vous remarquez que les grilles sont toujours ouvertes. Bien que vous sachiez qu'il ne peut en être autrement puisqu'elles sont grippées, cela vous réconforte

Si vous tournez à droite, allez au 109.

Si vous désirez retourner dans la petite salle, allez au 56.

107

Vous ouvrez les yeux. Un plafonnier distille une pâle lumière jaune. Vos lèvres desséchées se décollent sous la grimace provoquée par vos blessures. Vos mains bougent lentement, viennent tâter votre cuisse, puis vos autres plaies. On vous a grossièrement pansée. Au toucher, les chiffons servant de charpie sont secs ; vous en déduisez que vos blessures ne saignent plus.

— Elle est réveillée !

La voix enfantine a jailli sur votre gauche. Vous tournez la tête. Une douleur vive à votre flanc droit vous arrache un cri et arrête votre geste.

— Ah oui, lance une deuxième voix, tu as raison.

Une troisième enfant s'exclame : « Tu es sûre ? » tandis qu'une autre douleur à votre pied gauche, tout aussi soudaine, vous fait tressaillir.

— Elle est réveillée ! Elle est réveillée ! Elle est réveillée !

Les trois gamines caracolent autour de vous. Vous ne leur donnez pas plus de six ans. Elles s'amusent à enfoncer dans vos chairs de longues aiguilles chirurgicales. Une vague de colère vous envahit, vous saisissez le poignet de la plus proche et le tordez.

— Ça suffit ! sifflez-vous entre vos dents.

L'effet est immédiat. Les gamines s'immobilisent et se taisent. La môme que vous avez attrapée retient ses larmes, les deux autres vous observent avec curiosité. L'une

d’elle se rapproche de celle que vous tenez prisonnière ; elle la fixe, un sourire sournois aux lèvres.

— Hanna, tu vas pleurer ? demande-t-elle.

— Oui, Hanna, tu vas pleurer ? renchérit l’autre.

Hanna serre les lèvres. Ignorant ses amies, elle se tourne vers vous.

— Fallait bien savoir si t’étais réveillée, dit-elle. La Mère nous l’a demandé.

— Pourquoi veut-elle me voir ? dites-vous.

— Il faut aller la chercher ! s’écrient soudain les deux autres. Il faut aller chercher la Mère !

Vous lâchez le poignet de votre prisonnière.

— Alors, allez-y, dites-vous, fatiguée par l’agitation des gamines.

— Mais il faut qu’il y en ait une qui reste pour l’empêcher de s’échapper !

— Pas moi !

— Ni moi !

Les trois fillettes se regardent, la mine revêche, les poings serrés, jusqu’à ce que le visage de l’une d’elles s’illumine. Son doigt montre les parpaings posés contre un mur et qui servent de sièges.

— Mettons-les sur elle. Ça l’empêchera de se lever !

— Avec mes blessures, je ne peux aller nulle part, vous empressez-vous d’intervenir.

Les fillettes ne vous écoutent pas. Elles portent déjà péniblement un bloc de ciment qu’elles lâchent plus qu’elles ne posent sur votre poitrine. Votre respiration devient sifflante, seul un filet d’air passe dans votre cage thoracique comprimée.

Les Dieux veillent peut-être encore sur vous car les gamines, rebutées par l’effort, s’accordent à dire qu’un moellon suffit et s’en vont. Vous laissez filer quelques secondes avant de repousser le parpaing qui bascule au sol, s’écrasant dans un grand fracas. Vous vous immobilisez, l’oreille aux aguets. Le bruit ne semble avoir alerté personne. Vous poussez un soupir de soulagement et redressez votre buste. En appui sur vos avant-bras, vous parcourez des yeux la pièce. Les murs sont couverts d’étagères et de tiroirs. Vous reconnaissez des boites de médicaments. Vous-même êtes allongée sur une table d’examen.

Des bruits de pas interrompent votre exploration et vous vous rallongez précipitamment.

— Tu as perdu le combat.

Vous tournez la tête vers la Mère. Une grande cape ceint ses épaules, tellement longue que Droho en porte l’extrémité.

— Tu es une bouche de plus à nourrir, dit-elle.

— Tuons-la ! s'écrie Hanna.

— Je peux vous être utile, dites-vous en montrant les médicaments.

Saskia a un rictus de dédain.

— Ça ressemble à des bonbons mais c'est du poison. Les frères et les sœurs qui en ont pris sont tombés malades. Certains en sont même morts.

Vous secouez la tête.

— Ce sont des médicaments. Il ne faut pas en prendre trop, ne pas les mélanger. Je sais lire les notices. Ça peut soigner les maladies et les blessures.

La Mère vous lance un regard scrutateur.

— Prouve-le et tu auras la vie sauve.

Vous réprimez un sourire.

— Je vais les utiliser sur moi et vous verrez.

Notez que vous avez des MÉDICAMENTS dans votre sac à dos, puis allez au 149.

108

La porte n'est pas fermée. Vous plaquez précipitamment votre bras contre le bas de votre visage pour atténuer l'odeur que vous venez de libérer. La pâle clarté du couloir éclaire une salle de taille modeste remplie d'étagères garnies de sphères. Vous cherchez l'interrupteur, l'ampoule bourdonne avant de s'éteindre dans un claquement sec. Vous reprenez votre torche, que vous aviez glissée dans la poche de votre veste, et la pointez sur les sphères. Des têtes ! Ce sont des têtes en silicone, soigneusement rangées côte à côte. D'autres gisent en tas sur le sol, cheveux emmêlés, borgnes pour certaines. Toutes ressemblent à la dame blanche mais pourtant aucunes ne sont pareilles. La différence est parfois infime, surtout pour celles posées sur l'étagère, une variation dans la couleur des yeux, une pommette à la courbure moins marquées, une implantation des cheveux légèrement décalée.

Mausolée ou atelier ? Vous ne sauriez dire.

Vous éteignez votre lampe et retournez dans le couloir.

Allez au 268.

109

La galerie, d'abord rectiligne, tourne à droite de quatre-vingt-dix degrés et vous vous retrouvez face à un éboulis qui vous barre le passage. Vous escaladez le tas de gravats. Les pierres sont trop nombreuses et la terre trop compacte pour que vous puissiez ouvrir un passage.

Vous faites demi-tour et retournez dans la petite salle au 56.

110

Vous avez choisi les Damnés. Ceux que les Dieux n'ont pas voulus ; ceux qui ne méritent pas le Jardin d'Éden.

Vous avez choisi de vous mêler aux Indignes.

Reculez de 1 vers la Terre de Nod.

Les Damnés marquent un moment d'hésitation. L'un d'eux vous fait un signe discret de la main, vous invitant à les rejoindre. L'apparition de deux gardes en fin de queue fait basculer votre décision, vous vous glissez en silence dans le groupe.

Imitant vos nouveaux compagnons, vous avancez la tête baissée et le pas traînant, dégoulinant de sueur. Vous marchez ainsi une quinzaine de minutes, empruntant des escaliers et des sentiers à flanc de paroi, jusqu'à une porte métallique à double battant que les Démons referment derrière vous. L'endroit où vous vous trouvez a été creusé à la dynamite. Cette grotte artificielle abrite trois longs bâtiments en moellons sans fenêtre ainsi qu'une sorte de bungalow de chantier de forme carrée et plus petit.

Votre groupe s'engouffre dans un des grands bâtiments, vous découvrez un dortoir sombre, parcimonieusement éclairé par des veilleuses égrenées tous les cinq mètres. Quatre travées de lits superposés laissent à peine un espace pour se croiser.

Les Damnés s'effondrent sur leurs couches sans faire attention à vous. Vous avancez jusqu'à un lit inoccupé ; un petit sac en toile constellé d'auréoles dans lequel on a mis des rebuts de tissus, fait office d'oreiller. Il n'y a ni drap, ni couverture. Vous vous asseyez sur le matelas qui s'enfonce sous votre poids.

Ne sachant quoi faire, votre regard vagabonde sur vos compagnons d'infortune. Il y a beaucoup d'hommes, quelques femmes, très peu d'enfants.

Le dortoir résonne de toux grasses et de râles. Vous-même avez du mal à respirer. L'air est chaud et saturé d'une odeur qui laisse un goût désagréable dans votre bouche. Les corps tremblants trahissent l'épuisement et de longues minutes s'écoulent avant que des yeux caves roulent vers vous. Mais même alors, les visages restent inexpressifs. Plus rien ne semble pouvoir étonner ces âmes perdues.

Vous comptez les couches vides et dénombrez les corps squelettiques. Demain soir, combien de lit ne retrouveront pas leurs occupants ?

L'atmosphère pesante vous est soudain insupportable et vous éprouvez le besoin de faire quelques pas. Vous vous aventurez dans l'étroit couloir laissé entre les travées, vous dirigeant vers le fond du bâtiment. Un gloussement vous fait tourner la tête. Une femme, juchée sur le dernier étage des lits superposés, affiche un visage hilare. Vous avancez encore et croisez le regard de l'homme qui, plus tôt, vous a

invitée à vous joindre au groupe de Damnés. Il vous salue de la tête puis retourne à son occupation. Vous apercevez entre ses mains de minces fils de fer qu'il entortille.

Vous avez atteint le fond du bâtiment. La chaleur y est encore plus lourde. Une fillette d'une huitaine d'années vous fixe de ses grands yeux sombres. Elle est d'une pâleur et d'une maigreur extrêmes. Lentement, sa bouche s'incurve en un sourire qui vous met mal à l'aise.

Si vous désirez connaître la cause de l'hilarité de la femme, allez au 220.

Si vous engagez la conversation avec l'homme, allez au 328.

Si vous vous dirigez vers l'enfant, allez au 138.

111

Sol pâlit.

— Non, gémit-il, il faut passer par la galerie !

Vous avez un moment d'hésitation mais revenir sur votre décision serait une démonstration de faiblesse. Vous sortez donc votre pistolet de son étui.

— Grimpe ! ordonnez-vous.

Vous faites confiance au Damné pour trouver une voie. Sa connaissance des lieux ainsi que son expérience sont des atouts que vous n'allez certainement pas négliger.

L'ascension est périlleuse. La roche est non seulement glissante mais aussi friable. Vous savez qu'une chute pourrait vous être fatale, aussi n'y pensez-vous pas, entièrement concentrée sur les prises qu'utilise Sol. Vous vous appliquez à agripper les saillies qu'il saisit, à placer vos bottes sur les arêtes où il pose ses pieds. C'est une chance qu'il soit à peu près de la même taille que vous.

Cette ascension devient presque un jeu et **vous progressez de 1 dans la voie du Courage.**

Aussi êtes-vous totalement prise au dépourvu lorsque l'homme accélère sa montée, vous distanciant avec une aisance insoupçonnée. Vos efforts pour le rattraper sont vains. Vous levez vers lui une tête rageuse, le Damné brandit au-dessus de la sienne une grosse pierre. Le projectile percute votre crâne, vous assommant à moitié. La seconde suivante vous basculez en arrière et dégringolez la falaise en rebondissant plusieurs fois contre la paroi.

— Il voulait s'enfuir ! hurle Sol en gesticulant.

Votre chute s'est arrêtée sur la corniche. Vous êtes trop sonnée pour réagir.

Des martellements de bottes accentuent les élancements qui broient votre boite crânienne. Une escouade vous entoure.

— Il m'a menacé avec son pistolet ! Mais je l'ai eu !

La voix criarde du Damné vous est insupportable.

Vous hurlez de douleur quand deux gardes vous saisissent. Votre souffrance est telle que vous vous évanouissez.

Allez au 101.

112

Les escaliers ne sont pas larges. Quand vous écartez vos bras, vos paumes peuvent prendre appui sur les parois. Le plafond est aussi plus bas que dans les autres galeries ; lorsque vous tendez vos mains, vous réussissez à l'effleurer. Assurément, quelqu'un de grand ne peut passer sans baisser la tête.

La volée d'escalier vous mène à une porte métallique. Il vous semble alors que le silence de la grotte s'est modifié, qu'une variation dans son bourdonnement est apparue. Vous collez votre oreille contre le battant. Un bruit ténu, un ronronnement irrégulier, filtre à travers l'acier. Vous ne savez pas ce qui se cache derrière ; tout ce que vous savez est que votre double vient de cet endroit et que les Dieux veulent que vous vous y rendiez.

Votre main moite abaisse lentement la poignée. La porte est effectivement fermée. Vous examinez le trou de la serrure, il a une drôle de forme. Vous y insérez la clé et la tournez.

Allez au 127.

113

Un soleil rouge émerge des toits des immeubles.

Le jour nouveau offre un dégradé de roses qui s'effiloche paresseusement avec la brume matinale. L'astre solaire réchauffe peu à peu votre corps endolori. Les croisillons du grillage ont laissé sur votre peau leurs marques et leur rouille. À vos pieds, les membres de la Famille s'activent. Ils préparent un petit-déjeuner auquel vous n'aurez pas droit.

Vous cherchez La Chose mais ne le trouvez pas. Alors vous laissez pendre vos jambes à travers les barreaux de la cage. Face au soleil, vous fermez les yeux. Vous récitez des passages entiers de livres, vous les avez appris par cœur parce que les livres sont des choses lourdes qu'on ne s'embarrasse pas à transporter. Vos paroles prononcées à mi-voix sur un ton monocorde vous endorment.

Vous vous réveillez transpirante. Le soleil a grimpé dans le ciel, ses rayons ont gagné en chaleur. Vos lèvres sont déjà sèches. Vous changez de position. Vos jambes ankylosées ont de la peine à vous obéir.

La Famille a organisé le camp. Des barricades ont été dressées de chaque côté de la rue et des canapés jetés par les fenêtres ont été disposés en cercle autour d'un foyer éteint. Des ados vautrés sur des coussins tirés à l'ombre discutent tandis que des gamins, se moquant de la chaleur, jouent au foot en tapant dans une boite de conserve vide. Vous repérez Saskia et l'observez longuement.

Dans les étages, les guetteurs scrutent la rue et les toits.

Au fil des heures, les barreaux de votre cage deviennent brûlants. Recroquevillée sur le grillage qui vous sert de plancher, vous suivez des yeux la progression de l'ombre sur les immeubles, désespérant de la voir si lente et éloignée de votre cage.

A nouveau vous vous réfugiez dans les livres mais égrenez cette fois-ci les phrases dans votre tête. Vous n'avez plus de salive à gaspiller.

La nuit vous apporte sa fraîcheur sans étancher votre soif. Sous les étoiles, dans un ciel privé de lune, vous attendez le sommeil qui se refuse à vous comme un amant capricieux. Résignée, vous guettez toute oscillation suspecte de votre cage, vous demandant si La Chose viendra vous rendre visite. La réponse vous arrive une heure plus tard.

Vous vous regardez, chacun n'osant parler. D'un geste hésitant le môme pose sa gourde devant vous. La soif a fait doubler votre langue de volume. C'est du moins l'impression que vous avez.

Deux jours que vous êtes dans cette cage. Ils vous libéreront demain, vous en êtes quasiment certaine.

Si vous prenez la gourde, allez au 35. Sinon, allez au 41.

114

Même si elle ne crache pas encore de sang, vous savez que la fillette est condamnée. Il lui faudrait des mois de traitement pour espérer une guérison. Votre sac ne contient rien de tel.

Vos doigts caressent le front brûlant de fièvre.

— Donne-lui bien à boire.

C'est tout ce que vous trouvez à dire au garçon avant de vous écarter de la petite malade.

Vous retournez vous asseoir au 4.

115

Les jambes flageolantes et la respiration courte à cause de la fièvre, vous chuchotez votre réponse :

— Il n'y a pas assez de médicaments pour sauver tout le monde.

La Mère hoche lentement la tête, mesurant les conséquences de vos paroles.

— Combien ? demande-t-elle alors. Combien s'en sortiront ?

Vous renâclez à donner cette information. Ce n'est pas un cadeau que vous allez offrir à la Mère mais un fardeau.

— Un seul, soufflez-vous.

Saskia pâlit et ses épaules s'affaissent. Elle vous tourne le dos et remonte les escaliers d'un pas lourd.

Des ombres s'agitent dans la rue. Ce sont les grands frères qui transportent les corps sans vie des enfants. Le parvis du Temple s'est transformé en charnier. Ce soir, Saskia y mettra le feu. Il n'y a pas de Royaume des Dieux possible pour ceux qui meurent de maladies. Soudain, la Mère se redresse et son regard affiche un air farouche. Elle rajuste sa couronne puis se tourne vers vous, les bras croisés, la tête haute, fière et majestueuse.

— Cela sera toi, j'ai décidé.

Vous la regardez, les yeux ronds. Devant votre incompréhension, ses lèvres se tordent en une moue agacée.

— C'est toi qui seras sauvée. Prends les médicaments et va-t-en.

— Mais… pourquoi… pourquoi moi ?

La Mère ignore votre question.

— Adieu, Zéro. Que les dieux soient avec toi.

Et sur ces mots, elle s'éloigne coupant court à toute explication.

Traversée par une myriade de sentiments, vous fixez l'endroit où la brume l'a engloutie. Vous finissez par retourner au bâtiment qui abrite la réserve de médicaments, poursuivie par vos interrogations. Vous n'arrivez pas à vous débarrasser d'une impression désagréable.

Pourquoi vous a-t-elle choisie ? Pourquoi s'est-elle sacrifiée ?

La main sur la porte, vous levez la tête vers le ciel et scrutez la brume laiteuse vous demandant si les Dieux peuvent vous voir.

— Où êtes-vous ? hurlez-vous.

Votre appel reste sans réponse tandis que vous crachez vos poumons, le corps plié en deux, la respiration sifflante. Un sentiment de honte mêlé de culpabilité vous étreint. Votre foi vacille assez longtemps pour vous faire **reculer de 1 vers la Terre de Nod.**

Vous descendez les escaliers en vous tenant au mur. La lampe vacillante au bout de votre main tremblante éclaire les étagères. Vous glissez des boites de médicaments dans votre poche, ceux qui vous guériront, mais aussi d'autres qui pourraient vous être utiles dans un futur sombre.

Vous gagnez la chambre où se trouvent vos affaires et faites votre sac. Vous ne voulez pas être la dernière survivante.

Notez que vous avez des MÉDICAMENTS dans votre sac à dos, puis allez au 275.

116

Alors que vos yeux s'habituent à la pénombre, votre cœur bondit dans votre cage thoracique. Devant vous, deux rangées de soldats se font face. Votre effroi ne dure qu'un bref instant, les armures médiévales ainsi que l'immobilité des fantassins vous rassurent. Vous souriez de votre peur, ce ne sont que des mannequins. D'ailleurs, vous discernez maintenant d'autres personnages derrière eux : un roi et une reine, ainsi que des fous et des chevaliers. Au centre de l'espace dégagé entre ces deux armées, deux soldats s'affrontent. L'expression de leurs visages est saisissante. Vous n'êtes pas en présence de simples mannequins, vous admirez de véritables œuvres d'art car, à part un artiste, qui d'autre aurait pu rendre avec une telle intensité les sentiments peints sur les visages de ces deux hommes au combat ?

Vous ne pouvez résister à la tentation de poser votre main sur la joue de l'un des fantassins. Le contact est froid mais la peau est douce. Vos doigts s'égarent sur les lèvres charnues. Subitement consciente de votre geste, vous reculez vivement en rougissant. Vous tournez alors autour des deux soldats, happant tour à tour leur regard. Ils semblent si vivants !

Un bref scintillement en périphérie de votre vision, vous fait tourner la tête. Bien que tout semble immobile, vous prenez le temps de parcourir lentement la salle des yeux. Alors que votre regard balaie les dalles ternies et fissurées du sol, vous comprenez soudain que vous êtes sur le plateau d'un jeu d'échecs.

Il vous revient en mémoire des lectures sur ce jeu. La partie vient de commencer avec l'avancée des deux pions centraux. Vous connaissez les règles mais ne maîtrisez aucunement la stratégie. Vos vagues souvenirs vous portent à penser que les blancs ont maintenant trois options :

Sortir la reine pour protéger le roi en 184.

Amener le fou blanc sur la diagonale du roi adverse en 234.

Menacer le pion qui tient le centre avec le cavalier en 288.

117

Vous avez cinq ans.

Vos yeux ne quittent pas la grande sœur qui marche devant vous. Plus exactement, votre regard est rivé à son sac indécemment ventru. Votre estomac émet un gargouillis. Vous mordez vos lèvres pour étouffer un gémissement. Les trois jours de disette que vous venez de vivre ont été un supplice. Trop grande maintenant pour vous plaindre, vous avez dû endurer les privations en silence.

Le sac de la grande sœur tressaute à chacun de ses pas, vous aimeriez qu'elle coure pour qu'il soit encore plus secoué.

Votre Famille a fini par trouver de la nourriture. Un grand frère, parti la veille, est revenu il y a environ une heure de ça, les bras chargés de provisions. Comme les autres enfants, vous ne vous êtes pas posée de questions sur l'origine de ce butin tant attendu, vous avez crié de joie, sautillant d'excitation. Votre exaltation n'a pas fait long feu car la nourriture n'a pas été distribuée. « Trop dangereux, ici » vous a-t-on dit.

Vous ne pouviez pas faire de caprice, personne ne vous a consolée. La nourriture a été répartie dans les sacs des grands frères et des grandes sœurs, et vous vous êtes mis en marche, le ventre vide, les jambes flageolantes.

C'est certain, le trou dans le sac de la Grande Sœur s'agrandit. La toile usée ne supporte plus le poids de la charge. Vous pressez le pas pour vous rapprocher. D'un geste vif, vous tirez sur le sachet qui dépasse, puis le cachez sous votre pull.

— Pipi ! criez-vous.

— Retiens-toi ! répond une voix agacée.

— Peux pas !

Sans attendre, vous vous accroupissez derrière un muret et déchirez le sachet de biscuits. Plus tard, la grande sœur au sac troué sera punie pour sa négligence. La portion manquante sera prélevée sur la sienne. Votre honte immense et tenace vous a toujours empêchée d'avouer votre forfait.

Vous vous taisez, puis regardez le fou.

— Je t'ai raconté mon histoire mais je me sens toujours aussi coupable, dites-vous.

Il hausse les épaules.

— J'ai peut-être exagéré mes propos…

Vous fermez les yeux. Comment avez-vous pu imaginer qu'un androïde aller vous absoudre ? Seuls les Dieux le peuvent.

Vous reculez de 1 vers la Terre de Nod.

Lorsque vous rouvrez les yeux, le fou s'est figé, redevenant une simple pièce d'échecs.

Si ce n'est déjà fait, vous pouvez vous intéresser au cavalier au 208 ou à la reine au 178. Autrement, vous sortez de la salle par le 19.

118

Vous ôtez délicatement le heaume, le casque tombe de vos mains et roule au sol, ce que vous découvrez vous fige. Vous avez devant vous un visage de vieillard.

Cela est impossible, murmurent vos lèvres, aucun adulte ne vit dans la Cité.

Votre incompréhension glisse rapidement vers l'affolement ; à peine maître de vos gestes, vous griffez sauvagement le visage de l'homme. Vos ongles n'arrachent pas de la peau artificielle comme vous l'espériez, les égratignures que vous infligez se teintent de vermeil. Les yeux vitreux et la mare de sang à vos genoux vous jettent une vérité qui vous fait chanceler.

Vous vous relevez, incapable de réfléchir. Une myriade de questions se télescope dans votre tête et un doute vertigineux vous assaille, vous faisant **reculer de 2 vers la Terre de Nod.**

Quoi qu'il en soit, vous ne pouvez rester ici, avec ce vieillard.

Vous enjambez le corps et vous enfoncez dans le couloir au 246.

119

L'envie de tuer Sol vous étreint. Seule la perspective de gâcher une balle empêche votre geste. Mais vous pouvez encore tirer partie de la situation. Vous appuyez le canon de votre arme sur son front.

— Tu m'as dit que tu savais comment ouvrir les Portes. Je t'écoute.

Le Damné est pâle et transpirant mais il a l'affront de vous répondre :

— Allons-y ensemble et je vous montrerai.

— Je ne crois pas que tu sois en position de négocier, dites-vous en articulant chaque syllabe d'une voix glaciale. Je compte jusqu'à trois.

Vous affichez un air impassible et ne tremblez pas tandis que vous commencez à égrener les chiffres. Vous n'en menez cependant pas large.

— Attendez ! s'écrie le Damné. J'ai une clé ! Elle ouvre les Portes !

Vous reculez d'un pas.

— Montre !

L'homme glisse ses doigts dans une poche secrète de son pantalon et en retire une clé. Vous tendez votre main pour la saisir.

— Ta lampe, maintenant.

Le Damné hésite. Vous haussez un sourcil et redressez la main qui tient le pistolet. Cela suffit. Vous rangez sa torche dans votre sac, et sans un mot, vous tournez les talons et pénétrez dans la grotte. Tout en avançant, vous notez mentalement la disposition des lieux puis éteignez votre lampe et disparaissez dans une cavité. Vous laissez Sol vous appeler, vous supplier, vous injurier.

Votre tension nerveuse redescend dans cette attente silencieuse, vous prenez alors conscience à quel point vous êtes exténuée. Votre combat et vos blessures ont épuisé vos dernières ressources, vous avez besoin de manger. Vous retenez un cri de rage en découvrant que l'atmosphère délétère du gouffre à entièrement gâté vos provisions.

Vous tâtez cette substance gélatineuse que le Damné a appelé CHOPS. Vos doigts finissent par en détacher un morceau que vous portez à votre bouche. D'abord douceâtre, puis amère, la substance vous arrache un haut-le-cœur.

Vous sombrez brutalement dans le sommeil.

Quand vous vous réveillez après avoir dormi plusieurs heures, le silence vous entoure. Alors que vous vous redressez péniblement, les membres ankylosés de sommeil, vous réalisez que vos douleurs se sont envolées et que vos blessures ne saignent plus. Vous promenez votre lampe autour de vous, Sol semble avoir disparu.

Vous marchez longtemps. D'abord dans la grotte, puis le long de la falaise sur un sentier à moitié éboulé qui semble ne pas avoir été emprunté depuis des années. Vous ne cessez de monter, accompagnée par le fracas de la mine. Après nombre de détours et d'errements, vous reconnaissez, au sommet d'un escalier, l'endroit par lequel vous êtes arrivée.

Vous vous cachez jusqu'à la nuit. Le départ des Damnés et de leurs gardiens laisse d'abord le gouffre silencieux mais, rapidement, des grattements, bruissements, couinements et autres bruits s'élèvent, laissant supposer que toute une faune hétéroclite colonise les lieux. Vous frissonnez en repensant à l'insecte que vous avez combattu et montez précipitamment les marches qui mènent à la Porte.

Si vous avez le code PLAN, allez au 334. Sinon, allez au 30.

120

Vous en mettez un gros morceau dans votre sac.

Notez CHOPS dans votre sac à dos.

La remontée est lente, elle se fait par à-coups. Quelque part dans les hauteurs, des Damnés suent à tourner un treuil.

Tandis que les poulies du palan se rapprochent, vous vous tenez prête à disparaître sous la masse gélatineuse. L'arrêt brusque est le signal que vous attendiez. Vous prenez une grande inspiration avant de vous laisser couler. Le wagonnet se balance puis vous sentez un choc suivi de raclements. Vous devinez que des Damnés ont ramené le chariot au sol et qu'ils ôtent maintenant les crochets de levage. Des vibrations accompagnées de petites secousses se font encore ressentir puis tout s'immobilise.

Vous sortez votre tête en crachant des filaments de CHOPS, la respiration sifflante. Votre wagonnet est le dernier d'un long convoi qui s'ébranle.

Cette façon de vous échapper a un petit côté cocasse qui vous amuserait presque si vous n'étiez pas en Enfer. La chaleur suffocante, quasi intolérable, vous rappelle à chaque instant où vous vous trouvez. D'ailleurs, maintenant que vous y pensez, elle vous semble plus intense qu'auparavant. Vous vous demandez si ce n'est pas un effet du CHOPS. Vous sortez vos mains de la masse gélatineuse et les examinez. Le fait que votre peau ne présente pas de rougeurs ne vous rassure qu'à moitié. Votre visage dégouline de transpiration, vous clignez des yeux pour en chasser les gouttes de sueur. Supporter votre masque devient de plus en plus difficile.

Vous risquez une tête hors du wagonnet, ce que vous voyez vous glace. La tête du convoi est en train de s'engouffrer dans une bouche de four ! Vos mains étreignent le rebord de la berline et vous basculez vos jambes à l'extérieur, espérant avoir le temps de vous extirper de cette mauvaise posture.

La viscosité du CHOPS provoque un effet ventouse qui brise votre élan, vous chutez lourdement sur les rails. Une douleur fulgurante traverse votre cheville. Dans un effort désespéré, vous réussissez à dégager votre jambe avant que les roues arrière du wagonnet ne l'écrasent.

Alors que vous reprenez votre souffle, allongée sur le ventre, une paire de bottes apparaît dans votre champ de vision. Vos yeux se lèvent, un Démon vous regarde, la tête légèrement penchée.

— Que faisais-tu dans ce putain de wagonnet ?

Sa question est ponctuée d'un violent coup dans votre ventre.

Vous vous évanouissez.

Allez au 101.

121

Vous naviguez dans la cour, essayant de trouver l'origine de l'odeur. Elle semble émaner d'une petite ouverture à proximité de la porte de l'usine, vous vous en

approchez. Les émanations désagréables proviennent effectivement de cette sortie d'aération à laquelle il manque sa grille. Vous glissez la main dans le conduit. Les parois sont huileuses. D'un geste machinal, vous essuyez vos doigts sur votre pantalon tout en vous dirigeant vers la porte. L'oreille collée au panneau, vous guettez d'éventuels bruits. Le silence vous pousse à entrer.

L'endroit est sombre, à peine éclairée par la fenêtre de toit, et l'odeur y est puissante. Elle est indéniablement chimique. Si vous reconnaissez des relents de silicone et de résines plastiques mélangés à d'autres composants issus d'hydrocarbures, l'ensemble continue à rien ne vous évoquer. Une fragrance particulière retient toutefois votre attention. Vous reniflez rapidement plusieurs fois. Il y a effectivement une note aromatique, quelque chose de naturel, de non transformé, qui flotte autour de vous.

Vous baissez les yeux. Des traînées vertes légèrement fluorescentes maculent par endroit le sol.

Vous refermez doucement la porte derrière vous et faites quelques pas.

Allez au 116.

122

La troisième journée est une succession d'heures brûlantes qui vous clouent, somnolente, au fond de votre cage. L'eau offerte par votre étrange compagnon nocturne ne suffit pas à enrayer votre déshydratation. Des maux de tête diffus empirent votre état de confusion.

Lors d'un moment de conscience, vous assistez à une bien étrange scène. Trois fillettes traînent derrière elles La Chose. Elles lui ont passé autour du cou une laisse et le forcent à se déplacer à quatre pattes comme un chien. Arrivées sur le parvis du Temple, elles improvisent un spectacle de dressage qui recueille les rires et les applaudissements d'une assistance enthousiaste.

Vous fermez les yeux et regrettez de ne pouvoir fermer vos oreilles.

Enfin, au soleil couchant, votre cage bouge. Elle descend par à-coups jusqu'au sol qu'elle percute brutalement. Vos mains agrippent les barreaux et vous trouvez la force de vous lever. Deux adolescents déverrouillent la porte, puis vous saisissent sous les aisselles. Vous auriez aimé sortir seule de votre prison mais le risque de vous écrouler aux pieds de Saskia vous fait accepter leur aide.

La Mère demande une torche. Elle vous scrute à la lueur vacillante des flammes. Vous commettez l'erreur de soutenir son regard, vous le comprenez à l'éclair de

méfiance qui traverse ses yeux. Cependant Saskia s'avance vers vous pour vous prendre dans ses bras.

— Bienvenue dans notre Famille.

Notez le code MÉFIANCE puis allez au 96.

123

Cette faiblesse face aux Damnés vous fait **reculer de 1 vers le Pays de Nod.**

Les mômes se jettent sur la boite que vous leur tendez et avalent goulûment son contenu. Puis, chacun à leur tour, ils en raclent l'intérieur de leur index jusqu'à ce qu'elle soit tout à fait nettoyée. Alors, un grand sourire sur leurs faces barbouillées, ils vous fixent à nouveau.

Votre gentillesse ou votre pitié a ses limites.

— C'est fini, dites-vous en agitant les mains, il n'y a plus rien.

Les sourires des mômes s'agrandissent dans l'espoir de vous faire changer d'avis.

— Allez, partez !

L'obscurité soudaine vous surprend, les Démons viennent d'éteindre les projecteurs. Le gouffre est d'abord silencieux, puis rapidement, des grattements, des bruissements et des couinements s'élèvent, laissant supposer que toute une faune hétéroclite colonise les lieux. Vous entendez des bruits de pas qui s'éloignent de vous. Les mômes ont enfin décidé de vous laisser tranquille. Vous vous allongez et sombrez aussitôt dans un sommeil lourd et sans rêves.

Sol vous secoue aux premières lumières du jour. Tout est calme, le gouffre ne résonnant pas encore des bruits de la mine.

— Il faut en profiter, dit-il.

Vous vous levez, saisissez votre sac et marquez un temps d'arrêt. Votre bagage est anormalement léger. Vous l'ouvrez précipitamment et découvrez avec dépit que vos provisions ont disparu. Vous relevez la tête à la recherche des mômes. Ils jouent un peu plus loin ; des pierres plein les mains, ils les lancent sur vos boites de conserves vides.

Une colère bouillonnante se déverse dans vos veines. Vous marchez d'un pas vif vers eux mais Sol vous attrape par le bras.

— On n'a pas le temps.

Vous vous dégagez brutalement.

— Mêle-toi de tes affaires ! lancez-vous d'une voix sifflante.

Les boites valsent sous vos coups de pied tandis que vous injuriez les gamins. Cela vous a peu soulagée. Vous suivez le groupe à distance, les dents serrées, ne vous étonnant même pas que les deux blessés aient retrouvé leur vigueur.

Allez au 292.

124

Non seulement le mal s'est propagé rapidement, mais de surcroît, le brouillard dense qui sévit depuis la pluie maudite, entretient une atmosphère insalubre peu propice aux guérisons. Le nombre de malades alités, incapables d'avaler une nourriture solide, n'a cessé de grandir durant la semaine. Les corps brûlants se convulsent dans une salle remplie de miasmes expulsés à grands raclements de gorge. La famille a compté ses premiers morts la veille.

Saskia, elle-même souffrante, se rend au chevet des malades trois fois par jour, adressant un mot réconfortant à ceux qui sont encore conscients, déposant une caresse sur les joues hâves des autres.

Vous n'êtes pas non plus bien vaillante. Chaque fois que vous toussez, vous avez l'impression que la plèvre de vos poumons va se décoller. Il vous faut attendre ensuite de longues secondes avant que votre tête cesse de tourner.

Il y a trois jours, vous êtes descendue à la réserve de médicaments. L'histoire que vous aviez inventée pour expliquer votre venue aux trois pestes n'a pas eu besoin d'être racontée. Les fillettes recroquevillées sur deux tables d'examens souillées dormaient profondément. Parmi les boites de médicaments qu'elles avaient éparpillées sur le sol, il y avait un puissant laxatif. Les comprimés que ces sottes avaient avalés avaient fini de vider leurs forces.

Vous accommodant de l'odeur, vous avez lu les notices, n'en négligeant aucune. Malheureusement, votre recherche n'a donné qu'un piètre résultat : une seule boite répond aux symptômes de la maladie. Dépitée, vous l'avez remise à sa place et avez tu votre découverte à Saskia. Depuis, vous attendez avec appréhension le moment où la Mère fera recours à votre savoir.

Debout, en face d'elle et à côté du lit de Seong, vous savez que cet instant est arrivé. L'adolescent immobile sur sa couche n'est pas beau. Son nez est cassé, de nombreuses cicatrices courent sur son front et ses pommettes. Sa bouche entrouverte laisse apercevoir la béance d'une incisive manquante.

Sa poitrine ne se soulève plus.

— Je n'ai jamais vu une telle épidémie, dit Saskia d'une voix sourde. Les plus faibles doivent mourir, cela a toujours été ainsi. La voie du Jardin est longue et abrupte, semée d'embûches et seuls les meilleurs arrivent à destination. Mais…

Elle a un geste las pour désigner l'ensemble des lits.

— Mais pas autant ! Pas tous !

Saskia a les yeux rougis mais sa mâchoire contractée et la dureté de ses traits montrent qu'elle n'a pas encore capitulé. Elle vous pose d'une voix ferme la question que vous redoutez.

Décidez-vous de lui dire la vérité au 137 ou de lui mentir au 159 ?

125

La reine glisse un œil vers le roi. Le coin de sa lèvre supérieure s'arque en tremblant. Une succession de sentiments se peint sur son visage ; vous y lisez tour à tour de la crainte, de la rancœur et du désarroi.

Une nouvelle fois, vous êtes émerveillée par la perfection de l'androïde.

— Doux ? crache la reine d'un ton amer. Il n'y a pas qualificatif aussi inapproprié ! Cet homme frustre ne connaît pas la tendresse. Aimer n'est point dans son discours. Ce qui lui plaît ne rime en rien avec amour. C'est un soudard, une bête, qui pénètre dans ma chambre à n'importe quelle heure de la nuit, le plus souvent ivre, pour assouvir ses vils désirs. Sans une caresse, sans un mot. Seulement des râles de cerf en rut. Et la chose faite, il repart aussitôt. Et le lendemain, ne me parle point, ne me regarde point. Il lui tarde de courir à la chasse tuer quelque bête cornue, lui arracher le cœur de son poignard, et, l'habit tout sanglant, trousser une jeune servante à la cuisse gironde sur le chemin du retour.

La pâleur de la reine est effrayante. Touchée par ses paroles, vous posez votre main sur son bras. Sa fierté refuse votre geste compatissant. Elle a un mouvement de recul.

Ses traits se durcissent.

— Seule sa mort… Oui… sa mort me libérerait… Tel est mon désir. Telle est ma quête.

Elle relève la tête et le désarroi s'empare d'elle tandis que son regard balaie les lieux.

Notez le mot QUÊTE. La prochaine fois que vous rencontrerez ce mot, ajoutez 100 à la section à laquelle vous êtes, et, à la fin du paragraphe, rendez-vous à cette nouvelle section.

Allez au 301.

126

Les battements de tambour se font encore plus forts. Ils résonnent dans votre corps, et votre cœur palpite à l'unisson.

Des torches sont approchées du monticule de meubles. Le feu se propage rapidement, avivé par l'essence qui y a été déversée. Vous vous allongez à proximité du brasier pour bénéficier de sa chaleur. Couchée sur votre flanc droit, votre dos délicieusement rôti par les flammes, vous vous sentez merveilleusement bien.

À votre grande surprise, les ombres qui ondoient devant vous se colorent. Des lignes d'un jaune vif apparaissent, puis des spirales orangées qui se transforment en losanges d'un rouge violacé ; leurs côtés vibrent au rythme des tambours. À leur tour, les losanges sont remplacés par une multitude de formes géométriques aux couleurs chaudes, qui s'assemblent en vitraux changeants, comme si la matière était devenue une chose vivante. Lorsque cette mosaïque de couleurs explose, laissant place à un dégradé de bruns, vous vous retrouvez en train de marcher dans un désert de sable, remplie du désir de retrouver les couleurs éclatantes disparues. Malheureusement, vos pas continuent à vous emmener vers une terne ligne d'horizon, avec la désagréable impression de ne pas avancer, tant le paysage ne change pas. Aussi, lorsqu'enfin vous apercevez au loin trois colonnes, vous éprouvez une grande satisfaction.

Les trois tours grandissent. Vos pas s'enfoncent moins dans le sable ; celui-ci durcit peu à peu. Vous sautez brusquement en arrière pour éviter une vague mourante ciselée d'écume. La mer qui vous fait face est d'une beauté majestueuse et sa calme immensité vous remplit d'une soudaine sérénité. Vous regardez à vos pieds et constatez que l'empreinte de vos pas sur le sable mouillé refuse de s'effacer. Vous vous retournez. Les trois colonnes que vous croyiez être des tours se révèlent être trois Dieux. Les Êtres Suprêmes nimbés de lumière vous couvent d'un regard bienveillant. Une douce chaleur se déverse dans vos veines et se propage dans tout votre corps. Votre cœur déborde d'amour. Des larmes perlent aux coins de vos yeux et votre désir de rejoindre les Dieux n'a jamais été aussi fort.

Avancez de 1 vers le Jardin d'Éden, puis allez au 25.

127

Vous poussez le battant, faites un pas, la porte se referme derrière vous. Le monde dans lequel vous avez basculé vous fige aussitôt ; l'incroyable chaleur qui y règne est comme une mélasse fétide dans laquelle vous êtes engluée.

Vous vous trouvez dans un fourneau puant et bruyant.

La sueur colle votre tee-shirt à votre peau, ruisselle le long de vos jambes, dégouline de votre front. Votre crâne vibre d'un formidable vacarme, assourdissant et douloureux.

Vous voulez savoir…

Vous trouvez la force de vous arracher de votre hébétude ; vous avancez vers l'abîme que vous devinez à quelques mètres : le gouffre d'où vient tout ce boucan, cette odeur pestilentielle.

Des puits de lumière naturelle et de puissants projecteurs éclairent une scène dantesque. Au milieu de fumerolles d'un jaune sale, des centaines ou peut-être même des milliers d'hommes, de femmes et d'enfants grouillent dans un vaste cul de basse-fosse. Une immense mine s'étend sous vos pieds. Et les mineurs, comme des fourmis laborieuses, s'affairent sans répit sous la garde d'hommes en uniforme.

La roche est creusée à coups de marteau-piqueurs et de pioches. Des wagonnets tirés et poussés sortent de sombres antres. Des machines remontent des bennes remplies d'une substance verdâtre. Des escaliers taillés à flanc de paroi s'enfoncent dans des profondeurs vertigineuses.

La plupart des mineurs sont maigres, presque squelettiques, pâles. Tous sont sales. Quelques-uns tiennent à peine debout. Vous voyez une femme s'effondrer. D'abord, personne ne vient à son aide puis un garde s'approche. L'homme lui donne des coups de botte dans le dos, dans le ventre. Comme elle ne se relève pas, il sort son pistolet et tire. La déflagration s'entend à peine dans l'immense rugissement de la mine. Du bout du pied, il fait rouler le corps dans le vide.

Ces gardes casqués, masqués et armés sont nombreux.

Vous reculez de quelques pas, la gorge en feu, les jambes flageolantes. Il ne peut y avoir qu'une explication à tout ceci : vous êtes en Enfer et les êtres faméliques sont des Damnés.

L'horreur s'empare de vous. Vous ne ressentez plus l'accablante fournaise, l'infâme pestilence. L'horreur vous redonne vos jambes. Vous vous précipitez vers la porte, actionnez la poignée encore et encore, avant de comprendre qu'elle est fermée. Vos mains tâtent vos poches, fouillent votre sac ; vous sortez votre lampe en lançant des jurons et refaites le chemin jusqu'au bord du gouffre. Vous devez vous rendre à l'évidence, la clé a disparu.

Vous ne savez si les Dieux désirent à nouveau vous mettre à l'épreuve ou s'ils se moquent de vous. Vous n'avez pas le temps d'y réfléchir. Un garde monte vers vous par un escalier sur votre gauche, un groupe de Damnés s'approche par une sente sur votre droite. Vous n'avez aucun endroit où vous cacher.

Si vous prenez l'escalier, allez au 153. Si vous prenez la sente, allez au 110.

128

Vous longez les murs du bâtiment, dépassez son angle et continuez votre exploration. Votre lampe finit par éclairer une vieille porte en acier qui ne semble pas avoir été ouverte depuis des années. L'ouvrir ne vous fera certainement pas prendre un gros risque, il est peu probable que quelqu'un se cache derrière. Votre main saisit la poignée et l'abaisse, mais sans succès. Vous pivotez sur vos talons, votre lampe balaie l'obscurité sur votre gauche, un éboulis bloque le passage. Vous rebroussez chemin jusqu'à l'angle du bâtiment. Vous vous trouvez à un carrefour.

Devant vous, vous pouvez vous diriger vers le deuxième bâtiment au 156.

A votre gauche, vous pouvez pénétrer dans une autre galerie au 217.

Si vous voulez retourner aux grilles au 56, vous reprenez à droite le chemin par lequel vous êtes arrivée.

129

Vous vous levez et suivez Mereho. Vous cherchez des yeux la Mère mais ne la trouvez pas. Des regards silencieux vous accompagnent jusqu'aux escaliers métalliques. Une fois seuls, Mereho engage la conversation.

— Ton histoire était beaucoup plus belle que toutes celles que je raconte.

— Dans ma Famille, tout le monde savait lire et j'ai été entraînée à retenir ce que je lisais, répondez-vous prudemment.

L'adolescent balaie de la main vos explications.

— Ici, personne ne franchira les portes du Jardin, poursuit-il. Les Dieux ne veulent pas de nains, d'amputés, d'esprits fragiles, de malades, d'aveugles… Les jours que nous passons dans la Cité sont les seuls que nous pouvons espérer être heureux. À notre mort, pour nous, il n'y aura que l'enfer.

Mereho se tait. Vous percevez la colère qui gronde dans ses veines. Il fait quelques pas, puis s'arrête. Sa tête se renverse en arrière, ses yeux morts ouverts sur les cieux qu'il ne peut plus voir.

— Contrairement à toi, l'éternel bonheur n'est pas une promesse à laquelle nous pouvons espérer.

Sa tête se redresse.

— Alors chaque journée, chaque heure, chaque minute passée ici-bas est précieuse. Qu'avais-tu besoin de me voler mon rôle ?

Son bras se détend brusquement. Un hoquet s'échappe de votre poitrine, le poignard s'est enfoncé avec une précision diabolique dans votre cœur.

Vous ne mourrez pas honorablement. Le paradis ne sera pas non plus pour vous.

Vous pouvez recommencez l'aventure au 18. Dans ce cas-là, si vous empruntez de nouveau un chemin qui impacte votre position sur celui qui mène au Jardin d'Éden, ou sur les Voies du courage, de l'endurance et du combat, réalisez une deuxième fois l'effet.

Si vous recommencez l'aventure au paragraphe 1, effacez tous vos codes et revenez aux positions initiales sur le chemin et les Voies.

130

— Dispersez-vous ! hurlez-vous.

Vous comptez sur l'effet de surprise pour grappiller les quelques secondes qui vous permettront de vous mettre à couvert. Vous suivez d'instinct Sol.

Les premiers coups de feu retentissent. Vous ne vous demandez pas dans quelle direction tire l'officier. Vous ne lâchez pas les pieds de Sol. La distance qui vous sépare s'agrandit. Vous cherchez votre souffle. Votre masque vous gêne. La chaleur brûle votre gorge. Votre...

Vous poussez un cri de douleur et vous effondrez au sol. Une balle a traversé votre jambe. L'officier est sur vous, il hurle de rage et abat la crosse de son pistolet sur votre crâne.

Vous vous évanouissez.

Allez au 101.

131

Vous franchissez la porte, déclenchant la lumière du plafonnier. Vous vous trouvez dans une salle bourrée d'informatique, votre regard parcourt les objets qui vous entourent tandis que vous avancez lentement. Une veste d'uniforme traine sur le dossier d'une chaise ; plus loin, un gobelet renversé sur une console a laissé des tâches brunâtres entre les touches du clavier.

Le ronronnement d'un ventilateur, bientôt rejoint par un autre, rompt le silence. Des écrans s'allument à leur tour et sur l'un d'eux des lignes de codes défilent. Sur un autre, une vidéo capte votre attention. Vous vous approchez pour chercher le bouton qui permettrait de mettre le son, ne le trouvez pas, les sous-titrages sont dans une langue inconnue. Les images qui se succèdent vous fascinent. Vous reconnaissez la Cité mais la ville n'est pas encore en ruine, tous ses bâtiments sont intacts, les rues grouillent de voitures et de gens. La caméra zoome sur des têtes qui se lèvent vers le ciel. Peur, effroi, surprise, incrédulité, incompréhension, perplexité, panique, tout un

panel d'émotions s'affiche alors sur les visages. Puis, rapidement, les mâchoires s'affaissent et les bouches se tordent, les gens hurlent. Quelques-uns commencent à courir, une vague de panique s'empare de tous les quartiers.

Et soudain, un halo lumineux descend des cieux suivi d'une lumière éblouissante qui déchire l'écran. Quand l'image revient, la Cité n'est plus une ville resplendissante ; elle est devenue celle d'aujourd'hui avec ses bâtiments éventrés et son asphalte défoncé. Des centaines de corps déformés et calcinés gisent sur le sol fondu, dans des positions incongrues. L'horreur vous glace.

Lorsque les lumières de la salle pâlissent, puis s'éteignent, et que les machines s'arrêtent car les dernières réserves d'énergie ont été épuisées, vous accueillez l'obscurité et le silence avec soulagement car ce halo et cet éblouissement, vous les avez déjà vus, ce sont les signes qui précèdent l'arrivée des Dieux.

Perturbée par ce que vous avez visionné, **vous reculez de 1 vers la Terre de Nod.**

Notez le code BRUN.

Si c'est le deuxième endroit où vous vous êtes rendue après avoir fui les Enfers, allez au 98. Sinon, vous pouvez visiter un autre lieu en vous repérant à l'aide du plan, ou, bien sûr, retourner aux grilles au 98.

132

Vous reprenez votre ascension et montez encore une centaine de mètres, guettant un refuge qui tarde à venir. Vos bras et vos avant-bras sont de plus en plus douloureux. La souffrance ne vous effraie pas, vous pouvez la supporter – vous comptez les barreaux pour la tromper – , non, vous redoutez que vos muscles vous lâchent, qu'ils se tétanisent et ne vous obéissent plus.

Vous vous imposez une halte. Vos bras glissés entre deux barreaux vous crochètent à l'échelle. Le front contre la roche, vous passez votre langue sur vos lèvres sèches. Boire permettrait d'éviter les crampes mais vous n'êtes pas certaine que vos doigts soient capables de tenir une gourde. Vous serrez les dents et repartez.

L'état de l'échelle se dégrade, vous en avez à peine conscience. Votre cerveau engourdi ne fonctionne plus qu'au ralenti, votre corps à pris le relais. Vos mains éprouvent la solidité des barreaux. Vos pieds montent. Encore et encore.

Alors, quand vous arrivez au dernier échelon, et qu'à bout de force vous vous hissez sur la dalle tiède d'une corniche, entendez-vous à peine les paroles prononcées autour de vous.

— Tiens, voilà le cancrelat !

— Le singe de la paroi !

Vous ne voyez pas plus les bottes s'approcher et les gardes se pencher. La bastonnade que vous subissez vous laisse indifférente.

Un coup porté à votre tête vous jette dans l'inconscience.

Progressez de 1 dans la Voie de l'endurance et allez au 101.

133

Vous vous rapprochez d'eux, l'œil attiré par un objet scintillant à la ceinture du gradé. C'est une clé. Vous vous penchez vers l'homme pour la subtiliser.

— Qu'est-ce que tu fais ?

Avec un zeste de désinvolture vous vous redressez, faisant face à la gamine.

— Il est ivre, commentez-vous, alors que votre main glisse discrètement la clé dans votre poche.

— Comme tous, répond-elle. Dépêchons-nous.

Vous emboîtez le pas à la fillette qui se dirige vers la porte de la grotte.

Allez au 38.

134

Les enfants qui savent lire dans la Cité sont rares, et leur nombre a encore diminué depuis que votre Famille a été décimée. De ce fait, la majorité des histoires qui se racontent lors des veillées sont transmises oralement ; des récits qui se déforment et s'appauvrissent au fil du temps.

Vous prenez une grande inspiration. Vous allez puiser dans vos nombreuses lectures et offrir à votre auditoire une fable qu'il n'a encore jamais entendue.

Persker, fils, petit-fils et arrière-petit-fils de pêcheurs, s'était enfui de chez lui l'été de ses treize ans, ferré par les yeux d'une jeune fille qu'il avait croisée sur la place du marché. La jeune adolescente accompagnait son père, colporteur de métier, qui menait son affaire et leur roulotte de village en village sur les chemins poussiéreux d'une lande desséchée par les vents.

Durant des semaines, Persker les avait suivis à distance sans oser les aborder. Le soir, il s'installait dans un creux de terrain et attendait la nuit pour se glisser au plus près de leur campement. Il y restait jusqu'au coucher de la jeune fille, la dévorant des yeux, oubliant sa faim et sa soif. Il avait appris qu'elle s'appelait Gabrielle. Un jour, il l'avait entendue chanter et depuis sa voix résonnait dans son âme comme le doux murmure d'une source rafraîchissante. Cette errance prit fin quatre mois plus tard lorsqu'à la mi-automne, la roulotte s'arrêta devant une maison isolée. C'était une

petite bâtisse basse, au toit gondolé et moussu, qui ne comportait qu'une fenêtre. Une femme en sortit d'abord, puis un garçon d'une quinzaine d'années. Gabrielle s'élança vers lui, l'adolescent écarta ses bras pour l'accueillir contre sa poitrine.

Le cœur de Persker se brisa.

Aveuglé par les larmes, il s'enfuit dans la lande, marchant au hasard, jusqu'à ce que l'épuisement le jette au pied d'un rocher. Il ne pouvait savoir que le garçon était le frère jumeau de Gabrielle. Son chagrin dura toute la nuit et le poursuivit encore les jours suivants.

Le froid, la faim et la fatigue de l'errance le menèrent dans une ville au bord de l'océan. Il ne connaissait pas le nom de cette ville. On ne connaissait pas le nom de son village. Désemparé, il alla jusqu'au port et regarda les voiliers amarrés.

Fuir… S'embarquer sur un navire et commencer une nouvelle vie…

Choisissez-vous de faire embarquer Persker sur un baleinier au 65 ou sur un négrier au 145 ?

135

Le capitaine méprisait les croyances des peuplades septentrionales mais en fin meneur d'hommes, il savait entendre leurs peurs.

— Tribord toute ! ordonna-t-il.

Il ne regretta pas sa décision car en début d'après-midi la vigie repéra une nouvelle baleine.

Les baleinières furent mises à la mer. Persker se trouvait dans celle du premier lieutenant. Ce dernier fit hisser la voile et la chaloupe se déplaça si vite qu'elle fut la première à rejoindre l'animal. Le harponneur, calé contre la bordée de cuisse, tenait fermement son arme, à hauteur d'épaule. Arrivé à bonne distance, ses muscles se contractèrent, son dard vola. L'arme fila droit, rapide comme l'éclair, et se ficha profondément dans le dos de la bête, au niveau de sa nageoire pectorale. La douleur galopa sous l'épaisse couche de graisse, la baleine rendue folle par la brûlure du fer, donna alors un formidable coup de queue.

Persker sentit qu'il s'envolait. La chaloupe valsa au-dessus des flots et les membres de l'équipage furent projetés dans la mer.

L'adolescent coula d'abord. Ses habits, le froid, la panique, l'attiraient vers les abysses où toute volonté semblait l'avoir abandonné. Son corps tombait. La seule lutte qu'il menait, à grand-peine, était celle qui scellait ses lèvres pour empêcher l'océan de pénétrer dans ses poumons.

Et c'est alors qu'il entendit un son étrange, une musique qu'il n'avait jamais entendue auparavant, un chant harmonieux, envoûtant et magnifique.

Malheur ! À cet instant, on l'arracha à la mer. Le deuxième lieutenant le tirait hors de l'eau et il le faisait basculer dans la chaloupe. Persker vomit l'eau salée qu'il avait avalée puis se laissa aller sur le dos. Il arborait un sourire béat.

Il avait entendu le chant des baleines.

Et dans ce chant

une note

pure

cristalline

La note parfaite.

Qu'importe s'il ne l'entendait plus jamais.

Elle résonnerait à jamais dans sa mémoire.

Allez au 235.

136

— Mirka peut t'assommer d'un seul coup de poing.

Vous vous tournez vers le petit garçon qui vient de parler. Membres courts, jambes arquées, front saillant, il est l'opposé de la géante.

Il s'avance vers vous. Ses yeux vifs vous scrutent. D'abord votre visage, puis tout le reste de votre corps subissent un examen attentif.

— Mais elle n'aura pas besoin de le faire, n'est-ce pas ?

Sans attendre votre réponse, il pivote sur ses talons et commence à s'éloigner, lançant par-dessus son épaule :

— J'ai attendu trois jours. Je voulais être sûr que tu étais seule. Maintenant, je peux te ramener au camp.

La géante vous pousse doucement, vous invitant à le suivre. Vous n'avez pas vraiment le choix. Vous vous dirigez vers un bâtiment vitré dans lequel vous pénétrez. Vous traversez le hall, rejoignez une porte qui s'ouvre sur des escaliers en béton, les descendez, puis enfilez plusieurs couloirs, prenez un dernier escalier, métallique celui-là, qui vous mène dix mètres plus bas dans une vaste salle bruyante.

Une quarantaine d'enfants de tous âges s'y trouve. Certains sont assis sur des tapis ou des coussins, d'autres se poursuivent en criant, quelques-uns jouent avec des bouts de bois et des morceaux de ferraille, les plus grands discutent. Ce que vous découvrez pourrait ressembler à une Famille normale mais il ne vous échappe pas que la petite fille qui court au fond de la salle traine la jambe, que le garçon assis en

tailleur près de l'escalier n'a qu'un bras, que l'enfant qui pose malhabilement un cube de bois au sommet d'une construction branlante ne voit pas.

Trois coups frappés dans des mains mettent un terme à vos observations ainsi qu'à l'effervescence ambiante. Seule une fillette continue à pousser de petits cris en tordant un fil de fer. Sa voisine lui saisit le bras, cherche son regard et d'un index posé sur ses lèvres lui intime le silence.

— Qui nous ramènes-tu, Egan ? demande l'adolescente qui a frappé des mains et que vous identifiez comme la Mère de cette Famille d'éclopés.

Le garçon bombe le torse et s'exprime d'une voix forte dans laquelle perce une pointe de fierté :

— C'est mon piège ! Elle est tombée dedans. J'ai attendu trois jours et personne d'autre n'est venu.

— Tu n'aurais pas dû l'emmener ici.

La voix de la Mère est sèche. Son visage impassible est un reproche. Mais Egan a eu le temps de réfléchir durant ces trois jours. Ses yeux brillent.

— Elle n'a plus de Famille, c'est sûr. Et ne plus avoir de Famille, c'est comme ne plus avoir de bras ou de jambe, avance-t-il avant de prendre une grande inspiration et d'ajouter : « Elle est comme nous. »

Le silence qui suit le rassure. Il ose alors une dernière parole :

— Et nous avons besoin d'aide.

La Mère le foudroie du regard. La tête dans les épaules, le petit garçon va s'asseoir près d'un groupe d'enfants. Vous remarquez son sourire en coin.

L'adolescente, après une courte hésitation, vous invite à vous installer à ses côtés.

— Raconte-nous ton histoire, dit-elle.

Son ton a quelque chose de menaçant. Vous devinez que votre avenir dépend de ce que vous allez dire. Alors, vous choisissez vos mots et ne narrez que ce qui pourrait jouer en votre faveur. Vous expliquez comment votre première Famille a été massacrée et la seconde décimée. La Mère ne fait aucun commentaire à la fin de votre récit, elle se contente de vous tendre sa gourde avant de se lever pour aller rejoindre un groupe d'adolescents. Vous poussez un soupir de soulagement, vous avez gagné un répit et pour l'instant cela vous suffit.

L'agitation qui régnait dans les lieux quand vous êtes arrivée a repris. Des regards curieux glissent vers vous. L'acceptation tacite de votre présence vous met mal à l'aise.

Pour rompre ce malaise :

Allez-vous vous intéresser à l'enfant allongée à l'écart et qui semble malade ? Allez 318.

Rejoignez-vous le petit groupe de filles penchées sur des composants électroniques (elles essayent de les emboîter) ? Allez au 169.

Si malgré tout, vous préférez rester assise, indécise pour l'instant sur l'attitude à tenir, allez au 4.

137

Les jambes flageolantes et la respiration courte à cause de la fièvre, vous chuchotez votre réponse :

— Il n'y a pas assez de médicaments pour sauver tout le monde.

La Mère hoche lentement la tête, mesurant les conséquences de vos paroles.

— Combien ? demande-t-elle alors. Combien s'en sortiront ?

Vous renâclez à donner cette information. Ce n'est pas un cadeau que vous allez offrir à la Mère mais un fardeau.

— Un seul, soufflez-vous.

Saskia pâlit et ses épaules s'affaissent mais presque aussitôt elle se redresse et son regard affiche un air farouche. Elle rajuste sa couronne et d'un signe de tête vous invite à la suivre. Attrapant au passage son sceptre — Droho n'a plus la force de le porter ni de suivre Saskia — elle vous entraîne dans un couloir désert. Là, elle se campe devant vous, les bras croisés, la tête haute, fière et majestueuse.

— Cela sera toi, j'ai décidé.

Vous la regardez, les yeux ronds. Devant votre incompréhension, ses lèvres se tordent en une moue agacée.

— C'est toi qui seras sauvée. Prends les médicaments et va-t-en.

— Mais… pourquoi… pourquoi moi ?

Saskia fronce les sourcils :

— Tu discutes la décision de ta Mère ?

Vous baissez une tête hésitante puis marchez jusqu'à la porte qui mène dans la rue. La brume vous enveloppe alors que vous avancez d'un pas lent vers le bâtiment abritant la réserve de médicaments. Vous n'arrivez pas à vous débarrasser d'une impression désagréable, poursuivie par vos interrogations. Pourquoi vous a-t-elle choisie ? Pourquoi n'a-t-elle pas gardé les médicaments pour elle ? Vous levez la tête vers le ciel et scrutez la brume laiteuse vous demandant si les Dieux peuvent vous voir.

— Où êtes-vous ? hurlez-vous.

Votre appel reste sans réponse tandis que vous crachez vos poumons, le corps plié en deux, la respiration sifflante. Un sentiment de honte mêlé de culpabilité vous

étreint, votre foi vacille assez longtemps pour vous faire **reculer de 1 vers la Terre de Nod.**

Votre main tremblante pousse la porte d'entrée, vous descendez les escaliers en vous tenant au mur. Une odeur écœurante, assez puissante pour pénétrer vos narines congestionnées, règne dans la réserve.

Les trois fillettes gisent dans une mare de sang. Elles se sont entretuées dans un dernier combat, assurant ainsi leur passage dans le Royaume des Dieux. Vous posez votre lampe et attrapez les jambes de Hanna. Vous n'avez pas la force de les monter jusqu'à l'extérieur mais les Dieux sauront les trouver. Avec le peu d'énergie qu'il vous reste, vous vous contentez donc de traîner les corps pour réunir les trois compagnes. Puis, vous enlacez leurs mains et récitez une courte prière.

Vous vous relevez en luttant contre l'étourdissement. Prise d'une inquiétude soudaine, vous vous dirigez vers les étagères. Votre cœur reprend son rythme normal à la vue des médicaments dont vous avez besoin pour guérir. Vous les glissez dans votre poche ainsi que quelques autres qui pourraient vous être utiles dans un futur sombre. Puis vous gagnez la chambre où se trouvent vos affaires et faites votre sac. Vous ne voulez pas être la dernière survivante.

Allez au 275.

138

Vous vous asseyez à côté de la fillette tout en vous étonnant de votre décision. Dans un éclair de lucidité qui affole votre cœur un bref instant, vous comprenez que c'est la pitié qui a dirigé votre choix.

Reculez de 1 vers la Terre de Nod.

— Tu es nouvelle ici, dit-elle en prononçant cette banalité comme si c'était un événement important.

— Oui, l'encouragez-vous, dans l'expectative.

Mais la fillette ne semble pas vouloir poursuivre.

— Et toi, cela fait combien de temps que tu es là ? relancez-vous.

Vous regrettez aussitôt votre question. Il est évident que la gamine est en Enfer depuis trop longtemps. Maladie ? Accident ? Vous éliminez le suicide. Oh, bien sûr, vous en avez déjà vus, des enfants qui passaient à l'acte ; des grands frères ou des grandes sœurs qui doutaient, dont l'échéance du Grand Jour accablait. Mais ceux-là avaient dans leurs regards un égarement que n'a pas la gamine.

— J'ai pas compté, répond-elle en regardant ses chaussures.

Vous haussez les épaules pour lui dire que cela n'a pas d'importance. Mal à l'aise, vous cherchez dans votre mémoire, dans tous les livres que vous avez lus, ce qui pourrait lui amener un peu de gaieté. Un sourire surgit sur vos lèvres. Vous vous souvenez d'un manuel de magie et d'un tour à exécuter avec un foulard, que vous avez plusieurs fois effectué pour votre propre plaisir, tellement il était facile et pourtant spectaculaire.

Vous sortez de votre sac un mouchoir qui fera bien l'affaire, puis vous vous levez d'un bond et vous vous plantez devant la fillette.

— Tsin! Tsin ! lancez-vous, avant d'accomplir votre tour avec des gestes théâtraux.

La moue qui accueille votre prestation refroidit brutalement votre ardeur. Même si vous n'escomptiez pas des applaudissements, le dédain affiché par la fillette vous vexe profondément.

Ridiculisée, vous délaissez la gamine pour engager la conversation avec l'homme aux fils de fer au 328, ou pour rejoindre la femme hilare au 220.

Accablée, vous vous rasseyez à côté de la gamine. Allez au 92.

139

L'ascension est périlleuse. La roche est non seulement glissante mais aussi friable. Vous savez qu'une chute pourrait vous être fatale ; aussi n'y pensez-vous pas, entièrement concentrée sur les reliefs et les creux de la paroi, à la recherche des meilleures prises. Au bout de quelques mètres d'ascension et de nombreux tâtonnements, vous commencez à repérer les blocs de pierre stables et les passages dangereux. Cela devient presque un jeu et **vous progressez de 1 dans la voie du Courage.**

— Halte !

L'ordre vous tétanise quelques secondes ; quelques secondes de trop, car lorsque vous jetez un œil par-dessus votre épaule, quatre gardes postés en bas de la falaise vous tiennent déjà en joue.

Quelle imbécillité de vous être exposée ainsi ! Vous maudissez votre bêtise.

Le cœur battant la chamade, vous fixez les deux mètres qui vous séparent de la vire et de votre salut. Un vent de panique vous envahit ; vous saisissez les prises qui se présentent sans réfléchir, vous hissant au milieu des balles qui s'écrasent autour de vous. Sous les projectiles, la roche explose en une myriade de fragments et vous serrez les dents sous la piqûre des éclats.

Soudain, le bloc sur lequel vous êtes se détache de la paroi. Vous chutez. Vos bras râpent la roche, vos pieds tentent vainement de freiner votre chute. Vous dégringolez en rebondissant jusqu'au pied de la falaise où vous vous évanouissez.

Allez au 101.

140

Ne faisant pas partie de l'aire d'influence de votre Famille originelle, les quartiers vers lesquels vous vous dirigez vous sont inconnus. Des Familles y vivent-elles ? Allez-vous trouver de la nourriture ? de l'eau ? un endroit pour dormir ? Ces questions vous accompagnent tandis que vous avancez prudemment dans les rues en rasant les murs. La même prudence vous enjoint à vous arrêter à chaque intersection. Votre progression est lente, harassante nerveusement.

Peu à peu, la hauteur des bâtiments que vous longez diminue, les rues deviennent plus larges, les parkings plus vastes. Le cœur de la Cité est maintenant loin derrière vous.

Lorsque cela est possible, vous pénétrez à l'intérieur des bâtiments, de longues constructions vitrées qui, dans la plupart des cas, abritent des enfilades de bureaux et de salles de réunion. Vos pieds foulent alors des moquettes d'une saleté repoussante lorsque celles-ci n'ont pas été arrachées. Les distributeurs éventrés que vous croisez n'offrent plus ni boissons ni friandises, et les fenêtres brisées laissent passer une brise tiède, un souffle indolent qui soulève à peine les stores en lambeaux.

Un seul bâtiment vous surprend, une vieille halle transformée en musée d'art. Étonnement, le toit, immense verrière soutenue par des poutrelles métalliques, est en assez bon état. Ce miracle a permis à quelques œuvres de résister aux ravages du temps. Ainsi, assise sur le sol, les jambes étendues devant vous et le dos calé contre un mur écaillé, vous restez un long moment à fixer la sculpture qui vous fait face : un bouffon au costume à losanges, affublé d'une grande collerette et d'un chapeau bicorne. Sans visage, le personnage tend vers vous une main de satin. Incapable de déterminer si le geste est cordial ou non, vous ruminez de chaotiques pensées.

Vous finissez par vous relever et tourner le dos à l'énigmatique œuvre d'art.

Vous vous attardez sur le seuil du musée. Le ciel s'est assombri, annonçant l'arrivée imminente de la nuit. Il vous faut trouver un abri pour dormir. Vous franchissez le porche de la halle et vous engagez dans une des rues qui s'offrent à vous.

Vous ne marchez pas longtemps, un bruit de pas vous immobilise l'oreille aux aguets. Le danger vient à votre rencontre. Vous pivotez sur vos talons et bifurquez sur

votre gauche. À nouveau des éclats de voix vous stoppent, plusieurs groupes convergent dans votre direction.

Dans une pénombre grandissante qui devient bientôt nuit obscure, vous fuyez le plus silencieusement possible, enfilant d'abord les rues au hasard avant de recouvrer assez de lucidité pour vous fier à votre instinct. N'osant allumer votre lampe, votre course se réduit à une marche tâtonnante, qui finit par vous exaspérer. Vous vous arrêtez et écoutez, jusqu'à ce que le silence persistant balaie vos derniers doutes et confirme que vous n'avez pas été suivie.

Vous hésitez alors entre pénétrer dans un bâtiment pour vous cacher ou rester dehors pour pouvoir fuir plus facilement. Vous optez finalement pour un entre-deux en vous installant dans l'encoignure d'un garage dont deux murs ne se sont pas totalement effondrés. Après avoir confectionné un abri de fortune en puisant dans les débris épars, vous sombrez dans un sommeil haché, peuplé de cauchemars.

Aux premières lueurs de l'aube, les yeux encore lourds de sommeil, vous sortez de votre refuge et, le visage tourné vers l'est, vous vous étirez longuement pour dissiper les douleurs de la nuit. Soudain, votre bouche s'arrondit de surprise avant de s'élargir en un sourire lumineux. Une joie imprévisible, mélange d'excitation et de légèreté, fait pétiller vos yeux.

Un papillon !

Vous laissez échapper un petit rire cristallin tandis que vous suivez, émerveillée, le vol capricieux de l'insecte. Oubliant toute prudence, vous vous engagez à sa suite dans la cour d'une vieille usine. L'odeur qui frappe alors vos narines vous tire de votre enchantement. Simultanément, vous vous rappelez que les papillons n'existent pas dans la Cité et que les fortes émanations chimiques qui flottent autour de vous ne vous évoquent rien.

Profondément perplexe, vous hésitez entre continuer à suivre le papillon au 16 ou chercher l'origine de l'odeur au 121.

141

Alors que vous vous approchez de la Porte, vous apercevez, fixé à hauteur d'homme, un petit panneau en plastique qui avait échappé à votre regard lors de votre entrée en Enfer. C'est un plan d'évacuation de la partie de la mine se trouvant de l'autre côté de la Porte. Utilisant la pointe de votre couteau, vous en dévissez les quatre vis et l'emportez.

Allez au 294.

142

Le signal qui annonce la distribution de la soupe arrive bien trop tôt à votre goût. Seul votre ventre et ses gargouillis indécents vous pousse à vous lever. Vous secouez votre corps endolori et traînez vos pieds jusqu'à la sortie. Vous faites la queue, la respiration sifflante. Vous êtes sortie parmi les derniers, l'attente est longue. Vous comprenez que c'était une erreur, la station debout est pénible et vous aurez peu de temps pour manger. Vous retenez cette première leçon.

Votre bol dans les mains, l'esprit embrumé, vous avalez lentement les premières cuillerées de votre pauvre pitance en promenant vos yeux autour de vous. La fillette à l'étrange sourire est assise au milieu d'un petit groupe de Damnés. Sur les quatre Démons qui vous surveillent, trois jouent aux cartes ; le dernier se tient debout, près de l'homme qui distribue la soupe.

Certains Damnés, très peu, sont moins maigres que les autres.

Le tambourinement annonçant la fin du repas vous oblige à avaler précipitamment le fond de votre bol. Votre estomac proteste, votre diaphragme aussi. Votre hoquet vous accompagne jusqu'à votre couchette.

La chaleur, votre difficulté à respirer, la fatigue, la vermine… tout cela vous empêche de trouver le sommeil avant de longues heures.

Allez au 283.

143

Non seulement le mal s'est propagé rapidement, mais de surcroît, le brouillard dense qui sévit depuis la pluie maudite, entretient une atmosphère insalubre peu propice aux guérisons. Le nombre de malades alités, incapables d'avaler une nourriture solide, n'a cessé de grandir durant la semaine. Les corps brûlants se convulsent dans une salle remplie de miasmes expulsés à grands raclements de gorge. La famille a compté ses premiers morts la veille.

Saskia, elle-même souffrante, se rend au chevet des malades trois fois par jour, adressant un mot réconfortant à ceux qui sont encore conscients, déposant une caresse sur les joues haves des autres.

Vous n'êtes pas non plus bien vaillante. Chaque fois que vous toussez, vous avez l'impression que la plèvre de vos poumons va se décoller. Il vous faut attendre ensuite de longues secondes avant que votre tête cesse de tourner.

Vous accompagnez ce matin la Mère, et toutes les deux, dans un silence qui s'éternise, vous vous tenez à côté du lit de Seong, un grand frère au visage exsangue.

L’adolescent immobile sur sa couche n’est pas beau. Son nez est cassé, de nombreuses cicatrices courent sur son front et ses pommettes. Sa bouche entrouverte laisse apercevoir la béance d’une incisive manquante.

Sa poitrine ne se soulève plus.

— Je n’ai jamais vu une telle épidémie, dit enfin Saskia d’une voix sourde. Les plus faibles doivent mourir, cela a toujours été ainsi. La voie du Jardin est longue et abrupte, semée d’embûches et seuls les meilleurs arrivent à destination. Mais…

Elle a un geste las pour désigner l’ensemble des lits.

— Mais pas autant ! Pas tous !

Saskia a les yeux rougis mais sa mâchoire contractée et la dureté de ses traits montrent que la tristesse ne l’a pas abattue. Elle vous entraîne hors de la pièce d’un pas résolu. Vous sortez dans la rue, traversez la brume et entrez dans un bâtiment. À la lueur de vos lampes, vous descendez un escalier qui débouche sur une petite salle. La pièce ressemble à un cabinet médical avec sa table d’examen encore recouverte d’un drap jauni et mité.

La Mère projette sa torche sur les murs, vous découvrez avec stupéfaction des étagères de médicaments. Les boites ont été renversées et mélangées ; certaines sont ouvertes, d’autres déchirées.

— Ce sont des petits frères et des petites sœurs qui ont trouvé cet endroit, explique la Mère. Ils ont cru que c’était des bonbons et ne m’ont rien dit. Certains médicaments les ont rendus malades, c’est comme ça qu’on a découvert leur secret.

Vous vous approchez des étagères.

— Tu sais lire, reprend Saskia. Peut-être y en a-t-il qui peuvent sauver la Famille ?

Vous posez votre lampe et vous mettez à la tâche, épluchant chaque notice. Au bout d’une demi-heure, vous êtes fixée mais continuez à agencer les boites et à faire semblant de lire les papiers chiffonnés. Vous avez besoin de réfléchir.

Vous n’avez trouvé qu’une boite de médicaments correspondant aux symptômes de la maladie. Vous ne savez pas quoi faire.

Allez-vous dire la vérité ? Dans ce cas-là, allez au 115, ou au 202 si vous avez le code MÉFIANCE.

Si vous mentez, allez au 317, ou au 150 si vous avez le code MÉFIANCE.

144

Vous reconnaissez alors la substance décrite par le roi ! Cette découverte fait battre votre cœur plus fort. Vous imaginez la joie future de votre ami et un sourire illumine votre visage.

Allez au 120.

145

Les équipages des baleiniers étaient au complet. Persker ne trouva qu'un navire négrier pour le prendre. Sa cale remplie d'armes et de poudre, d'étoffes, de chapeaux, d'alcool et de tabac puait aussi fort que les entrailles d'une bête morte.

Naviguer sur un trois-mâts… C'était autre chose que la simple barque à voile de son père !

Persker découvrit la majestuosité d'un voilier de 781 tonneaux.

Il aimait plus que tout monter dans le gréement et se hisser jusqu'à la dernière vergue du grand-mât. De là-haut, la mer s'étendait à perte de vue partout où il portait son regard. Il s'étonnait que le monde soit si vaste.

Il régnait au sein de l'équipage une franche camaraderie et Persker y avait rapidement trouvé sa place. Il était adroit pour attraper du poisson, les marins appréciaient ce talent qui améliorait le quotidien de leurs rations. Le coq s'empressait de cuisiner la pêche qu'il partageait à sa convenance entre les matelots.

Cette vie nouvelle, pleine de promesses et d'horizons nouveaux, riche d'expériences, lui fit rapidement oublier son chagrin d'amour.

Mais ces beaux jours ne durèrent pas. Le voyage était long, la promiscuité favorisait les tensions, la sévérité de certains officiers déplaisait, l'humidité gâtait les provisions. On se mit à servir aux marins des biscuits moisis. Puis, on s'aperçut que les rats avaient souillé douze barriques d'eau et l'équipage fut rationné.

La colère grondait, souterraine, dans les cales du navire et dans l'entrepont où se balançaient les hamacs des matelots. Parfois, le mécontentement osait s'exposer au grand jour, mais seulement dans le gréement où il s'envolait, emporté par les alizés.

Persker ne savait que penser du capitaine. Il sortait rarement de sa cabine. La seule fois où il l'avait vu, il avait aperçu un visage glabre d'une pâleur effrayante. Le reste du personnage était tout aussi étrange. Il l'avait entendu parler sans que ses lèvres exsangues ne remuent et ses habits trop larges flottaient autour d'un corps qui semblait dépourvu de chair.

Le charpentier glissa dans l'oreille de Persker :

— Notre capitaine est un fantôme, ne le savais-tu donc pas ?

L'adolescent haussa les épaules.

— Tu ne me crois pas ? reprit le marin. Pourtant, c'est un avantage certain !

— Je ne suis pas naïf.

— Juste ignorant. Que connais-tu des mers du Sud ? Rien ! Alors, moi, je te le dis. Avoir un capitaine fantôme est un sacré avantage. A cause des navires de squelettes.

Persker ne savait s'il devait croire le charpentier.

— Vois-tu, reprit l'homme, les navires de squelettes écument les mers du Sud. Leur équipage est composé de pirates morts lors d'abordages. Il n'y a pas pires ennemis car pour les vaincre, il faut disjoindre leurs articulations et souvent les épées s'empêtrent dans les côtes et restent fichées dans les cages thoraciques. De plus, ces maudits pirates désignent l'un des leurs, le plus agile, pour récupérer les os disloqués des squelettes et ainsi reformer ses compagnons. C'est une course diabolique contre la montre !

Le charpentier cracha dans la mer, puis se racla la gorge avant de continuer :

— Mais notre navire est protégé grâce au capitaine. Les squelettes détestent les fantômes car ce qu'ils aiment par-dessus tout, c'est planter leur épée dans une panse bien grasse et sentir la vie qui s'en écoule. Or, que peuvent-ils faire contre un fantôme ? Rien ! Le sabre s'enfonce dans le vide. Le fantôme est déjà mort et n'a pas plus de consistance que l'air qui l'entoure. Voilà pourquoi les…

La vigie interrompit soudainement le discours du charpentier.

— Tempête à bâbord !

Les marins se précipitèrent contre le bastingage. Un formidable nuage en forme d'enclume se détachait sur le sombre horizon, il galopait à la vitesse d'un cheval vers eux.

— Enfin de la pluie ! s'exclama le charpentier.

Si vous décidez que le bateau fuira la tempête, allez au 177. Sinon, rendez-vous au 300.

146

La remontée vers les dortoirs use vos dernières forces. Vous vous effondrez sur votre couchette en proie à une quinte de toux qui secoue douloureusement votre pauvre carcasse. Votre gorge, votre trachée, vos poumons sont en feu. Vous n'allez pas pouvoir tenir encore bien longtemps.

Vous vous retournez péniblement sur le dos. Au-dessus de vous, vous entrevoyez entre les lattes du sommier le matelas taché de votre voisin. La vermine s'y promène, sombres points minuscules, formes éthérées, minuscules grattements. Vous vous

morigénez. Vous perdre dans ces contemplations futiles ne vous aidera pas à vous échapper.

Le signal du repas retentit, vous vous traînez hors du dortoir. Votre bol fumant dans les mains, vous cherchez un endroit où vous asseoir. Votre regard croise Oxuth, l'homme aux fils de fer… Un frisson parcourt votre échine tandis qu'un faible espoir renaît en vous. Les prémices d'un plan qui vous paraît au premier abord insensé émergent dans votre esprit. Qu'avez-vous à perdre ? Vous vous installez près du Damné.

— Alors, l'ami, toujours des envies de balades ? demande-t-il.

Vous répondez par un haussement d'épaules, jusqu'à quel point pouvez-vous lui faire confiance ? Il n'est pas aussi maigre que les autres Damnés. Sa couche de gras, aussi mince soit elle, est suspecte.

Vous êtes trop fatiguée pour être subtile, vous y allez donc franchement.

— Tu veux mon bol de soupe ?

Oxuth lorgne votre écuelle, puis un sourire oscillant entre l'ironie et la malice s'affiche sur son visage.

— Ça dépend de ce que tu me demandes…

— Pas grand-chose, dites-vous prudemment.

Oxuth ne commente pas. Il vous laisse mener la discussion, prenant plaisir à vous faire mariner dans votre rôle de quémandeuse.

— Trente centimètres de ton fil de fer, poursuivez-vous, réprimant la répulsion que vous inspire le Damné.

Votre interlocuteur émet un sifflement de surprise jouée.

— Rien que cela ! s'exclame-t-il. Pour un bol de soupe !

Vous n'avez pas le cœur de négocier avec finesse.

— Et ma ration de pain de demain, grincez-vous entre vos dents serrées.

Oxuth tend sa main vers votre bol.

— Affaire conclue ! T'auras ça demain matin.

Vous ne tiendrez pas un jour de plus ici. Vous écartez votre écuelle de sa main.

— Non, dites-vous. Ce soir, après le repas.

Oxuth suspend son geste, ses doigts papillonnent devant votre visage tandis qu'il vous regarde d'un air matois.

— Mais, dis-moi, que veux-tu donc faire avec ce fil de fer ?

— Ce soir, après le repas, répétez-vous avec brusquerie en lui fourguant votre bol dans ses mains.

Puis, vous vous levez et allez vous asseoir à proximité du garde qui surveille la distribution de soupe. Le regard rivé sur la clé qui pend à sa ceinture, vous gravez

dans votre mémoire le moindre de ses détails. Cette nuit, sur votre couchette puante, à l'abri de votre manteau et faiblement éclairée par votre torche, vous reproduirez le plus précisément possible le panneton.

Notez le code SÉSAME, puis allez au 280.

147

La Gardienne vous regarde avec mépris.

— Je me demande pourquoi la Mère t'as envoyée, maugrée-t-elle. Rentrons.

Le retour est silencieux et beaucoup plus rapide. Vous suivez la Gardienne et son disciple jusqu'à la salle du sous-sol mais sur le seuil de la porte, elle vous arrête. Sa main plaquée contre votre poitrine, elle vous repousse.

— Mais…

La Gardienne ne vous laisse pas achever votre phrase.

— Je t'ai montré ce que tu devais savoir. À toi de te débrouiller maintenant !

Sans un mot de plus, elle ferme la porte, vous laissant dans le couloir.

Si vous pensez avoir trouvé le code, rendez-vous au paragraphe correspondant.

Autrement, vous pouvez aller voir la Gardienne Csilla au 205 ou la Gardienne Baki au 13.

Si vous êtes allé voir les trois gardiennes et n'avez pas trouvé le code, allez au 256.

148

Un nouvel étourdissement vous étreint, aussi fugace que le premier. Les galeries seraient-elles envahies par un gaz inodore mais toxique ? Dans ce cas, il vaudrait mieux ne pas s'éterniser ici… Vous accélérez le pas et quittez le tunnel à section rectangulaire dans lequel vous étiez pour pénétrer dans une large galerie au sol bétonné qui tourne aussitôt à gauche. Le plafond voûté montre quelques taches d'humidité d'où goutte une eau sombre. Vous contournez les flaques par réflexe, vos rangers encore en assez bon état, vous protégeant de l'humidité. Un peu plus loin sur votre gauche, vous découvrez un monte-charge grillagé. Sans conviction, vous appuyez sur les boutons du boîtier. Comme vous vous y attendiez, la cage ne bouge pas d'un pouce. Vous reprenez votre exploration. Au bout d'une centaine de mètres, une ouverture apparaît sur votre droite. Votre lampe révèle une galerie qui descend en pente douce.

Si vous vous engagez dans la galerie qui descend, allez au 207. Si vous continuez tout droit, allez au 15.

149

La Famille a largement pioché dans les réserves. Toutefois vous trouvez des antibiotiques et quelques flacons de solution antiseptique. Une boite contenant du fer sous forme de comprimés vous rendra celui que vous avez perdu en saignant abondamment.

Vous reprenez peu à peu des forces.

Les gamines ne vous tourmentent plus depuis que vous avez recousu votre plaie à la cuisse. D'ailleurs, Hanna s'est volontairement ouvert la joue pour que vous lui fassiez des points. Les deux autres mômes sont pâles de jalousie. Vous avez dû les menacer pour les dissuader d'imiter leur sœur.

Chaque soir, la Mère vous rend visite pour observer la progression de votre état de santé ainsi que les soins que vous réalisez.

Depuis quelques jours, elle vous pose des questions sur tel ou tel médicament, son utilité, sa posologie. Vous restez vague dans vos réponses malgré l'admiration et la sympathie croissantes que vous lisez dans son regard.

Au bout d'une semaine, vous êtes assez rétablie pour marcher sans trop traîner la patte.

— Tu n'as pas de fièvre, remarque Saskia.

Vous ne pouvez vous empêcher d'affiche un sourire suffisant. Mais la Mère n'en tient pas compte et vous serre dans ses bras.

Allez au 96.

150

Vous secouez la tête en prenant un air attristé.

— Je n'ai rien trouvé. Ça soigne d'autres maladies mais pas celle-là.

Saskia accueille votre révélation avec une impassibilité qui force votre admiration.

— Remontons, se contente-t-elle de dire.

Avant de s'engager dans les escaliers, elle se baisse pour ramasser une paire de béquilles ; elle vous en tend une. Vous appréciez son geste, les marches que vous auriez escaladées deux par deux en pleine forme, vous paraissent dans votre état actuel particulièrement hautes.

Vous retrouvez la brume. Saskia fait quelques pas dans l'atmosphère ouaté avant de s'arrêter et de se tourner vers vous.

— Aucun médicament pour soigner cette maladie, c'est ça, hein ?

Vous acquiescez du menton.

Allez au 48.

151

Vous ouvrez les yeux.

Il fait sombre. Des gens discutent à voix basse. Vous êtes dans une grotte. L'humidité et la fraîcheur qui y règnent sont agréables. Votre langue parcourt vos lèvres craquelées. Vous avez soif. Vous esquissez un mouvement pour vous asseoir. Vos vêtements ont été remplacés par une tunique et un pantalon en toile légère. Une main saisit votre bras pour vous aider.

— Va doucement. Ça va, ça ne tourne pas ?

Vous jetez un œil vers l'homme puis regardez autour de vous. Vous découvrez des enfants bien sûr, mais aussi des adultes. Beaucoup d'adultes.

— Je suis au Paradis ?

Vous vous rendez aussitôt compte de la stupidité de votre question. L'homme à vos côtés affiche un air embarrassé. Il vous tend un bol d'eau délicieusement fraîche, puis un pain plat et rond fourré d'une farce épicée. Vous n'avez jamais mangé quelque chose d'aussi bon. Après en avoir dévoré la moitié, comme votre estomac ne retient plus toute votre attention, vos yeux reviennent sur vos hôtes. Tous vous regardent. Même les enfants ont cessé de jouer. Le seul bruit audible est celui de votre mastication. Gênée, vous mâchez moins fort et moins vite.

— Qui êtes-vous ? demandez-vous, votre dernière bouchée avalée.

— Tu viens de la Cité, dit l'homme.

Sa phrase n'est pas une question. Ce n'est pas non plus vraiment une affirmation ou un constat. Le ton sur laquelle il l'a prononcée et la tension que vous lisez dans les visages cachent autre chose.

— Le Jardin d'Éden, reprend votre hôte, n'existe pas. Pas plus que les Dieux.

Votre sang se glace. Pourtant vous n'êtes pas totalement surprise.

— Ceux qui se font passer pour des dieux sont des Bal T'aks, une race belliqueuse venue d'une autre galaxie. La Cité est une sorte de camp d'entraînement. On vous pousse à combattre les uns contre les autres, à vivre dans des conditions difficiles. Ceux qui parmi vous survivent deviennent des combattants d'élite ou, au pire, de la chair à canon. Des soldats toujours envoyés en première ligne.

Vous aimeriez crier que tout cela n'est qu'un mensonge tandis que les visages de ceux que vous avez croisés et aimés défilent devant vos yeux.

— Les Bal T'aks ont envahi cette planète il y a plus d'un siècle. Ce fut une guerre brève mais terrible. Après notre défaite, nos ancêtres se sont réfugiés dans le désert de Kharab et depuis, nous vivons terrés dans ces grottes comme des rats alors que les plaines fertiles de l'ouest nourrissent nos agresseurs. Lors de la guerre, beaucoup d'entre nous ont été faits prisonniers. Certains ont été envoyés sur le front d'autres guerres, d'autres sont devenus des esclaves. C'est ainsi que notre Qayid est morte dans les mines de CHOPS qui se trouvaient sous la Cité.

L'homme tend vers vous sa main fermée. Ses doigts s'ouvrent et révèlent votre médaillon.

— Nous l'avons trouvé autour de ton cou. Une légende court dans notre peuple, dit-il en passant le bijou par-dessus votre tête. Mais aujourd'hui nous savons que nous nous sommes trompés. Ce n'était pas une légende mais une prophétie.

Elle viendra sans s'annoncer
D'un endroit d'où on ne vient pas
Entre ses seins brillera l'Étoile
Tombée au fond de la Terre

— Ce médaillon était celui de notre Qayid.

Ses doigts parcourent vos bras.

— Tu es forte, courageuse et endurante. Tu connais la Cité. Tu es la Masih annoncée, celle qui nous délivrera des Bal T'aks, celle que nous attendions. Tu es celle dont on se souviendra sous le nom de Najma al'Ard, l'Étoile de la Terre.

Alors, votre nouveau nom, scandé par les habitants de ces sombres lieux se propage dans la grotte, résonne contre ses parois, gonfle comme les eaux vives d'un torrent à la débâcle des glaces, et entraîne avec lui un espoir qui résonne déjà comme une victoire.

Bravo, vous êtes arrivée à la fin la plus glorieuse !

152

Les battements de tambour se font encore plus forts. Ils résonnent dans votre corps, et votre cœur palpite à l'unisson.

Des torches sont approchées du monticule de meubles, les flammes commencent à en lécher le bois. Votre visage se fend d'un franc sourire : de drôles de petits personnages de feu sont apparus dans l'amoncellement hétéroclite ; ils y gambadent

joyeusement. Amusée par ce spectacle inattendu, vous voilà entièrement captivée par leurs facéties. L'un d'eux glisse sur une étagère, un autre s'enroule autour d'un pied de table, un troisième saute sur le dossier d'un fauteuil… Leurs chevelures flamboyantes sèment derrière elles des flammèches qui se nourrissent de l'aggloméré des meubles, devenant à leur tour des flammes vivantes. Gagnée par un rire irrépressible, vous tentez de les attraper mais les malicieuses créatures traversent vos mains laissant sur votre peau la brûlure de leur passage.

Votre frimousse se chiffonne.

— Eh ! Quoi ? Vous voulez vous battre ? Hein, c'est ça ?

Vous brandissez votre poing dans leur direction.

— Faites gaffe ! Vous allez voir, vous aussi, de quel bois je me chauffe ! vociférez-vous en arrachant une latte de sommier à la fournaise.

Votre phrase vous fait pouffer de rire. Encore secouée par votre hilarité, vous partez d'un pas incertain à l'assaut. Votre piètre arme fait de grands moulinets tandis que vous poussez quelques cris pour appuyer vos coups. Vos attaques portent et vous touchez à chaque estocade. Pourtant vos adversaires ne faiblissent pas. Au contraire… Vous regardez, l'air ahuri, votre arme qui n'est plus qu'une mince tige de bois carbonisée et fumante. Vous la lâchez et reculez.

Les créatures se sont unies pour devenir un énorme monstre de feu. Lentement, vous levez la tête. Le monstre se dresse devant vous, il s'étend jusqu'au ciel et ses flammèches crépitent dans la nuit étoilée. C'est alors que vous voyez les Dieux. Votre sang se glace.

Les Dieux vous observaient et vous avez perdu le combat.

Leurs sourires bienveillants s'effacent laissant place à des rictus moqueurs. Vous les avez déçus, vous le savez. Leurs tristes figures vous le prouvent. Leurs traits continuent à se tordre ; leurs faces s'affaissent, puis glissent comme des masques qu'on ferait tomber. Des museaux grisâtres, des yeux globuleux, des larges fronts bombés et plissés se dévoilent. Vous vous recroquevillez, vos bras repliés au-dessus de votre tête. Prise de tremblements et de nausées, vous rampez jusqu'à un recoin de la cour pour vous cacher. Votre cœur bat la chamade. Des voix hideuses et déformées résonnent dans votre tête :

— Viens ! Viens nous rejoindre à Éden !

— Vous n'êtes pas les vrais Dieux ! hurlez-vous. Partez ! Partez !

Des ricanements accueillent vos paroles. La panique vous envahit.

Votre mauvais trip dure toute la nuit laissant en vous son empreinte : **reculez de 1 vers la Terre de Nod.**

Allez au 25.

153

Vous avez l'avantage d'être en hauteur. Vous bondissez dans les escaliers et sautez les pieds en avant. Vos rangers percutent violemment la tête du garde avant qu'il n'ait le temps de réagir. L'homme s'écroule. Vous vous saisissez de son arme et l'assommez d'un coup de crosse. Sans cherchez à savoir si le groupe de Damnés se rapproche, vous empoignez le garde sous les aisselles et dévalez les marches jusqu'à un sentier taillé dans la roche. Vous repérez une faille sur votre gauche. Vous y traînez le corps. La fente n'est pas large mais suffisante pour vous dissimuler grossièrement.

Le pistolet à la main, vous surveillez l'escalier. Les Damnés tournent à droite, s'éloignant de vous. Votre visage se détend. Deux gardes ferment la marche.

Même si les fumerolles cachent en partie l'endroit où vous vous trouvez, vous devez vous hâter. Vous déshabillez le garde, revêtez son manteau, retroussez les manches trop longues, puis vous vous occupez de son masque. Vous en défaites les lanières et tirez dessus d'un coup sec. Vous êtes momentanément troublée. L'homme porte une longue barbe grisonnante. Vous passez vos doigts dans les poils emmêlés vous demandant si votre père en avait une. Vous vous morigénez, vous reprochant votre faiblesse. Cet être est certainement un Démon, son apparence humaine est un leurre, un simulacre pour mieux tourmenter les Damnés.

Les lanières en plastique vous permettent d'ajuster le masque à votre visage. Tout de suite, vous respirez mieux. La matière qui adhère à votre peau comporte un filtre désodorisant. L'odeur piquante des fumerolles a laissé place aux composés chimiques habituels de la Cité.

Vous videz votre sac et fourrez vos affaires dans celui du garde, ne conservant qu'un bonnet pour cacher vos cheveux longs et un tee-shirt que vous roulez en boule au fond du casque trop large. Vous secouez la tête pour vérifier la tenue du casque puis attachez autour de votre taille le ceinturon, vous glissez le pistolet dans le holster. Vous poussez sans scrupule le garde dans le vide.

Vous voilà déguisée en Démon, bien déterminée à les rouler pour vous échapper de l'Enfer.

Vous continuez le sentier qui s'élargit peu à peu pour déboucher sur une vaste place. La plateforme, aménagée à coups d'explosifs, regorge de gardes.

C'est l'heure de la relève, vous vous coulez dans la file la plus proche.

— Mettez-vous par deux ! hurle le gradé qui mène votre peloton.

Un chevron est cousu sur ses épaulettes.

Votre regard balaie rapidement vos nouveaux compagnons. L'un d'eux, bâti comme une armoire à glace, dépasse tout le monde d'une bonne tête. Vous

manœuvrez pour vous éloigner de lui. Vous vous retrouvez à côté d'un type peu loquace, resté un peu en retrait.

— Puits 26 ! gueule le gradé en s'adressant à vous.

Vous suivez votre acolyte qui vous emmène de l'autre côté de la place. Vous y découvrez, alignés au bord du gouffre, une rangée de portails comportant des numéros. De chacun d'eux part une poutre qui s'élance au-dessus du vide. Une nacelle métallique et rudimentaire y est suspendue par un filin d'acier.

Vous avancez jusqu'au portail 26 et enjambez la barre transversale qui sert de garde-fou à cet ascenseur rudimentaire. Le garde chargé du treuil enclenche le système de descente, des chiffres apparaissent sur son écran de contrôle tandis qu'une légère secousse annonce votre départ.

Votre compagnon n'a toujours pas prononcé un mot. Les mains accrochées aux montants de la nacelle, il fixe la paroi qui défile lentement. Ce mutisme vous convient parfaitement, vous épargnant une conversation qui pourrait vous compromettre.

Vous jetez un regard par-dessus le garde-fou. Plusieurs centaines de mètres vous séparent du fond du gouffre. Vous relevez la tête, le treuil n'est plus qu'un point lointain. Vous vous éloignez de plus en plus de la sortie et vous vous demandez avec une contrariété croissante jusqu'où cette descente vous emmènera.

Une violente secousse vous arrache de vos pensées. Vous vous retournez vivement pour découvrir que votre compagnon a sauté hors de la nacelle. Les talons dans le vide, il cherche son équilibre sur un mince surplomb, cinquante centimètres au-dessus de vous. Ses prises assurées, il s'empresse d'escalader la paroi et disparaît dans une faille.

Vos yeux plongent dans l'abîme, scrutateurs. Ce que vous allez trouver en bas est-il si terrible qu'un Démon préfère ne pas l'affronter ?

Votre nacelle s'arrête brusquement en face d'une étroite corniche qui court le long de la falaise jusqu'à une grotte. De l'excavation, sortent les bruits étouffés de machines en action. Deux gardes s'avancent vers vous. Vous glissez vos pouces dans votre ceinturon, votre main droite prête à dégainer votre pistolet.

— Tu es tout seul ? s'étonne le premier.

Vous prenez soin de parler avec une voix grave, espérant que votre masque achèvera la mystification.

— L'autre a sauté en cours de route, répondez-vous en haussant les épaules.

Le garde arque un sourcil.

— Dans le vide ?

— Sur la falaise.

— T'as réussi à le tuer ?

Vous hésitez une fraction de seconde. Votre intuition vous pousse à mentir.

— Bien sûr.

Le Démon approuve de la tête. Cependant, vous êtes presque sûre qu'il a remarqué votre moment d'hésitation. Sans autres mots, les deux gardes montent dans la nacelle qui commence à s'élever.

— On t'envoie un autre gars ! crie alors le Démon.

Les deux mains sur la barre du garde-fou, il vous regarde, immobile.

Vous lui tournez le dos sans répondre, votre regard se porte sur l'entrée de la grotte. Il vous semble voir un mouvement à côté d'un wagonnet rempli de cette mystérieuse substance verte, mais Les Damnés qui l'ont poussé jusque là sont déjà repartis dans la galerie.

Tandis que vous avancez lentement, vous demandant quel rôle vous allez devoir jouer, une machine de la grotte s'arrête, puis une autre, puis toutes. La galerie résonne alors de pas qui s'approchent. Vous sortez votre pistolet de son étui et reculez de quelques pas, l'arme pour l'instant le long de votre cuisse.

Une vingtaine de Damnés de tout âge émergent de la galerie, le regard braqué sur vous. Certains visages affichent une farouche détermination.

Si vous décidez de discuter avec eux, allez au 187.

Si vous pensez qu'il faut faire une démonstration d'autorité, allez au 17.

154

Les chaloupes furent mises à la mer. Les embarcations n'avaient pas encore atteint la grève que des indigènes sortaient de la forêt, la jungle recouvrait les trois-quarts de l'île. Hommes et femmes s'avançaient, indifférents au sable brûlant. Ils n'avaient pas d'armes mais les matelots s'emparèrent des leurs. Cette précaution se révéla vite inutile car les sauvages les accueillirent par des rires et des cris joyeux avant de les conduire à leur village. Là, les marins burent et mangèrent une nourriture qui leur parut divine comparée à leur quotidien, fait de biscuits moisis et charançonnés.

Leurs hôtes leur indiquèrent ensuite une source où ils purent remplir leurs tonneaux d'une bonne eau claire et fraîche. De retour sur le trois-mâts, le capitaine écouta d'une oreille attentive le récit de leur expédition. L'officier hocha plusieurs fois la tête et décida que tout l'équipage descendrait à terre le soir venu pour profiter de l'hospitalité des indigènes. Cette décision fut accueillie par un enthousiasme général qui arracha un sourire grinçant au capitaine.

L'officier fit porter quatre aulnes de tissu bariolé et un tonnelet de rhum pour le chef du village. Un matelot vint avec sa flûte. Les marins chantèrent, les villageois dansèrent.

Persker était assis à côté d'une jeune indigène. Ne parlant pas la même langue, leurs sourires et leurs regards remplaçaient les mots. Ils communiquaient aussi par gestes et à chaque fois que leurs doigts se frôlaient, ils frissonnaient.

Peu avant le coucher du soleil, le capitaine avec force gestes proposa aux villageois de visiter le navire. Les indigènes prirent place dans les chaloupes en s'esclaffant. Il fallut plusieurs voyages pour embarquer tout ce joyeux monde. Persker devait monter dans la dernière barque, il prit la main de la jeune indigène pour l'aider à enjamber le plat-bord et ne la lâcha plus.

Lorsqu'il mit le pied sur le pont du navire, aucun indigène n'était visible. Il n'eut pas le temps de s'en étonner, les marins s'emparaient déjà des nouveaux arrivants. Des fers se refermèrent autour de leurs cous et de leurs chevilles. La jeune indigène fut arrachée à Persker. Les villageois se débattaient et hurlaient. Les marins ricanaient. Le capitaine observait la scène, les mains croisées derrière son dos. Le charpentier donna une bourrade dans l'épaule de Persker.

— Malin, notre capitaine, dit-il. Il a maintenant la cale remplie d'esclaves et cela ne lui a pas coûté un sou.

— Ils nous avaient accueillis, répondit d'une voix blanche Persker.

— Bah ! Ce sont pas vraiment des êtres humains. Ils n'ont pas d'âme, parait-il. Comme les animaux.

Les animaux ne pleurent pas, pensa Persker. Il avait vu des larmes rouler sur les joues de la jeune indigène. Il courut sur le pont, agrippa les haubans et grimpa sur la dernière vergue du mât de misaine. Là-haut, il regarda longtemps les étoiles.

Où donc se cachaient les Dieux ?

Allez au 235.

155

La CITÉ, Centre d'Incubation des Troupe d'Élites, n'est qu'un vaste camp d'entraînement dans lequel les Bal T'aks puisent leur chair à canon pour leurs innombrables guerres.

Vous êtes incorporée dans la 2e division d'infanterie de la Légion étrangère, renommée pour la grande qualité de ses soldats. Cette unité s'illustre régulièrement dans les combats terrestres particulièrement difficiles.

Votre espérance de vie est de 17 mois.

Vous l'avez compris, vous n'êtes pas arrivé à la meilleure fin. Vous pouvez recommencer cette aventure au 1 pour essayer de la trouver...

156

Vous avancez entre le bâtiment et la paroi de la grande salle souterraine en comptant vos pas. Au douzième, votre lampe éclaire une porte. Votre main se pose sur sa poignée, elle n'est pas verrouillée. Vous éteignez votre torche et la poussez doucement, votre couteau à la main. Rien ne troublant le silence et l'obscurité, vous rallumez votre lampe et, le cœur battant, vous pénétrez dans le bâtiment.

Vous vous trouvez dans un vaste dortoir. Quatre rangées de lits superposés en occupent l'espace. Vous avancez dans les travées, les lits ont été dépossédés de leurs matelas, les sommiers à ressort présentent tant de bosses et de creux que vous n'aimeriez pas y dormir. Certains lits comportent des chaînes attachées à leurs barreaux.

Malgré les grillages, les verres des plafonniers ont été brisés, les morceaux crissent sous vos chaussures. Il n'y a ni sanitaires, ni douches. Pas même un lavabo ou un seau. Vers l'entrée, un lit plus confortable flanqué d'une table de nuit longe le mur. Deux patères surmontent le tout. Un objet qui a glissé derrière le sommier attire votre œil. Vous vous accroupissez et attrapez un panneau en plastique qui se révèle être un plan d'évacuation.

À partir de maintenant, vous utilisez ce plan pour vous déplacer dans le souterrain. Vous n'avez accès pour l'instant qu'aux chiffres verts qui correspondent à des numéros de section.

157

Accepter l'eau, non seulement ne vous permet pas de progresser sur la Voie de l'Endurance, mais vous fait aussi **reculer de 1 vers la Terre de Nod.**

— Merci, dites-vous.

Le gamin sourit et vous tend une gourde. L'eau a mauvais goût, cela ne vous surprend pas. Personne n'entretient le réseau hydraulique. Les tuyaux se délitent, répandant leurs composants dans les canalisations. L'eau qui croupit dans les citernes sans traitement n'arrange pas non plus sa composition.

Vous videz la gourde, votre étrange compagnon la récupère aussitôt. Désaltérée, vous sentez votre moral remonter d'un cran.

— Comment t'appelles-tu ? chuchotez-vous.

— Les autres m’appellent La Chose.

Vous arquez un sourcil.

— Ce n’est pas vraiment un nom, dites-vous.

Le môme hausse les épaules.

— Tu as bien un nom, insistez-vous.

La Chose replie ses jambes devant lui et serre ses genoux cagneux dans ses maigres bras.

— Je m’en souviens plus.

Vous jetez un coup d’œil en bas. Les gamins dorment autour de feux mourants. Vous en repérez trois qui montent la garde. La Mère a le privilège de reposer sur une couche faite de coussins moelleux disposés près d’un feu nourri.

Votre cage trop loin des flammes se confond avec l’obscurité.

— Je peux dormir avec toi ? demande soudain La Chose avec une précipitation qui lui fait avaler la moitié de ses mots.

Devant votre visage stupéfié, le môme ajoute :

— On aura moins froid. Les nuits sont si fraîches !

Vous trouvez l’argument douteux car il fait bien plus chaud près des feux.

Mais la solitude que vous lisez dans son regard vous serre le cœur. Il est évident que la chaleur recherchée par le môme est d’une autre nature.

Vous ouvrez vos bras et La Chose vient s’y blottir.

Vous vous rendormez, le cœur et le ventre chauds, le sommeil souvent interrompu par les cauchemars de votre compagnon de misère. Celui-ci quitte vos bras peu avant l’aube pour s’en aller en silence rejoindre les siens.

Allez au 113.

158

Les mains posées sur le bastingage, l’officier observait du coin de l’œil le capitaine. Il attendait l’ordre qui les ferait virer de bord. Mais le maître du Treant, immobile, le regard dur, restait silencieux.

— Vous avez vu le souffle, finit-il par dire.

Ce sont les paroles que redoutait le second.

— Un tel souffle, reprit le capitaine. Si haut. Si puissant. Ce n’est pas une vulgaire baleine. Ce ne peut être que lui.

— Moby Dick, murmura le second, le Briseur de navires. Le cachalot qui a coulé l’Essex et le Pequod.

— Je ne lâcherai pas cette proie, siffla le capitaine.

Le Treant fila droit dans le brouillard à sa poursuite.

C'est ainsi que le navire se retrouva dans une épaisse purée de pois où il était impossible de voir quoi que ce soit. Un mur blanc, épais, consistant, entourait l'équipage. Le bruit du vent dans les voiles, les vagues venant à la rencontre de la coque et le craquement des planches résonnaient étrangement, étouffés par la mélasse laiteuse. Persker croyait entendre des bruits sourds, des cris, des ricanements, des crépitements. Les battements de son cœur frappaient ses tympans avec fureur. Le capitaine, au côté du timonier, tendait lui aussi l'oreille mais il n'entendait que le souffle de Moby Dick et il criait à intervalles réguliers :

— Droit devant ! On se rapproche ! Droit devant !

Ce brouillard ne semblait pas avoir de fin. Persker n'entendait plus les étranges bruits mais il désespérait de revoir le ciel, n'osait même pas espérer le soleil. Nous sommes devenus des fantômes, pensait-il.

Et alors que son abattement était au comble, une lumière apparut à tribord. Un pâle halo d'abord, dont la couleur dorée attirait l'œil, et qui ne cessait de gagner en intensité.

Si vous décidez que le navire poursuit sa chasse, allez au 9.

Si vous décidez que le capitaine donne l'ordre de virer vers la lumière, allez au 85.

159

— Je n'ai trouvé aucun médicament dans la réserve pour guérir cette maladie, dites-vous d'une voix que vous espérez ferme.

La Mère ne manifeste aucune réaction. Vous scrutez attentivement ses traits. Peut-être a-t-elle très légèrement froncé les sourcils.

Sans un mot, elle se déplace vers le lit voisin. Sa main saisit celle du petit malade. Vous l'entendez lui adresser une parole réconfortante tandis que le corps de Seong est emmené à l'extérieur.

Vous sortez de la pièce et enfilez le couloir qui mène dans la rue. La brume vous enveloppe tandis que vous avancez d'un pas lent vers le bâtiment où se trouvent les médicaments. Votre main tremblante pousse la porte d'entrée, vous descendez les escaliers en vous tenant au mur. Une odeur écœurante, assez puissante pour pénétrer vos narines congestionnées, règne dans la réserve.

Les trois fillettes gisent dans une mare de sang. Elles se sont entretuées dans un dernier combat assurant ainsi leur passage dans le Royaume des Dieux. Vous contemplez les corps un instant puis attrapez les jambes de Hanna. Vous n'avez pas la

force de monter les fillettes jusque dans la rue, mais les Dieux sauront les trouver. Vous vous contentez donc de traîner les corps pour réunir les trois amis. Vous enlacez leurs mains et récitez une courte prière.

Vous vous relevez en luttant contre l'étourdissement. Prise d'une inquiétude soudaine, vous vous dirigez vers les étagères. Votre cœur reprend son rythme normal à la vue des médicaments dont vous avez besoin pour guérir. Vous les glissez dans votre poche ainsi que quelques autres qui pourraient vous être utiles dans un futur sombre.

Lorsque vous ressortez, vous apercevez Saskia qui marche d'un pas rapide vers le charnier où les petits corps attendent d'être brûlés. Vous la retenez par le bras et lui demandez à brûle-pourpoint :

— S'il y avait eu des médicaments pour n'en sauver qu'un, les aurais-tu gardés pour toi ?

La Mère hausse d'abord les sourcils puis un rire grinçant s'échappe de ses lèvres gercées.

— Vivre pour gagner ma place au Jardin d'Éden ? Qu'est-ce que j'en ai à faire ?

Sa réponse vous laisse pantelante. Saskia s'en aperçoit, sa bouche s'arque d'un pli amer.

— Seong était à peine plus vieux que moi, de quelques semaines. Nous allions bientôt avoir nos seize ans. Il serait parti le premier puis je l'aurais rejoint. Mais…

— Mais le Royaume des Dieux est interdit à ceux qui meurent de maladie, terminez-vous.

Saskia vous fixe, les yeux brillants de colère. Vous ne baissez pas les vôtres, accueillant la manifestation de sa peine. C'est tout ce que vous pouvez faire.

Un grand frère l'appelle et la tension se rompt. Vous la regardez s'éloigner, discuter vivement avec le garçon puis disparaître dans un bâtiment. Des voix vous font tourner la tête. Deux adolescents sortent de la grande salle qui sert d'infirmerie, transportant le corps sans vie d'une petite sœur. Vous ne regrettez pas votre mensonge. Laisser à la Mère le choix de l'enfant à sauver aurait été une chose terrible.

Un passage des Textes Sacrés vous revient en mémoire : « Le Chemin sera parcouru par une foule mais seuls les Élus atteindront le Jardin. Ceux qui tomberont ne mériteront pas un regard car leur âme impure ne vaudra pas plus que la fange dans laquelle ils auront chus. »

Vous levez la tête vers le ciel et scrutez la brume laiteuse. Vous ne pouvez pas voir les Dieux mais êtes certains qu'ils vous approuvent.

Avancez de 1 vers le Jardin d'Éden.

Vous gagnez la chambre où se trouvent vos affaires et faites votre sac. Vous ne voulez pas être la dernière survivante.

Allez au 275.

160

Vous avancez entre les murs qu'on n'a pas pris la peine de peindre, les éclairant alternativement dans l'espoir de découvrir une ouverture qui satisferait votre curiosité mais les façades sont aussi aveugles que vous.

Ces bâtiments sont-ils des entrepôts ? des bunkers ?

Vous atteignez le fond de la salle.

Tournez-vous à gauche au 215 ou à droite au 21 ?

161

Vous soulevez votre pioche et l'abattez dans cette étrange substance. Un cri de surprise s'échappe de votre gorge irritée, votre fer n'a rencontré aucune résistance et, emportée par votre élan, vous avez manqué tomber. Une main salvatrice vous a retenue, elle étreint votre épaule avec une force qui vous fait serrer les dents.

— Qu'est-ce que tu fous ? grogne le Damné qui vous a saisi.

Il vous lance un regard noir qui roule vers les gardes. Autour de lui, les femmes raclent délicatement la substance verte en utilisant le côté large du fer de pioche. Une Damné vient d'en détacher un gros morceau, un enfant aussitôt se dépêche de le ramasser pour aller le déposer dans un wagonnet.

Vous vous dégagez d'un geste sec et vous vous mettez à la tâche. Ce travail ne requiert pas d'effort, sa pénibilité réside dans sa durée car les pauses, comme vous allez le découvrir, sont peu nombreuses et courtes ; elles durent le temps que les chariots fassent leur rotation. Par contre, les gardes se relaient. Des cages suspendues par de solides câbles les emportent dans les hauteurs ou les descendent jusqu'aux galeries.

De toute la journée, vous n'avez droit qu'à trois gobelets d'eau. Vous vous réjouissez d'avoir gardé un peu du pain du matin.

Vous avez profité d'une pause pour prélever discrètement un peu de l'étrange substance verdâtre, vous avez enfoui votre larcin au fond de votre sac.

Le retour aux dortoirs vous semble affreusement long. Aussitôt arrivée aux baraquements, vous vous allongez sur votre lit et fermez vos yeux.

Notez le code CHOPS.

Si vous avez le code PRINCE, allez au 298.

Si vous avez le code ÉLÉPHANT, allez au 287.
Si vous n'avez aucun de ces codes, allez au 142.

162

Vous feintez sur la droite pour que le roi laisse à découvert son flanc du côté de sa main armée. Un hoquet de surprise s'échappe de vos lèvres. Vous baissez vos yeux. L'épée a méchamment mordu dans vos chairs au niveau de votre cuisse.

L'armure est un exosquelette démultipliant les forces et la rapidité du roi.

Vous n'avez aucune chance. Les dents serrées, vous reculez d'abord d'un pas, puis d'un autre. Le roi a repris sa posture initiale, les mains sur le pommeau de son épée, pointe posée au sol.

— Tu as vaincu le roi blanc, répète-t-il.

Cette phrase sonne comme une sentence, un verdit d'acquittement. Vous continuez de reculer, certaine que votre adversaire ne vous suivra pas.

Vous traversez la salle de l'échiquier. Le roi blanc est toujours à terre et les amants sont toujours enlacés. Votre sang macule les cases blanches.

Vous traînez votre carcasse dans les rues silencieuses, votre veste en boule contre votre blessure pour ne pas laisser de traces. Vous trouvez enfin un endroit qui vous parait sûr, un hall d'immeuble vitré possédant deux sorties.

Vous confectionnez un pansement de fortune avec un de vos tee-shirts de rechange. Si vous possédez des médicaments, vos doigts tremblants les sortent de votre sac à dos et vous avalez une gélule d'antibiotique. **Effacez les MÉDICAMENTS que vous avez dans votre sac à dos.**

Les jours suivants sont fiévreux, remplis de cauchemars. Le roi noir et la dame blanche, leurs mains tendues vers vous en une supplique silencieuse, peuplent vos rêves. Chaque réveil vous cueille en sueur, avec la désagréable impression d'avoir oublié quelque chose d'important dans l'usine.

Votre blessure n'est pas aussi profonde que vous l'aviez cru, elle commence déjà à se refermer aidée par la pommade cicatrisante que vous appliquez consciencieusement au début et à la fin de chaque journée.

Vous attendez encore deux jours avant de vous lever, vos gourdes sont vides depuis la veille. Vous trouvez de l'eau dans une vieille maison où la robinetterie encore en état de marche crache un liquide brunâtre d'un goût désagréable. Vous la buvez comme si c'était le meilleur des nectars.

Une semaine plus tard, vous êtes assez retapée pour pouvoir vous remettre en route.

Allez-vous essayer de trouver de la nourriture dans les entrepôts de l'aéroport au 3 ?

A moins que vous ne préfériez gravir la colline qui se trouve au centre de la Cité : c'est un poste d'observation idéal avec une vue à 360 degrés. Dans ce cas-là, allez au 194.

Si vous êtes déjà allée dans ces lieux, il vous faut trouver une cache sûre en attendant les Dieux. Rendez-vous au 195.

163

Vos sourcils se froncent. Vous étiez pourtant persuadée d'avoir trouvé ! Les fillettes vous arrachent les composants des mains. Contrariée, vous retournez vous asseoir à votre place.

Allez au 4.

164

Le lépidoptère semble errer dans les airs. Toutefois, ses courbures désinvoltes et chaotiques vous emmènent peu à peu vers le fond de la salle. Vous allumez votre torche pour ne pas le perdre dans la pénombre, précaution qui se révèle inutile lorsqu'un capteur de mouvement vous détecte. Le faible éclairage déclenché révèle un passage, une ouverture dont les deux portes battantes ont été bloquées contre le mur. Le papillon s'y engouffre, vous le suivez. L'odeur chimique, plus concentrée à cet endroit, vous arrache une quinte de toux.

Vous vous trouvez dans un couloir en béton brut. Au bout de quelques pas, après un coude, vous découvrez deux portes.

Si vous tentez d'ouvrir celle de gauche, allez au 84. Celle de droite, d'où semble émaner l'odeur, vous emmène au 108.

165

Vos sourcils se froncent. Vous étiez pourtant persuadée d'avoir trouvé ! Les fillettes vous arrachent les composants des mains. Contrariée, vous retournez vous asseoir à votre place.

Allez au 4.

166

Vous suivez la corniche, prenant garde à ne pas trébucher. Un faux-pas qui entraînerait une chute serait la certitude de finir votre vie ici, damnée parmi les Damnés. A l'approche des gardes, vous redressez vos épaules et adoptez une démarche assurée.

— Salut, les gars ! lancez-vous d'une voix puisée au fond de votre gorge.

Les deux Démons sursautent. Avec les bruits de la mine, ils ne vous ont pas entendue venir. Le plus gros a un petit hochement de la tête mais l'autre vous fixe, perplexe.

— Qu'est-ce que tu fous là ? vous demande-t-il.

Vous vous plantez devant lui et le toisez, les mains dans la poche de votre manteau.

— Opération secrète. T'as d'autres questions ?

Le garde hésite, vous essayez de deviner son expression mais sans possibilité de voir son visage caché par son masque, cela est difficile.

— Non, finit-il par répondre d'une voix traînante.

— Très bien, enchaînez-vous d'un ton sec.

Vous leur tournez brutalement le dos, faites un pas, puis vous vous ravisez. Votre tête pivote vers eux. « Et n'oubliez pas… » Vous les fixez l'un après l'autre. « Vous ne m'avez jamais vue. »

Sans attendre leur réaction, vous vous éloignez d'un pas vif, le cœur battant. Comme aucun ne vous rappelle, vous vous payez le culot de prendre une poignée de cette substance verte récoltée dans les galeries et la glissez dans votre poche.

Écrivez CHOPS dans votre sac à dos.

Arrivée à l'échelle, vous empoignez les barreaux et commencez à monter. L'échelle est en assez mauvais état, rouillée et descellée par endroit ; parfois, il manque des échelons. Vous grimpez une centaine de mètres avant d'arriver à un replat creusé dans la roche. Ce refuge entre deux montées n'est pas large, il permet à peine de vous asseoir. Vous en profitez pour reposer vos bras tremblants. Votre regard parcourt avec dégoût le gouffre qui fourmille de Damnés. Le tableau finit par vous écœurer tout à fait. Vous reportez votre attention sur le morceau de CHOPS que vous sortez de votre poche. La chose est gélatineuse, parsemée de pigments fluorescents. Vous soulevez vote masque, son odeur fade est légèrement écœurante.

Si vous avez le code ROI, allez au 100. Sinon, rendez-vous au 132.

Des reliques… Vous écarquillez les yeux, peinant à croire ce que vous voyez. Vous osez enfin faire un pas en avant. Vos doigts saisissent l'objet qui se trouve devant vous, une boite en bois munie d'une manivelle. Vous la faites tourner machinalement, perdue dans vos pensées. Vous remarquez sur une des faces de la boite, une plaque en laiton sur laquelle est gravé un éléphant. En-dessous de celle-ci, un tiroir coulisse difficilement.

Vous relevez la tête et scrutez longuement les innombrables objets qui vous entourent. Vous ne repérez rien d'extraordinaire, rien qui semblerait divin.

Vous replacez l'objet là où vous l'avez pris pour en saisir un autre, un œuf lui aussi en bois, que vous secouez, puis frottez, bien inutilement car vos gestes ne déclenchent aucun effet.

Vous faites un effort pour vous représenter les palais des Dieux avec ces choses rangées ou posées sur des étagères ou des meubles, puis vous imaginez leurs mains les touchant et les manipulant pour un usage qui vous échappe. Les images se forment difficilement. Est-ce encore une tromperie ? Une invention des gardiennes du Temple ? Une légende habilement construite au fil des siècles par des fanatiques ou des illuminés ?

La remise en question des reliques vous font **reculer de 1 vers la Terre de Nod.** Vous glissez toutefois quelques bricoles dans votre sac avant de sortir de la pièce. Dans le couloir, la désagréable odeur chimique est revenue, le roi prépare son élixir de vie. Vous suivez en grimaçant les effluves nauséabonds. Le laboratoire du roi est une pièce exiguë dont la ventilation peine à dissiper l'atmosphère vicié. Une quinte de toux déchire vos poumons.

— Oh ! petite sœur, tu es là.

Le roi vous a à peine lancé un regard. Il s'affaire devant un petit appareil étrange muni de deux boutons et d'une plaque chauffante sur laquelle il a posé un récipient en verre rempli d'une solution verte.

— Tu as trouvé ce que tu voulais ? continue-t-il d'une voix absente.

Le roi n'est plus avec vous. Ses pensées sont entièrement tournées vers sa Belle. Votre présence devient inopportune. Vous prenez congé de votre ami, le cœur serré.

— Reviens quand tu veux ! vous lance-t-il alors que vous êtes déjà dans le couloir.

Cette dernière parole réchauffe un peu votre âme.

Dans la cour, vous levez la tête et regardez le ciel. Combien de temps vous reste-t-il avant que les Dieux vous appellent ? Quelques jours ? Une semaine ?

Notez les codes APPEL et RELIQUES 4.

Profitez-vous du peu de temps qui vous reste pour vous rendre aux entrepôts de l'aéroport au 3 ou préférez-vous trouver une cache sûre au 195 ?

168

Effacez le code DROIT si vous l'avez.

La galerie est en effet étroite et à certains endroits vous pouvez à peine passer de face. Le sol est inégal et votre torche balaie autant le boyau devant vous que vos pieds afin d'éviter les grosses pierres qui encombrent votre chemin. La pente est forte et par deux fois, vous êtes obligée de vous aider de vos mains pour franchir des passages abruptes.

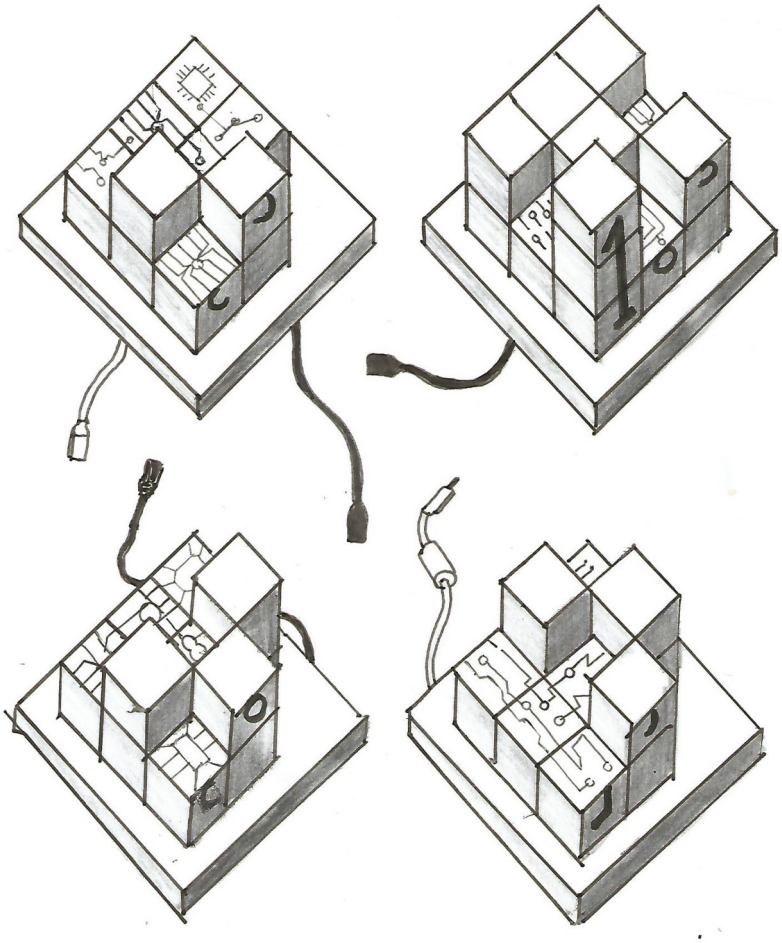
L'effort, sans vous faire transpirer, vous donne chaud et vous appréciez l'air froid qui descend sur votre visage.

Autant que vous pouvez le juger, la galerie fait un grand coude sur la gauche. Sur ses derniers mètres, elle s'élargit et vous reconnaissez les lieux. Devant vous commence la galerie que vous avez prise tout à l'heure.

Si vous rebroussez chemin pour retourner au dernier croisement, allez au 239 ou au 281 si vous avez le code BAS. Sinon, vous regagnez le premier croisement, celui après la grille, au 61.

169

Vous vous approchez des fillettes et observez les composants.



— Je peux essayer ? demandez-vous.

Au peu d'enthousiasme que manifestent les sœurs, vous comprenez que vous n'aurez droit qu'à un seul essai. Vous prenez les deux composants qui vous semblent aller ensemble et les emboîtez.

Allez au numéro qui apparaît.

170

Sol ignore votre geste.

— Ce n'est pas la bonne, dit-il, laconique, en se remettant en marche.

— Comment ça, pas la bonne ? C'est la Porte par laquelle je suis arrivée !

À ces mots, Sol se retourne et vous fixe avec un drôle d'air. Les autres Damnés murmurent entre eux.

— C'est la Porte interdite, dit-il du bout des lèvres.

— La Porte maudite ! lance un autre. Même les gardes ne l'empruntent pas. Ceux qui la franchissent n'en reviennent pas.

— C'est quoi ces foutaises ? vous exclamez-vous.

Les Damnés s'écartent de vous en secouant la tête. Alors, vous essayez de les convaincre mais vos efforts se révèlent inefficaces. Vos compagnons restent sourds à vos explications, puis à vos supplications. À bout d'arguments, proche du désespoir, vous fixez la Porte qui vous paraît de plus en plus lointaine.

— Comment pouvez-vous ouvrir les Portes ? demandez-vous.

Peut-être pouvez-vous vous débrouiller sans les Damnés, maintenant que vous savez où se trouve la Porte ?

Les Damnés se resserrent autour de Sol.

— Avec ton pistolet, tu ne pourras pas tous nous tuer, lâche-t-il.

Soudain, vous comprenez.

— L'un de vous a des clés, n'est-ce pas ? Les clés des Portes !

Un silence accueille vos paroles. Vous réfléchissez à toute vitesse, cherchant comment exploiter cette information.

— Ouvrez-moi cette Porte, dites-vous, et je vous laisse mon manteau et mon arme.

Une lueur d'intérêt s'allume dans le regard de Sol. Il vous regarde longuement avant de dire :

— On partira cette nuit, à la lueur des torches.

Si vous avez le code PLAN, allez au 286. Sinon, allez au 266.

171

Quelle que soit la raison qui vous a poussée à donner votre boite d'antibiotiques, vous ne regrettez pas votre geste. Le regard mouillé que vous lance le garçon et l'avidité avec laquelle il s'est saisi des médicaments confortent votre décision.

Vous retournez vous asseoir au 4. Notez le code S.

172

Vous avez beau vous répéter que vous n'avez pas pactisé avec les Damnés, que votre intention est de vous servir d'eux pour sortir de cet Enfer, un sentiment tenace de remord irrite votre conscience.

Reculez de 1 vers le Pays de Nod.

— Nous allons prendre le chemin qui longe la falaise pour remonter jusqu'au premier niveau, explique Sol. Il existe là-bas un passage oublié qui contourne le quartier général des gardes. Il mène à une vieille porte dont peu connaissent l'existence et certainement pas les gardes. Je marcherai en tête de la colonne.

Il se tourne vers vous.

— Et toi, tu seras le serre-file. Tu me laisseras parler s'il le faut, ajoute-t-il.

Vous hochez sèchement la tête. La curiosité vous a fait avancer jusqu'au wagonnet et vous plongez votre main dans la substance verdâtre. La chose est gélatineuse. Des pigments fluorescents la composent, lui donnant cette couleur particulière. Vous en arrachez un morceau et le portez à votre nez après avoir soulevé votre masque. Son odeur fade est légèrement écœurante.

Si vous avez le code ROI, allez au 274. Sinon rendez-vous au 58.

173

Le capitaine, par prudence, fit débarquer les hommes avec des armes : fusils, sabres, haches et couteaux furent empoignés. Quatre chaloupes avaient été mises à la mer. Persker était dans l'une d'elles.

Les marins s'enfoncèrent dans les terres. Rapidement, ils découvrirent des cases abandonnées. Le charpentier entra dans une des habitations. Le soleil qui dardait ses

rayons entre les feuilles desséchées du toit, épinglait un squelette couvert d'oripeaux. Le défunt était plus ou moins allongé dans un lit effondré en son milieu. À ses côtés, une veste écarlate en velours, largement mitée, recouvrait le dossier d'une chaise. Un sabre rouillé y était appuyé. Le mobilier était rudimentaire, contrastant avec les objets raffinés éparpillés sur le sol. Les marins trouvèrent les mêmes richesses dans les autres cases ; d'autres squelettes aussi.

— Un repère de pirates.

— De quoi sont-ils morts ? demanda Persker.

Un matelot haussa les épaules.

— Dysenterie, choléra, fièvre jaune, paludisme… Les maladies ne manquent pas sous ces latitudes.

Un chemin partait des maisons en direction de la mer, il aboutissait à une petite crique de sable fin. Une barque y était échouée. Les pirates semblaient avoir été abandonnés à leur triste sort par leurs compagnons.

— Retournons aux cases, dit quelqu'un. Doit bien y avoir une sente qui mène à une source.

Persker qui s'était avancé jusqu'à la chaloupe pivota sur ses talons. C'est à cet instant qu'un scintillement attira son œil, quelque chose brillait entre deux rochers à vingt pas de là. Il s'en approcha, et lorsqu'il balaya du plat de la main le sable, les ferrures d'un coffre apparurent. Il héla aussitôt le charpentier et ils dégagèrent ensemble le trésor. Des louis d'or, des doublons et d'autres monnaies qu'ils ne connaissaient pas firent briller leurs yeux.

Pour la première fois depuis qu'ils étaient partis, Persker pensa à sa famille. Il imagina qu'il revenait dans son village, habillé de beaux habits. Il faisait construire une belle maison avec des fenêtres et des chambres — plein de chambres — et une salle à manger. Ses parents n'avaient plus besoin de travailler et plus jamais ils n'auraient froid ni faim.

Ils avaient ramené le coffre sur le navire. Les marins s'agglutinaient autour du trésor et Persker racontait pour la vingtième fois comment il l'avait découvert.

— Ecartez-vous ! ordonna le second.

Il était accompagné des deux lieutenants et du maître d'équipage.

— Le capitaine réquisitionne le coffre. Tout ce qui se trouve sur le navire appartient à la Compagnie de Guinée.

Un lourd silence accueillit ces paroles. L'officier fit un signe de la tête au maître d'équipage qui désigna un matelot, ils saisirent les poignées dorées et soulevèrent le coffre. Persker fit un pas en avant.

— Le trésor est à moi ! cria-t-il. C'est moi qui l'ai découvert !

Les officiers l'ignorèrent. Les rêves de Persker s'effondraient. Des larmes de rage brouillaient ses yeux. Il s'élança et agrippa la redingote du second.

— Outrage à officier ! siffla celui-ci. Emparez-vous de lui !

Des marins heureux de laisser libre cours à leur jalousie — les pièces d'or avaient serré leurs cœurs — s'exécutèrent.

Persker, torse nu et attaché à un mât, hurlait à chaque coup de fouet. Il hurlait de douleur. Mais aussi de rage, d'impuissance, de haine et de revanche. Chaque coup de fouet faisait de lui l'homme qu'il allait devenir. Un des plus fameux pirates des Caraïbes.

Allez au 235.

174

Vous vous raclez la gorge tout en parcourant une page des yeux.

Vous vous félicitez d'avoir passé tant d'heures à apprendre par cœur avec votre Famille le contenu des livres trouvés lors de vos errances. Vous vous rappelez avec nostalgie le jour où vous aviez découvert une bibliothèque de quartier. Il avait fallu un mois entier pour que tous les membres de la Famille en retiennent les textes et presque une année pour vous les partager lors des veillées.

— Ce sont des extraits de discours religieux, inventez-vous. Je vais en lire un passage.

Vous prenez un ton solennel et citez : « La Miséricorde n'est pas seulement une prédication, elle est vraiment une règle de vie pour nous croyants. Le prophète n'a-t-il pas dit : Heureux les miséricordieux car ils obtiendront miséricorde » ? Elle éclaire et guide notre vie spirituelle qui consiste à entrer en harmonie avec les Cœurs des Dieux, riches de miséricorde, qui nous demandent d'aimer chacun, même ceux qui sont éloignés, et nos ennemis, à l'image du Père et de son Fils ou de la Mère et de sa Fille. Telle est la voie que le Prophète nous montre : « Ne jugez pas. Ne condamnez pas. Remettez et il vous sera remis ; donnez et l'on vous donnera. Montrez-vous compatissants, comme les Dieux sont compatissants. »

Vous fermez le livret, pénétrée par les paroles que vous venez de prononcer. Un silence religieux s'est installé autour du parvis. Votre visage se tourne vers le temple et pour la seconde fois aujourd'hui vous ressentez un élan mystique.

Avancer de 1 vers le Jardin d'Éden puis allez au 204.

175

Vous n'avez pas à attendre longtemps. Un petit groupe apparaît sur la pente : une grande perche poussée trop vite et deux garçonnets plus jeunes de quelques années. Peu avant le replat, la fille fait signe aux autres de s'arrêter puis avance discrètement jusqu'à la lisière des taillis.

— Nous l'avons perdu ! enrage-t-elle à mi-voix en se retournant.

Les deux mômes reculent prudemment d'un pas.

— Il doit pas être bien loin, on était juste derrière lui, s'enhardit le plus petit. Malgré son jeune âge, il montre plus d'aplomb que l'autre garçon.

L'adolescente fronce son museau et se frotte le nez. Elle regarde à nouveau en direction du replat.

— Mouais. Allons voir.

Les deux mômes, tout heureux d'échapper pour l'instant à une engueulade, se donnent des bourrades en gloussant. Alors que la grande sœur repart et que vous commencez à vous détendre, le gamin qui a parlé se précipite vers vous. Pétrifiée, vous retenez votre respiration.

— Atik, qu'est-ce que tu fous ? râle la grande saucisse.

— J'ai envie de pisser ! J'arrive !

Vous fermez les yeux de soulagement. Quand vous les rouvrez, vous découvrez que le môme vous fixe.

— Ennemie ! hurle-t-il.

Si vous décidez de les affrontez, allez au 327. Sinon, rendez-vous au 45.

176

Que recelait le brouillard, à part cette baleine, la première rencontrée par l'équipage ? Des icebergs ? Des blocs de glace qui auraient éventré le Treant impuissant ? Le capitaine qui avait la sagesse des vieux loups de mer ordonna de virer. Le navire longerait l'épaisse brume jusqu'à trouver un passage. Les marins exécutèrent la manœuvre et le navire fila vers le nord.

Un vent vif gonflait les voiles. Persker frissonna, la température baissait et l'atmosphère scintillait d'étoiles de givre. Le pont brillait sous le ciel laiteux. Persker patina sur les planches jusqu'au bastingage. Deux marins accoudés au parapet scrutaient le brouillard.

— Ça se transforme, dit l'un d'eux.

L'autre acquiesça du menton.

— Ça se solidifie.

Le marin leva la tête et regarda autour de lui, reniflant l'air glacial, mais comme il ne pouvait deviner à quelle latitude ils se trouvaient, son regard revint sur le brouillard qui ne cessait de durcir.

— Faudrait pas qu'on aille trop au nord, maugréa-t-il.

Persker fixait les glaçons qui s'étaient formés dans la barbe de l'homme.

— A cause du froid ? glissa-t-il. On peut en mourir ?

L'homme lui lança un bref regard.

— Mourir de froid, c'est pas douloureux. C'est comme s'endormir.

Il cracha dans la mer.

— Mais au nord, au-delà du Nebelheim, il y a le royaume d'Artok où vivent les Tupilaks. Ce sont des êtres magiques, mi-hommes mi-animaux.

Persker haussa les sourcils d'étonnement.

— Je n'ai jamais entendu parler d'un tel pays, dit-il.

— Parce que personne n'en revient.

Comment allez-vous continuer votre histoire ? Faites-vous poursuivre le bateau vers le nord au 188 ou faites-lui faire demi-tour au 135 ?

177

Le capitaine était trop avisé pour ne pas tenir compte du moral des matelots.

L'eau qui n'avait pas été contaminée par les rats avait déjà dépassé le stade de la double rousseur. Des vers gros comme une paille y nageaient maintenant et il fallait filtrer le liquide à travers des torchons avant de le servir coupé par du vinaigre et du vin. Cela ne durerait pas bien longtemps car les vers mourraient au bout d'une semaine en laissant une eau blanchâtre qui redeviendrait peu à peu belle et claire, sans aucune mauvaise odeur, avec comme seul désagrément de petits vers qu'aucun tissu ne pouvait retenir. Mais l'eau n'en était pas encore à ce stade et elle manquait. Infliger une tempête à l'équipage serait prêter le flanc à une rébellion.

De sa cabine, le capitaine transmit ses ordres au second.

— Timonier, hurla ce dernier, cap plein est ! Déferlez perroquets, cacatois et bonnettes !

Le voilier vira et les hommes qui n'étaient pas à la manœuvre se massèrent contre le bastingage tribord. L'ombre grandissait et les marins expérimentés distinguaient maintenant la forme d'enclume caractéristique des nuages de tempête.

Leurs langues allaient bon train.

— Je rêve ou cette tornade a changé de cap et file droit sur nous ?

— Non, elle grossit simplement.

— Oh, la vigie, que vois-tu ?

— La tempête dévie ! Elle s'approche !

— Cap sud-ouest ! cria le second.

Les hommes traversèrent le pont et s'affalèrent contre la lisse bâbord.

— Elle va trois fois plus vite qu'un cheval au galop !

— Oh ! Beaucoup plus vite que ça !

— Elle a encore dévié !

— Impossible !

— Timonier, hurla le second, cap plein est !

Le navire zigzaguait comme un bateau ivre. Le capitaine apparut alors sur le gaillard d'arrière. Persker se haussa sur la pointe des pieds mais il se trouvait trop loin pour discerner les traits de l'homme. L'officier rejoignit le second et lui souffla des ordres que celui-ci répétait au timonier. Cela dura une heure. Une heure de combat à l'issue duquel le capitaine finit par triompher. Mais la tempête avait chassé le bateau de sa route.

L'île qui était apparue à l'horizon et vers laquelle ils voguaient maintenant n'était marquée sur aucune carte.

Si vous imaginez qu'elle est habitée, allez au 154. Si elle est déserte, rendez-vous au 173.

178

Vous vous approchez de la reine. La première chose qui vous touche est sa beauté. Même vous, vous ressentez comme la brûlure d'une flèche qui aurait transpercé votre cœur, car cette beauté a quelque chose de douloureux, elle charroie une impression d'imperfection qui vous met mal à l'aise sans que vous sachiez vraiment pourquoi.

Vous réprimez un frisson et portez votre attention sur son regard, la deuxième chose qui vous happe. Les yeux pâles ont la clarté d'une eau cristalline, or cette apparence est trompeuse car le fond de cette flaque azuréenne est trouble, il cache assurément un chagrin ou une mélancolie ancienne.

D'un geste spontané, vous saisissez la main de la reine. Aussitôt ses yeux s'écarquillent. Vous y lisez de la surprise, puis de la déception.

— Oh ! s'écrie-t-elle d'une voix si pure, si enfantine, qu'elle vous serre le cœur. Tu n'es point un chevalier. Même pas un homme. Ton accoutrement est étrange. Viens-tu d'un autre pays ? Es-tu un ménestrel ? Non, tu n'as point de vièle. Peut-être caches-tu une flûte dans ta besace? Mieux ! Tu es un troubadour ! Entendre des

poèmes d'amour courtois me plairait fort ! Oh oui ! des vers galants pour faire battre mon cœur !

Vous digérez cette logorrhée pour en extraire le suc : le désir d'amour romantique de la reine. Bien que vous sachiez que cette androïde n'est qu'un assemblage électronique, sa détresse vous touche. Le créateur de cet être de silicone est un génie qui a su rendre à la perfection les sentiments humains. Un réel désir d'aider la reine vous étreint.

Votre regard se porte sur le roi. Sa beauté surpasse celle de sa femme. Sa carrure, sa prestance, son port altier sans suffisance, tout en lui est majestueux.

Si vous vous exclamez : « Comme il doit être doux de se trouver dans les bras d'un tel époux ! », allez au 125.

Si vous demandez : « Vous rêvez donc encore au prince charmant ? », allez au 7.

179

Hors de question de faire confiance à des Damnés ! Vous riez au visage de cet impudent.

— Partons plutôt chacun de notre côté, tranchez-vous.

L'homme hoche la tête.

— Comme tu voudras, vous répond-il. Bonne chance !

À ces mots, vous éclatez à nouveau de rire puis, un sourire amusé sur votre visage, vous les regardez s'engouffrer dans la galerie.

— Des rats ! criez-vous bien qu'ils ne puissent plus vous entendre. Allez vous terrer comme des rats ! Des rats de laboratoire jetés dans un labyrinthe !

Vous voilà seule, il vous faut rapidement prendre une décision avant que la nacelle ne revienne. Vous inspectez les alentours. La falaise est trop abrupte pour être escaladée. À part la galerie dans laquelle ont disparu les Damnés, le seul chemin que vous pouvez prendre est la corniche qui se prolonge à flanc de falaise. D'ici, il est impossible de voir où elle mène mais ce détail ne vous arrête pas.

Vous avancez à grandes enjambées et, rapidement, arrivez à l'endroit où le sentier forme un coude. Vous découvrez que la corniche se rétrécit, elle mène au bout d'environ trois cents mètres à l'entrée d'une autre galerie. Vous pouvez voir d'ici les deux gardes assignés à cette mine. Debout, les jambes légèrement écartées, les mains croisées derrière le dos, ils surveillent les allers-retours des Damnés. Mais ce qui attire votre attention est l'échelle métallique située après cette mine et qui s'envole vers les hauteurs. **Si vous tentez votre chance par-là, allez au 166.**

Autrement, le ballet incessant des wagonnets charriés dans le vide grâce à de solides filins vous offre une opportunité. Sauter dans une benne – des câbles passent le long de la corniche à quelques mètres – et se laisser remonter… **Si vous faites ce choix, allez au 39.**

180

Dehors, l'air vous semble presque frais par contraste avec l'atmosphère confinée du dortoir. Oxuth a rejoint un autre Damné. Ce dernier a enfoncé un torchon sale et déchiré dans son pantalon, qui lui sert de tablier. À ses côtés, un chariot supporte une marmite fumante flanquée de plusieurs piles de bols.

À part ces deux hommes, il n'y a pas d'autres Damnés ici.

Trois gardes jouent aux cartes devant leur cabanon. Un quatrième surveille Oxuth et son compagnon.

— Eh, toi ! vous apostrophe-t-il. Recule !

Vous jugez plus prudent de faire un pas en arrière. Cependant vous avez le temps d'apercevoir Oxuth donner au Damné l'objet qu'il a fabriqué. En contrepartie, l'homme lui glisse dans la main un petit pain qu'il fait disparaître prestement sous ses habits. Le cuisinier se saisit alors de sa louche et frappe plusieurs coups sur la marmite.

Derrière vous, le dortoir bruisse d'une agitation nouvelle. Les corps perclus descendent de leurs couches et une file humaine se dirige lentement vers la sortie. Vous laissez passer les premiers Damnés avant de vous insérer dans la queue.

Oxuth vous tend un bol de soupe claire dans laquelle baignent trois malheureux morceaux d'un étrange légume. La maigre pitance, que vous avalez en moins de deux, brûle votre œsophage, puis votre estomac.

Dépitée, vous inspectez votre écuelle vide. Vous avez déjà eu faim dans la Cité. Plus d'une fois votre Famille a dû rationner les vivres : ne vous satisfaire que d'un seul repas par jour ne vous est pas chose étrangère. Mais toujours, vous aviez l'espoir d'une razzia, d'une offrande aux Dieux ou de la découverte d'un stock oublié de nourriture, qui finirait par remplir votre ventre.

Ici, les corps maigres – squelettiques – vous ôtent toute illusion. Les rations ne sont qu'un mensonge, une tentation diabolique pour mieux vous tourmenter. Une rage sourde vous envahit. Vous jetez votre gamelle et avancez d'un pas résolu vers l'un des Démons.

— Je ne suis pas une Damnée. Je suis entrée par une porte, assenez-vous d'une voix forte.

Le garde tourne la tête vers vous. Vous ne pouvez clairement voir son expression, son visage étant en partie caché par son masque. Ses yeux clairs vous fixent sans ciller.

— Je n'ai rien à faire là, continuez-vous. Faites-moi sortir d'ici.

La réponse du Démon est percutante. Sa main gauche frappe violemment votre joue. Vous titubez et crachez un jet de salive rosâtre.

— Dégage ! lance-t-il.

Il s'est saisi de son arme et la pointe sur vous. Ses intentions ne laissent place à aucun doute : un rien pourrait l'amener à appuyer sur la gâchette. Alors, vous reculez prudemment, ne quittant pas le pistolet des yeux. Lorsque vous jugez être assez loin pour que le Démon ne soit plus une menace, vous vous laissez tomber à terre et baissez la tête. Mille plans d'évasion tempêtent sous votre crâne mais il est encore trop tôt pour en envisager un sérieusement. Cependant, une idée germe en vous.

Vous ne savez pas créer des figurines obscènes mais vous savez raconter des histoires.

Si vous tentez de vous concilier les bonnes grâces des Démons, allez au 316.

Si vous désirez vous rapprocher des Damnés, allez au 33.

181

La Gardienne grogne en secouant la tête.

Vous soupirez, jetez le bob au fond de la pièce et continuez votre exploration.

Vous étalez en retenant votre respiration quelques tee-shirts dans l'espoir d'en trouver un pas trop abîmé et à votre taille. Mais cela fait trop longtemps que les vêtements traînent dans l'humidité, aucun n'est encore portable.

Un raclement de gorge vous rappelle à votre tâche.

Tendez-vous à la Gardienne la ceinture rouillée que vous tenez dans votre main droite ? Dans ce cas, allez au 147. Mais si vous lui présentez la cravate effilochée qui pend à votre main gauche, allez au 67.

182

Vous suivez une pente qui s'accentue au fur et à mesure de votre descente. Le sol plat et la largeur de la galerie toujours constante rendent votre progression aisée. La température s'élève légèrement. Vous suivez une courbe assez serrée qui tourne vers la gauche et vous arrivez rapidement à un croisement. Vous reconnaissez les lieux. Sur votre gauche, commence l'étroit boyau que vous avez pris tout à l'heure.

Il ne vous reste plus qu'à rebrousser chemin pour prendre la galerie pas encore explorée au 61.

183

Les composants s'emboîtent parfaitement. Les fillettes vous applaudissent et vous souriez, ravie. Vous retournez vous asseoir **au 4 après avoir noté le code R.**

184

Vous franchissez la ligne de fantassins et vous arrêtez devant la reine. La première chose qui vous touche est sa beauté. Même vous, vous avez ressenti comme la piqûre d'une flèche transperçant votre cœur, car cette beauté a quelque chose de douloureux, une impression d'imperfection qui met mal à l'aise.

Vous réprimez un frisson et portez votre attention sur son regard, la deuxième chose qui vous happe. Les yeux pâles ont la clarté d'une eau cristalline, or cette apparence est trompeuse car le fond de cette flaque azuréenne est trouble, il cache assurément un chagrin ou une mélancolie ancienne.

D'un geste spontané, vous saisissez la main de la reine pour la relâcher vivement, retenant un cri. Les yeux de la dame se sont écarquillés et vous fixent. Vous y lisez de la surprise, puis de la déception.

— Oh ! s'écrie-t-elle d'une voix si pure, si enfantine, qu'elle vous serre le cœur.

Vous êtes en présence d'une androïde, une relique du passé, une anomalie du présent. Cette merveille fait briller vos yeux. Mais la dame reprend la parole et vous l'écoutez attentivement.

— Tu n'es point un chevalier, soupire-t-elle. Même pas un homme. Ton accoutrement est étrange. Viens-tu d'un autre pays ? Es-tu un ménestrel ? Non, tu n'as point de vièle. Peut-être caches-tu une flûte dans ta besace? Mieux ! Tu es un troubadour ! Entendre des poèmes d'amour courtois me plairait fort ! Oh oui ! des vers galants pour faire battre mon cœur !

Vous digérez cette logorrhée pour en extraire le suc : le désir d'amour romantique de la reine. Bien que vous sachiez que cette androïde n'est qu'un assemblage électronique, sa détresse vous touche. Le créateur de cet être de silicone est un génie qui a su rendre à la perfection les sentiments humains. Un réel désir d'aider la reine vous étreint.

Votre regard se porte sur le roi. Sa beauté surpasse celle de sa femme. Sa carrure, sa prestance, son port altier sans suffisance, tout en lui est majestueux.

Si vous vous exclamez : « Comme il doit être doux de se trouver dans les bras d'un tel époux ! », allez au 125.

Si vous demandez : « Vous rêvez donc encore au prince charmant ? », allez au 7.

185

La Mère vous mène jusqu'à une porte blindée munie d'un boîtier à chiffres.

— Derrière cette porte se trouvent trois membres de notre Famille, qui sont prisonniers malgré eux, car de leur côté il n'existe aucun mécanisme d'ouverture.

Vous haussez un sourcil.

— Vous avez donc perdu le code ?

Les lèvres de l'adolescente se pincent, sa voix se fait amère.

— Le seul d'entre nous qui connaissait le code, celui que nous nommons la Mémoire, est mort il y a six jours dans un stupide accident, emportant avec lui son secret.

— Il aurait été prudent d'avoir une double mémoire, glissez-vous.

La Mère esquisse une grimace qui tord sa bouche.

— L'esprit qui a conçu cette sécurité est trop tortueux pour ça. Il a préféré nommer trois Gardiennes.

— Elles gardent chacune un chiffre ?

— Cela aurait été trop simple. Chaque Gardienne détient une énigme, et c'est en assemblant ces énigmes entre elles qu'on peut trouver le code à 2 chiffres.

Vous vous tournez vivement vers la Mère.

— Mais vous n'avez pas réussi à les résoudre ! vous exclamez-vous, comprenant soudain la raison de votre présence devant cette porte.

L'adolescente se contente de hausser les épaules.

— Et l'inventeur de ce fabuleux système est mort aussi ? continuez-vous.

— Il fait partie des trois qui se trouvent de l'autre côté.

La Mère pose ses mains sur vos bras.

— Les deux sœurs et le frère qui sont emprisonnés ont quelques provisions mais peu d'eau. Ils ne tiendront pas bien longtemps encore. Aide-nous.

Vous esquissez un regard vers la porte, vous demandant quel secret elle peut garder.

Vous acceptez.

Chaque Gardienne a un disciple qui partage son savoir pour ne pas le perdre.

Notez bien que pour trouver le code, il faut avoir les réponses des 3 énigmes.

Vous pouvez aller voir la Gardienne Csilla au 205, la Gardienne Ayesha au 314 ou la Gardienne Baki au 13.

186

La CITÉ, Centre d'Incubation des Troupe d'Élites, n'est qu'un vaste camp d'entraînement dans lequel les Bal T'aks puisent leur chair à canon pour leurs innombrables guerres.

Vous êtes incorporée dans la 1e division d'infanterie de la Légion étrangère. Les soldats de cette unité, renommés pour leur courage, sont envoyés en première ligne dans les combats terrestres.

Votre espérance de vie est de 32 jours, voyage intersidéral compris.

Vous l'avez compris, vous n'êtes pas arrivé à la meilleure fin. Vous pouvez recommencer cette aventure au 1 pour essayer de la trouver...

187

La plupart des Damnés n'ont que la peau sur les os ; leurs poumons brûlés par les émanations toxiques ne filtrant qu'un mince filet d'air, une respiration sifflante creuse leur poitrine luisante de sueur.

Vous comptez douze hommes et six femmes. Deux gamins se tiennent crânement devant les adultes mais un Damné les saisit par le col pour les tirer en arrière.

Vous ressentez un pincement au cœur. La pensée que vous pourriez finir comme eux vous effleure mais vous la repoussez aussitôt. Votre Foi fervente vous garantit les Portes du Jardin.

Votre attention se concentre particulièrement sur deux hommes. Bien que les bras et les jambes de ces deux Damnés soient étrangement frêles et longs, ils n'ont pas la minceur presque cadavérique des autres, comme si les privations de l'Enfer les avaient moins atteints. Vous percevez la tension fébrile qui parcourt leurs corps. Et il vous semble voir des éclats de haine dans leurs regards.

Un mineur au visage verdâtre se racle la gorge et expulse un crachat sanglant. Le glaviot atterrit à mi-distance entre le groupe et vous. Vous relevez la tête.

— Retournez travailler !

Votre voix n'est pas aussi ferme que vous auriez voulu. Vous tentez de rectifier le tir :

— Dépêchez-vous ! aboyez-vous en gonflant le torse.

Quelques têtes se tournent vers le plus petit des Damnés parmi les deux que vous avez repérés. L'homme vous interpelle.

— Tu es seule !

Les mots résonnent étrangement dans l'air brûlant.

— Tu es seule et tes vêtements sont trop grands.

Un réflexe idiot vous fait baisser la tête. Votre manteau descend jusqu'à vos mollets. Quel mensonge pourriez-vous inventer ?

— A la mine ! hurlez-vous.

La voix du Damné se fait basse et pressante.

— Ton ceinturon est mal ajusté. Rien n'est réglementaire dans ta tenue. C'est un costume, un déguisement. Tu n'es pas un garde. Tu n'es même pas un homme.

Vous ouvrez la bouche pour lancer une réplique sanglante mais une pensée soudaine vous arrête. Si vous avez réussi à tromper un peloton entier de gardes mais pas ce Damné, il est inutile de mentir.

— Ils vont revenir, continue le Damné. Et se rendre compte de ta supercherie. Je ne donne pas cher de ta peau, alors.

Vous prenez quelques secondes pour intégrer cette information et ses conséquences. Une chose est certaine en tout cas, vous n'allez pas vous laisser intimider par une bande de Damnés. Vous avancez de trois pas, lentement, crânement.

— Que proposes-tu donc, monsieur le malin ?

Sa réponse jaillit comme une évidence.

— De fuir !

Vous hochez lentement la tête mi-arrogante mi-sceptique. Le Damné, impassible, continue à vous fixer.

— Je connais les chemins oubliés, les passages abandonnés qui mènent aux Portes. Viens avec nous.

Si vous acceptez allez au 272. Sinon, allez au 179.

188

Le capitaine méprisait les croyances des peuplades septentrionales. Si personne n'était revenu du royaume d'Artok, c'était tout simplement parce que ce royaume n'existait pas, les hommes disparus étaient morts lors de naufrages ou avaient succombé au froid ou au scorbut.

Les matelots n'étaient pas de cet avis. Au fur et à mesure que le navire se rapprochait du nord du monde, ceux qui n'étaient pas à la manœuvre s'agglutinaient au bastingage, observant en silence et avec méfiance la bande de brouillard.

Quelques paroles fusaient parfois, perçant le mutisme qui s'était abattu sur les marins.

— P'tain de froid !

— Ça ressemble de moins en moins à du brouillard...

— On se les gèle !

— Ça flotte, maintenant !

Les hommes tapaient du pied et frappaient des mains pour éviter que leurs orteils et leurs doigts ne gèlent.

Chaque pouce du navire était recouvert d'une épaisse couche de glace.

— Les voiles s'alourdissent.

— Ce n'est plus du brouillard. C'est de la glace.

— Mais c'est pas de la banquise.

Persker se coula entre deux hommes pour mieux observer le phénomène.

Un mur de glace très pure, lustré comme un miroir, renvoyait la silhouette du Treant. L'adolescent chercha son reflet, le trouva et son regard y resta arrimé comme une ancre dans le fond vaseux d'une eau trouble.

Étrangement, les marins autour de lui s'effaçaient peu à peu. Puis ce fut sa propre image qui se brouilla pour laisser apparaître un bébé entouré d'un homme et d'une femme, trois garçons gambadaient autour du couple. Il reconnut ses parents bien qu'ils fussent beaucoup plus jeunes que dans son souvenir et il comprit que les autres enfants étaient ses frères. C'était donc lui, ce nouveau-né rougeaud qui braillait à pleins poumons.

Le Treant roulait sur les vagues et le passé de Persker défilait sur le mur de glace. La gorge sèche, les yeux écarquillés, l'adolescent serrait de toutes ses forces le rebord du bastingage. Sa vie écoulée se déroula ainsi à une vitesse folle jusqu'à rejoindre le moment présent.

Le reflet du Treant était revenu avec son équipage frigorifié. Cela ne dura qu'un instant. Déjà, le marin à sa droite disparaissait.

— Tu es trop jeune pour connaître ton avenir.

Une main enfouie dans un épais gant en peau de phoque se plaqua contre ses yeux. Persker reconnut la voix du premier lieutenant.

— Baissez vos yeux ! hurla l'officier à la cantonade.

— Tribord toute ! ordonnait en même temps le capitaine qui prenait enfin conscience de son erreur.

Des hurlements, des cris de désespoirs ou de joie, des rires déments, éclataient autour de Persker. Sur le pont du bateau, ce n'était que folie.

Lorsque le lieutenant enleva sa main, le mur de glace était loin derrière eux mais il avait laissé une scène de désolation sur le bateau. Des hommes prostrés sanglotaient et leur douleur était d'autant plus poignante que d'autres marins, montés sur les cordages malgré leur gangue de glace, chantaient à tue-tête des chansons paillardes.

Le lieutenant regardait avec affliction cette triste scène.

— Nul ne devrait connaître sa destinée, murmura-t-il en ne s'adressant à personne. Il n'existe pas plus grand tourment.

Allez au 235.

189

Vous poussez la porte en vous annonçant, le silence vous répond. Des pièces d'échecs sont renversées, le roi blanc est à genoux et vous tourne le dos, le roi noir est absent. Vous avancez avec prudence jusqu'au fond de la pièce, puis vous vous coulez dans le couloir. Soudain, une porte s'ouvre à la volée laissant apparaître un vieillard nu comme un ver d'une maigreur squelettique.

— N'ayez pas peur ! criez-vous à vos compagnons. C'est un de ces androïdes que le roi aime tant fabriquer.

Le vieillard marque un moment d'hésitation. Derrière son regard flou, ses yeux brillent comme si un feu y brûlait.

— Zéro ! s'exclame-t-il soudain. Tu es revenue !

Son interpellation vous laisse pantoise.

— Qui êtes-vous ? bégayez-vous.

— Comment ça ? Je suis le roi noir ! Tu es venue avec des amis. Tu as bien fait. Prenez vos aises. Faites comme chez vous !

Vous écarquillez les yeux.

— Vous n'êtes pas le roi noir. Le roi n'est pas un vieillard. Il n'existe pas de vieillards dans la Cité !

Un éclair de compréhension traverse le regard du vieil homme.

— Ah oui, c'est vrai, dit-il. Tu m'as toujours vu avec mon heaume.

D'un geste impatient, il montre la porte d'où il a émergé.

— Écoute, ma Belle m'attend. Installe-toi. Dès que j'aurai un moment, je viendrai te voir.

Sur ces mots, il s'engouffre dans la chambre et claque la porte derrière lui. Mirka se met à pleurer bruyamment. Karl vous lance un regard suspicieux.

— Ce n'était pas un androïde, dit-il.

Vous ne répondez pas. Karl a raison même si cela est censé être impossible. Le trouble dans lequel cette révélation vous plonge vous fait **reculer de 1 vers la Terre de Nod.** Karl pose sa main sur votre bras.

— Allons chercher la relique. Plus tôt nous partirons d'ici, mieux cela vaudra.

Vous ne pouvez que l'approuver, et fouiller vous empêchera de penser. Vous les conduisez à la salle. Vos recherches fébriles portent leurs fruits. Vous dénichez deux refroidisseurs à double ventilateur dont un en très bon état.

La joie que vous éprouvez alors l'emporte sur vos inquiétudes. Vous vous empressez cependant de quitter les lieux.

Allez au 253.

190

— La cage ! La cage ! clame la Famille.

Saskia se contente de sourire.

Les mômes ne vous regardent plus. Tournés vers le bas de la rue, ils frappent des mains en scandant leur appel.

Soudain des cris remplacent les mots. Vous plissez les yeux pour essayer de voir ce qui a déchaîné cette nouvelle clameur. Un immense bras en ferraille apparaît au-dessus des têtes et vous comprenez qu'il s'agit d'une grue. L'engin est à moitié tiré, à moitié poussé jusqu'à vous par une dizaine de mômes qui puisent dans l'excitation ambiante la force de mouvoir ce monstre de fer sur l'asphalte inégal.

Deux fillettes lâchent leur chaîne et se dirigent vers l'arrière de la grue. Elles détachent quelque chose qui tombe sur le sol dans un bruit métallique. Vous découvrez une cage d'acier, un cube ajouré dont les côtés doivent mesurer à peu près un mètre cinquante. Dans un fracas épouvantable, les gamines tirent la cage pour la positionner sous le crochet de la grue. Une fois cela fait, elles déverrouillent la porte.

— Entre, vous ordonne Saskia.

Les enfants se sont tus et vous ressentez la tension qui les parcourt. Un refus de votre part ou même une hésitation déclencherait leur colère.

Vous vous baissez et vous glissez dans votre prison. La porte se referme avec un cliquetis sinistre. La cage monte lentement en se balançant mollement. Le treuil est actionné par des gamins aux côtes saillantes, qui poussent des ahans sous l'effort. On vous élève à une dizaine de mètres du sol, pas assez haut pour que votre regard porte au-delà des immeubles. La cage n'a pas de fond. Un morceau de grillage rouillé y a été jeté, il vous permet de vous allonger dans un confort tout relatif.

En bas, les membres de la Famille s'affairent. Les denrées sont réparties, un feu a été allumé et de l'eau a été mise à chauffer. Les armes qui ont décimé vos frères et sœurs sont nettoyées et affûtées.

Vous roulez sur le dos et croisez vos mains derrière la tête.

Combien de temps vont-ils vous laisser ici ?

Le ciel s'assombrit. Des étoiles pâlottes apparaissent.

L'une d'elles est-elle le Royaume des Dieux ? Certains le disent. D'autres racontent que ces lumières scintillantes sont leurs âmes, que l'univers entier est leur Royaume.

Une odeur de nourriture vient chatouiller vos narines, votre ventre gargouille. Vous espérez qu'on viendra vous apporter à manger ou du moins à boire mais personne ne s'occupe de vous. Il est possible de tenir trois semaines sans manger, seulement trois jours sans boire. Peut-être vous redescendront-ils dans trois jours ?

Le froid arrive avec la nuit. Vous vous roulez en boule pour conserver le maximum de chaleur.

Les rires fusent sous votre cage. Saskia leur a permis d'avaler une double ration. Ils fêtent leur victoire. Les plaisirs sont rares dans la Cité. Vos pensées vont brièvement aux membres de votre famille. Vous rejetez toute tristesse. Vous l'avez vu, les Dieux les ont emportés avec eux.

Vous finissez par vous endormir.

Un balancement important de la cage vous réveille en sursaut. Vous étouffez un cri. Une ombre se déplace à l'extérieur des barreaux. Elle se dirige vers la porte qu'elle crochète habilement, bascule dans l'ouverture et s'assoit en face de vous.

Les poings serrés, prête à vous battre, vous scrutez la forme qui vous fait face. La pâle clarté lunaire révèle un être étrange. Le môme ressemble plus à un monstre qu'à un humain : des oreilles pointues, des yeux globuleux, des membres frêles, une cage thoracique surdéveloppée. Vous comprenez que vous n'avez rien à craindre de lui.

— Je t'ai amené de l'eau, zézaye-t-il.

Vous n'avez pas bu depuis le matin. Vos lèvres et votre bouche sont sèches.

Vous doutez qu'il ait été envoyé par la Famille.

Si vous acceptez l'eau, allez au 157. Sinon, allez au 219.

191

Vous reconnaissez alors la substance décrite par le roi ! Cette découverte fait battre votre cœur plus fort. Vous imaginez la joie future de votre ami et un sourire illumine votre visage.

Allez au 69.

192

Effacez le code GAUCHE si vous l'avez.

La pente est forte. Vous grimpez d'un bon pas qui fait accélérer les battements de votre cœur mais qui ne vous essouffle pas. La progression est aisée, le sol est égal et la largeur de la galerie vous permet de vous mouvoir loin des parois. Vous remarquez que la température a légèrement baissé.

Vous suivez une courbe assez serrée qui tourne vers la droite pour arriver rapidement à un croisement. Vous reconnaissez les lieux. Devant vous commence l'étroit boyau que vous avez pris tout à l'heure.

Si vous rebroussez chemin pour retourner au dernier croisement, allez au 239 ou au 281 si vous avez le code BAS. Sinon, vous regagnez le premier croisement, celui après la grille, au 61.

193

Vous dégainez votre arme et tirez.

L'officier se fige, un point rouge apparaît sur sa vareuse, puis son corps bascule en arrière. Alertés par le coup de feu, les autres gardes vont arriver. Vos réflexes prennent le dessus, vous courez.

— Dispersez-vous ! hurle Sol comme s'il avait lu dans vos pensées.

Vous suivez instinctivement le Damné. Il cavale entre les rochers avec l'agilité d'une chèvre – enfin, vous le supposez puisque vous n'avez jamais vu de chèvres. Peu à peu, il prend de l'avance sur vous. Les premières détonations vous donnent un coup de fouet. À défaut de rattraper le Damné, la distance qui vous sépare ne s'allonge pas.

Vous continuez à courir bien après que les tirs se sont arrêtés. Quand enfin Sol ralentit, puis marche, puis se tourne vers vous, vous vous effondrez à genoux, à bout de souffle.

Trois Damnés vous ont rejoint.

— Les autres ? demande Sol. Les femmes ? Les enfants ?

Les Damnés ne répondent pas.

— Il ne faut pas rester là, siffle Sol entre ses dents. Ils vont lancer un peloton à notre recherche. Il faut marcher jusqu'à ce qu'ils éteignent les projecteurs.

Vous vous relevez et, silencieux et moroses, poursuivez votre ascension harassante.

Au sommet d'un col, après des heures de marche, vous découvrez ce que vous n'espériez plus.

— La Porte ! vous exclamez-vous en pointant du doigt la falaise qui se trouve en face de vous.

Allez au 170.

194

La colline est un énorme dôme comptant peu d'habitations. Quelques carcasses industrielles, des bâtiments aux toits crevés flanqués de tourelles métalliques, y dressent leurs silhouettes fantomatiques. Une flore sauvage, des arbrisseaux le plus souvent impénétrables et de l'herbe grasse, reprend peu à peu ses droits sur le béton coulé il y a plusieurs siècles. Le sommet de la colline culmine à une centaine de mètres ; la gravir n'est pas fatigant pour autant car sa pente est douce et régulière.

Vos pas vous amènent sur un terrain de feuilletés rocheux qui pourrait s'avérer traître par temps humide ; ce qui n'est actuellement pas le cas, la brume recouvrant la Cité s'étant entièrement dissipée.

Vous progressez lentement, attentive aux bruits qui vous entourent. Ils sont peu nombreux, la faune étant assez pauvre : quelques reptiles (serpents et lézards) et des rongeurs (essentiellement des rats et des souris). Depuis que vous existez vous n'avez jamais vu d'autres mammifères, à part dans des vieux livres. Enfin, les coléoptères sont les seuls bestioles volantes que l'on peu croiser dans la Cité.

À mi-hauteur, vous vous arrêtez à l'abri d'un arbuste qui surplombe la ville. Accroupie sous ses branchages pour être moins visible, vous scrutez les immeubles et les rues à la recherche d'un mouvement ou d'une fumée. L'adolescent que vous repérez n'est pas en bas au milieu des habitations mais à une centaine de mètres de vous. Vous vous glissez plus profondément dans les fourrés sans quitter sa silhouette des yeux. Le frère, chargé de deux gros bidons d'eau, avance d'un pas rapide. Il se retourne souvent, son visage reflète une inquiétude à laquelle il faudrait peu pour qu'elle se transforme en peur.

Sa précipitation ne rend pas sa progression discrète, vous le traitez intérieurement d'idiot car même un gamin de six ans serait capable de le filer.

Les bidons d'eau vous intriguent. Contrairement à la nourriture, il n'est pas difficile de trouver à boire dans la Cité. Il suffit d'entrer dans une habitation et d'ouvrir un robinet qui ne soit pas grippé. L'eau a un sale goût et une sale couleur mais tout le monde y est habitué.

Si vous suivez l'adolescent, allez au 270. Mais si vous restez cachée pour savoir s'il est suivi, allez au 175.

195

L'endroit qui vous sert de cache vous permet de passer les jours suivants en sécurité.

Lorsque le jour tant attendu arrive, un instinct — à moins que cela soit une force mystérieuse — vous pousse à marcher jusqu'à la place de l'Ascension. Des grands frères et des grandes sœurs s'y trouvent déjà. Une déclinaison d'émotions se lit sur leurs visages : ferveur, joie, amour, adoration, mais aussi résignation, abattement, terreur, car parmi vous, se trouvent aussi les éclopés et les malades, ceux pour qui les portes du Jardin resteront fermées.

Le ciel s'illumine. Une musique céleste s'élève. Un grand frère tombe à genoux, les mains jointes. Des cris de ravissement fusent des gorges serrées jusqu'alors. Votre cœur s'emballe. Des larmes montent à vos yeux. Un large sourire illumine votre visage.

Lorsque les notes s'envolent vers un allegro de plus en plus puissant, vos pieds décollent du sol. Vous êtes aspirée dans un tourbillon de poussière.

Rapidement, la musique laisse place à un vrombissement. Des mains rudes vous séparent en deux groupes. Ces mains n'ont rien de divin, elles sont gantées et appartiennent à des soldats. On vous entasse dans une soute, vous êtes debout, sans possibilité d'écarter vos bras. Une forte odeur de sueur, de peur, puis d'urine envahit l'espace confiné.

— C'est une erreur !

Le cri a fusé sur votre droite.

— Au Jardin ! C'est là que je dois aller ! s'affole une grande sœur.

D'autres cris s'élèvent, accompagnés de supplications et de gémissements. Le ventre noué, vous vous taisez, observant, écoutant, essayant de comprendre dans quel enfer vous êtes tombée.

— Silence !

La voix vient d'un soldat.

— L'Éden n'existe pas, bande de connards ! Et vos Dieux sont vos maîtres ! Vous appartenez aux Bal T'aks ! Et maintenant, fermez vos gueules !

L'homme ponctue sa phrase d'un grand coup de crosse dans le visage d'une sœur.

Les Bal T'aks… Vous repensez aux paroles de l'adolescent au sortir de la mine. Votre sang se glace.

Le voyage ne dure pas longtemps.

Les portes de la soute s'ouvrent. On vous fait marcher dans un long couloir. À votre droite, un tapis roulant transporte les corps des adolescents infirmes ou malades. À votre gauche, s'étend une grande salle vitrée. Vous y distinguez de nombreuses grandes sœurs allongées sur des brancards, les poignets et les chevilles attachés. Leurs ventres sont démesurément gonflés. Autour de certaines d'elles, des êtres vaguement humanoïdes s'affairent entre leurs jambes repliés. Vous entrevoyez des mains qui soulèvent un petit être gigotant aussitôt enlevé à sa génitrice.

Vous serrez les poings, repoussant l'horreur qui vous entoure.

Sur quelle voie avez-vous le plus avancé ?
Si c'est sur la Voie du courage, allez au 186.
Si c'est sur la Voie du combat, allez au 155.
Si c'est sur la Voie de l'endurance, allez au 63.

196

Vous décidez d'abord de tester votre adversaire. Sa façon de réagir vous éclairera sur son niveau de combat. Vous feignez donc une attaque sur son flanc droit. La réponse est fulgurante. Vous seriez allée au bout de votre geste, votre bras aurait été sectionné au niveau du coude. Cette vitesse d'exécution n'a qu'une explication. L'armure du roi est un exosquelette démultipliant sa force et sa rapidité.

Vous refusez de céder à la panique. Vous n'êtes plus cette pauvre Zéro inexpérimentée à la tête seulement remplie de livres.

Vous multipliez les feintes, analysant chaque réaction de votre adversaire. Même si elles restent encore très rapides, les ripostes vous semblent à chaque fois plus lentes. Vous pensez d'abord à une faiblesse du mécanisme, vous avez encore en tête les androïdes du jeu d'échecs, figés par manque d'énergie. Mais vous devinez qu'il s'agit de quelque chose d'autre. Une lassitude ? Oui, les coups manquent de conviction ; vous en êtes certaine maintenant.

Si vous profitez de cette faiblesse, allez au 53. Sinon, rendez-vous au 232.

197

Vous serrez les dents pour éloigner la douleur de votre esprit mais vous n'arrivez pas à la repousser assez pour vous empêcher de boiter. Le sang coule abondamment de votre blessure, cependant l'artère n'est pas touchée. Vous disposez d'un peu de répit.

Avec votre fléau, vous gardez l'avantage de pouvoir frapper à plus grande distance que votre adversaire. Votre point faible reste l'exposition de vos flancs lorsqu'à chaque coup vous devez lever votre arme. Vous comprenez que votre seule chance et d'enchaîner les attaques. Vous vous élancez. Cette fois-ci, votre frappe touche. Maigre victoire, car Lha-mo esquive toutes les attaques suivantes.

Vos coups deviennent moins forts, vos gestes plus lents.

Votre visage exsangue grimace sous l'effort. Soudain vos jambes se dérobent et vous tombez. Aussitôt, vous sentez la lame de Lha-mo sur votre gorge. Vous vous forcez à regarder les yeux de votre adversaire mais celui-ci se moque de votre regard, il se contente de fixer sa lame. Le cœur battant, vous attendez le coup de grâce, mais Lha-mo se relève et s'en va sans un mot, refusant de s'abaisser à prendre votre vie.

Vous poussez un long soupir avant de vous évanouir.

Vous avez perdu le combat mais êtes toujours vivante.

Vous **progressez de 1 dans la Voie du combat**, ce qui vous fait aussi **avancer de 1 vers le Jardin d'Éden.**

Allez au 107.

198

L'envie de tuer Sol vous étreint. Seule la perspective de gâcher une balle empêche votre geste. Mais vous pouvez encore tirer partie de la situation. Vous appuyez le canon de votre arme sur son front.

— Tu m'as dit que tu savais comment ouvrir les Portes. Je t'écoute.

Le Damné est pâle et transpirant, mais il a l'affront de vous répondre :

— Allons-y ensemble et je vous montrerai.

— Je ne crois pas que tu sois en position de négocier, dites-vous en articulant chaque syllabe d'une voix glaciale. Je compte jusqu'à trois. Un… deux…

Vous affichez un air impassible et ne tremblez pas, même si vous n'en menez pas large.

— Attendez ! s'écrie le Damné. J'ai une clé ! Elle ouvre les Portes !

Vous reculez d'un pas.

— Montre !

L'homme glisse ses doigts dans la ceinture de son pantalon et extrait une clé d'une poche secrète. Vous tendez votre main pour la saisir, puis assommez le Damné d'un coup de crosse. Vous n'avez plus aucune confiance en lui.

Allez au 203.

199

Alors que vous vous approchez de la Porte, vous apercevez, fixé à hauteur d'homme, un petit panneau en plastique qui avait échappé à votre regard lors de votre entrée en Enfer. C'est un plan d'évacuation de la partie de la mine se trouvant de l'autre côté de la Porte. Utilisant la pointe de votre couteau, vous en dévissez les quatre vis et vous en emparez.

Allez au 214.

200

Bien sûr, avant de sortir de la mine, vous devez donner votre clé à votre double, cette autre vous-même qui évolue dans votre passé.

Après avoir ressentie le même léger étourdissement que la première fois, vous vous engagez avec appréhension dans la galerie. Serez-vous à votre rendez-vous ? Vous n'avez aucun pouvoir sur le temps.

Le halo d'une lampe, à plusieurs pas de vous, vous rassure. La lumière s'éteint soudain et des pas précipités résonnent entre les parois lisses du tunnel. À votre tour, vous vous hâtez mais sans courir, désireuse de ne pas effrayer votre ancienne vous-même. Un juron retentit. Vous vous souvenez… À détaler dans l'obscurité, vous aviez pris la roche de plein fouet ! Le halo réapparaît pour disparaître presque aussitôt.

— Arrête-toi ! criez-vous.

Vous vous mordez les lèvres de ne pas avoir su retenir vos mots, surtout que vous savez votre interjection inutile car votre double a dû franchir le coude de la galerie et va bientôt se retrouver dans un cul-de-sac. Et en effet, il vous attend, exactement à l'endroit que vous pensiez. Vous braquez votre lampe sur lui et prononcez votre nom. Un air décontenancé s'affiche sur son visage.

— Ne crains rien, poursuivez-vous d'une voix que vous ne pouvez empêcher de trembler car, même si vous vous y attendiez, la rencontre avec votre autre vous-même provoque un émoi qui brasse vos tripes.

Tandis que vous vous dévisagez avec une curiosité narcissique bien trop avide, votre double lève la main pour protéger ses yeux de l'éblouissement. Ce simple geste suffit à rompre l'enchantement, vous sortez de votre contemplation et tournez votre lampe vers votre visage. Vous tentez d'y afficher un sourire rassurant.

— Prends cette clé. Elle ouvre la porte en bas des escaliers, à la sortie de cette galerie.

Vous tendez le bras mais votre double ne réagit pas. Vous vous souvenez de votre peur à cet instant, de votre désarroi devant cette autre vous-même surgi des ténèbres.

— OK. Je la pose et je m'en vais.

Vous vous baissez, laissez la clé sur le sol, puis vous relevez.

— La porte à droite, en bas de l'escalier, insistez-vous.

Vous pivotez sur vos talons et vous éloignez d'un pas rapide, presque en courant, luttant pour ne pas vous retourner.

Notez le code DOUBLE.

Si c'est le deuxième endroit où vous vous êtes rendue après avoir fui les Enfers, allez au 98. Sinon, vous pouvez visiter un autre lieu en vous repérant à l'aide du plan, ou, bien sûr, retourner aux grilles au 98.

201

Vous choisissez finalement de respecter la volonté de votre compagnon. Même si vous ne comprenez pas la raison qui le pousse à cacher son visage, vous lui faites confiance. À l'instant même où vous prenez cette décision, une douce chaleur enveloppe votre cœur, faisant naître sur vos lèvres un sourire d'allégresse.

Le roi noir a un hochement de tête, puis se lève.

— Il est l'heure d'aller dormir, dit-il.

Allez au 231.

202

Les jambes flageolantes et la respiration courte à cause de la fièvre, vous chuchotez votre réponse :

— Il n'y a pas assez de médicaments pour sauver tout le monde.

La Mère hoche lentement la tête, mesurant les conséquences de vos paroles.

— Combien ? demande-t-elle alors. Combien s'en sortiront ?

Vous renâclez à donner cette information. Ce n'est pas un cadeau que vous allez offrir à la Mère mais un fardeau.

— Un seul, soufflez-vous.

Saskia accueille votre révélation avec une impassibilité qui force votre admiration.

— Remontons, se contente-t-elle de dire.

Avant de s'engager dans les escaliers, elle se baisse pour ramasser une paire de béquilles ; elle vous en tend une. Vous appréciez son geste, les marches que vous auriez escaladées deux par deux en pleine forme, vous paraissent dans votre état actuel particulièrement hautes.

Vous retrouvez la brume. Saskia fait quelques pas dans l'atmosphère ouaté avant de s'arrêter et de se tourner vers vous.

— Un seul à sauver, c'est ça, hein ?

Vous acquiescez du menton.

Allez au 48.

203

L'ascension est périlleuse. La roche est non seulement glissante mais aussi friable. Vous savez qu'une chute pourrait vous être fatale ; aussi n'y pensez-vous pas, entièrement concentrée sur les reliefs et les creux de la paroi, à la recherche des meilleures prises. Au bout de quelques mètres d'ascension et de nombreux tâtonnements, vous commencez à repérer les blocs de pierre stables et les passages dangereux. Cela devient presque un jeu et **vous progressez de 1 dans la Voie du courage.**

— Halte !

L'ordre vous tétanise quelques secondes ; quelques secondes de trop, car lorsque vous jetez un œil par-dessus votre épaule, quatre gardes postés en bas de la falaise vous tiennent déjà en joue.

Le cœur battant la chamade, vous fixez les deux mètres qui vous séparent de la vire. Votre instinct de survie fait le reste. Mue par une force née de votre peur, vous vous hissez au milieu des balles qui s'écrasent autour de vous. La roche explose en une myriade de fragments sous les projectiles. Vous serrez les dents sous la piqûre des éclats. Une dernière poussée vous propulse sur la vire. Le bloc que vous avez quitté à l'instant s'effondre dans un vacarme assourdissant. La gorge sèche, vous rampez jusqu'au bord de la falaise.

Plusieurs tonnes de gravats recouvrent les gardes. Une joie intense vous envahit, vous avez tué des Démons ! **Progressez de 1 vers le Jardin d'Éden.** Votre euphorie ne vous fait pas pour autant oublier le danger. Vous vous relevez et suivez la saillie.

Vous marchez longtemps sur l'étroit sentier qui longe la falaise. Les nombreux éboulis que vous franchissez vous rassurent car ils signifient que cette voie n'est plus empruntée depuis des années. Vous relâchez enfin votre attention.

Vous continuez de monter, accompagnée par le fracas de la mine, et, après nombre de détours et d'errements, vous reconnaissez au sommet d'un escalier, l'endroit par lequel vous êtes arrivée.

Vous vous cachez jusqu'à la nuit. Le départ des Damnés et de leurs gardiens laisse d'abord le gouffre silencieux mais, rapidement, des grattements, des bruissements, des couinements et d'autres bruits s'élèvent, laissant supposer que toute une faune hétéroclite colonise les lieux.

Vous allumez votre lampe pour tenir à distance ces piaillements, puis montez les marches qui mènent à la Porte.

Si vous avez le code PLAN, allez au 133. Sinon, allez au 30.

204

La grande sœur vous dévisage avec un sourire que vous avez du mal à interpréter.

— Comment t'appelles-tu ? vous lance-t-elle soudain.

Un court instant vous envisagez de mentir, mais un soubresaut d'orgueil vous pousse à affronter votre destinée plutôt qu'à essayer de la tromper.

— Zéro, répondez-vous en relevant la tête dans un geste de défi.

Le sourire de la grande sœur s'élargit.

— Moi, c'est Saskia. Et je suis la Mère de cette Famille. Agenouille-toi.

Vous vous exécutez sous les acclamations des enfants.

Saskia rajuste sa couronne et claque des doigts. Droho, le gamin qui a ramené la notice, lui tend un pied de biche surmonté d'une boule à facettes.

— Tu es venue ici pour faire partie de notre Famille, dit la Mère en brandissant son sceptre.

La nuque courbée, vous fixez ses rangers peintes en rouge brillant. Des taches sombres parsèment le cuir fendillé. Puis, lentement, votre regard glisse vers les gamins. Leur maigreur vous frappe à nouveau. Certains affichent un teint cireux et n'ont presque plus de cheveux, mais tous présentent un visage affable, et les quelques sourires émerveillés que vous apercevez réchauffent votre cœur.

— Oui, confirmez-vous dans un souffle.

Une nouvelle salve d'acclamations accueille votre réponse, aussitôt interrompue par la Mère qui brandit son sceptre.

— Quelle est ta valeur, Zéro ? Pourquoi devrions-nous t'adopter ? Vaux-tu mieux que ton nom ?

— Je sais lire ! lui rappelez-vous en vous redressant.

Mais le coup que vous recevez sur le crâne vous fait à nouveau baisser la tête.

— Lire ne mène pas à Éden.

Vous ne pouvez le nier.

— Le Prophète cite trois chemins pour gagner le jardin d'Éden, reprend Saskia. La Voie du combat, la Voie du courage et la Voie de l'endurance. Si tu veux devenir une de nos sœurs, il faudra nous convaincre que tu peux aider la Famille grâce à l'une de ces trois voies. Laquelle choisis-tu ?

Si vous choisissez la Voie du combat, allez au 245.

Si vous choisissez la Voie du courage, allez au 289.

Si vous choisissez la Voie de l'endurance, allez au 190.

205

La Mère vous conduit à une salle en étage. Vous surplombez le tarmac ; plus loin, derrière le grillage, vous apercevez le paysage aride de la plaine, l'horizon est trouble, la poussière portée par les vents embrume le ciel.

La grande baie vitrée apporte assez de luminosité pour vous dispenser d'allumer les rampes du plafond. Le disciple retire d'un placard une tablette en ciment sur laquelle a été gravé un texte, puis la présente à la Gardienne. L'enfant a une dizaine d'années, son air sérieux vous impressionne.

— Nous veillons à préserver les signes et pour cela, nous les recopions sur une nouvelle plaque dès qu'ils commencent à s'effacer, vous explique-t-elle avant de se figer dans une raideur solennelle pour énoncer d'une voix forte en pointant du doigt chaque mot :

De tous les calculs :
politique, spéculation, basses manœuvres,
il faut faire
attention à
celui qui donne le
plus mauvais effet
produit.

Vous comprenez qu'elle a récité au lieu de lire. D'ailleurs certains mots ont été mal retranscrits et comportent des erreurs, un *a* transformé en *o*, une lettre qui n'existe pas, un *t* oublié.

Si vous pensez avoir trouvé le code, rendez-vous au paragraphe correspondant.

Autrement, vous pouvez aller voir la Gardienne Ayesha au 314 ou la Gardienne Baki au 13.

Si vous êtes allé voir les trois gardiennes et n'avez pas trouvé le code, allez au 256.

206

Vous observez les immeubles qui bordent la rue. Les façades du 18e siècle obéissent à la loi architecturale de cette époque et les saillies (moulures d'encadrement, bandeaux d'étage, balcons, barres d'appui, garde-corps) sont nombreuses. Vous jugez que votre taille plus grande que celle de Bouncie rend possible cette ascension sans avoir à recourir aux sauts.

Survivre dans la Cité est une rude affaire qui nécessite de développer un certain nombre de capacités. Vous n'excellez dans aucune des trois voies ; malgré tout, vous avez réussi à vous maintenir en vie. Encore une fois, votre agilité et votre force relatives suffiront à vous sortir de ce mauvais pas, pensez-vous.

Vous délaissez l'immeuble éventré, celui que Bouncie a escaladé en bondissant de cloisons en poutres, de poutres en corbeaux et de corbeaux en corniches, prenant parfois appui sur des surfaces d'à peine quelques centimètres. Votre choix se porte sur la façade voisine qui, elle, vous semble plutôt en bon état.

Les vitrines du magasin du rez-de-chaussée ont été brisées, leurs boiseries vous permettent de vous hisser jusqu'au premier étage. Vous agrippez la rambarde d'un balcon que vous secouez pour en tester la solidité. Les barreaux en fer forgé ne bougent que légèrement. Épargnés par la rouille, ils sont encore solidement scellés dans la pierre. Les pieds contre le mur, vous basculez par-dessus le garde-fou.

Au-dessus de vous, le balcon du dernier étage bouche l'horizon. Votre attention revient alors sur la pierre. Taillée en figures géométriques entre des fenêtres disposées à intervalles réguliers, elle présente des rainures dans lesquels vous glissez vos doigts et la pointe de vos chaussures. Il vous faut escalader une dizaine de mètres ; vous profitez des bandeaux d'étage pour faire de courtes haltes et ainsi reposer les muscles de vos avant-bras. Le surplomb du dernier balcon qui court sur toute la façade bloque votre progression. Vous contournez le problème en vous déplaçant horizontalement jusqu'à l'immeuble voisin moins haut. Vous vous hissez jusqu'au dernier étage. Encore quelques secondes et vous êtes sur le toit.

Marchant en équilibre sur le faîte, vous jetez un regard vers la foule amassée sur le parvis et retenez un sourire narquois. Vous vous emparez du drapeau puis redescendez par le chemin pris par Bouncie. La gravité compense votre manque de détente.

Avec un zeste d'arrogance, vous tendez l'étendard à Saskia.

— La lourdeur d'un éléphant, la grâce d'un hippopotame, commente Bouncie en grommelant.

Vous progressez de 1 dans la Voie du courage, ce qui vous fait aussi avancer de 1 vers le Jardin d'Éden.

Allez au 96.

207

Vous discernez dans le sol des trous faits par une main humaine. Un examen plus approfondi révèle d'autres traces plus discrètes : deux lignes parallèles discontinues et, à intervalles plus ou moins réguliers, des bandes perpendiculaires plus petites. L'explication de ces marques se trouve cinquante mètres plus loin lorsque vous découvrez la présence d'une voie ferrée dont les rails non entretenus ne permettent plus le passage de wagonnets.

Vous suivez le chemin de fer, songeuse, vous demandant quel matériau était exploité dans cette mine. Or ? Fer ? Cuivre ? Un de ces matériaux rares si essentiels aux anciennes technologies ?

Les rails amorcent une longue courbe vers la droite. Vous descendez toujours, suivant une pente propice au transport par berlines. La galerie reprend une trajectoire rectiligne sur deux cents mètres avant de se terminer sur une grande porte coulissante fermée. Vous repérez sur un de ses côtés un gros bouton poussoir rouge. Vous abattez plusieurs fois votre poing dessus, sans effet. Vous reculez d'un pas. Le rideau métallique est percé à hauteur d'homme de deux fenêtres rondes. Vous cherchez autour de vous quelque chose qui pourrait servir de marchepied, ne trouvez rien qui fasse l'affaire. Résignée, vous faites des bonds pour essayer de voir à travers les vitres. De l'autre côté, l'obscurité est moins profonde mais les formes que vous apercevez sont trop vagues pour que vous puissiez reconnaître quoi que ce soit. L'endroit paraît immense.

Vous vous écartez de la porte et balayez une nouvelle fois les alentours avec votre lampe. Vous êtes dans un cul-de-sac. Vous remontez jusqu'au carrefour pour continuer la galerie que vous avez précédemment délaissée.

Allez au 15.

208

Vous vous plantez devant le cavalier. Sa monture est un vigoureux palefroi au garrot épais, récemment étrillé et dont la crinière a été peignée en longues tresses noires. L'homme qui le monte vient à peine de sortir de l'adolescence, une barbe

éparse assombrit son visage. Ses armes pendent sur le flanc de son cheval. Le blason peint sur l'écu est d'or à trois roses de gueules. Le jeune guerrier a le haut du corps bien développé, une forte carrure qui tend l'étoffe de sa tunique sur ses pectoraux. Ce n'est certainement pas un adversaire qu'on aimerait combattre.

Vous tendez la main vers la puissante encolure du palefroi, fascinée par la saillie des tendons. Vos doigts ne font qu'effleurer le pelage d'une blancheur virginale car, à votre toucher, le cheval se cabre. Vous reculez pour éviter les sabots qui fouettent l'air devant vous.

— Tout doux, Bucéphale ! s'exclame le jeune chevalier.

Vous ignorant, il s'affaire à maîtriser sa monture. Le palefroi, une dernière fois, souffle puissamment par ses naseaux avant de baisser la tête. Seule sa queue qui se balance avec vigueur trahit un reste d'excitation.

Un sourire enfantin s'affiche sur votre visage. Il n'y a pas d'animaux dans la Cité, et celui-là est tellement réaliste.

— Que désirez-vous ?

La question, posée d'une belle voix grave, vous arrache à vos rêveries. Le chevalier se tient droit dans une position toute martiale. Il serre de sa main gauche les rênes de sa monture tandis que sa main droite est posée négligemment sur le pommeau de la selle. Vous devinez qu'il a été programmé pour une saynète dont vous ne connaissez pas le déroulé.

— De quelle **quête** me chargez-vous ? reprend-il. **Dois-je aller occire un dragon au 83 ? Délivrer une princesse au 11 ? Où récupérer une relique tombée aux mains des Infidèles au 236 ?**

209

Les parois bariolées ont disparu remplacées par une galerie parfaitement taillée, au plafond voûté et aux murs d'une verticalité sans défaut. Le sol y est plat et lisse. Vous vous agenouillez pour passer la main sur la roche luisante. La pierre est légèrement humide et semble avoir été patinée par des milliers de pas.

Vous reprenez votre progression. Rapidement le tunnel s'arrête, vous débouchez dans une vaste salle naturelle dont vous ne pouvez évaluer la hauteur, son plafond se perdant dans l'obscurité. Le bruit agaçant de gouttes s'écrasant sur le sol avec une régularité de métronome trouble le silence. Un frisson traverse vos épaules. L'humidité rend le froid plus pénétrant, vous relevez le col de votre manteau tandis que votre regard se pose sur les deux bâtiments carrés au toit plat qui se dressent sur votre gauche. L'un est accolé à la paroi, séparé de l'autre par un passage de moins

d’un mètre. Ces deux blocs en parpaings et sans fenêtres ont la hauteur standard d’une habitation sans étage.

Si vous faites le tour du premier bâtiment, allez au 128.

Si vous vous dirigez vers le deuxième bâtiment, allez au 55.

210

Vous reconnaissez alors la substance décrite par le roi ! Cette découverte fait battre votre cœur plus fort. Vous imaginez la joie future de votre ami et un sourire illumine votre visage.

Allez au 326.

211

Vous rejoignez les escaliers métalliques, puis les couloirs déserts. Egan glisse sa petite menotte dans votre main.

— J’ai bien aimé ton histoire, dit-il. Mereho n’en raconte pas d’aussi jolies.

Cet aveux vous embarrasse et vous ravit à la fois.

— Je suis sûre qu’un jour, avancez-vous, il t’en dira une qui te plaira beaucoup et elle deviendra ta préférée.

— Ça m’étonnerait. Il n’en connaît pas tant que ça. Tu sais, c’est souvent les mêmes qui reviennent.

Vous marchez encore un peu en silence. Egon traine le pas.

— Dis, reprend-il, pourquoi tu ne restes pas quelques jours de plus ? Au moins, Mereho pourrait apprendre de nouvelles histoires.

Vous hésitez et finissez par lui dire la vérité.

— Je crois que la Mère préfère que je parte.

— Pourquoi ? crie-t-il.

Vous ne savez quoi lui répondre. Alors, vous serrez plus fort sa main. L’enfant s’immobilise, les sourcils froncés, le visage fermé.

— J’ai compris. Elle ne veut pas que tu restes parce que tu n’es pas comme nous.

Il vous tire vers lui. Vous penchez la tête, prête à recueillir ses confidences. La douleur qui transperce votre œil vous fait reculer en hurlant. Egan lève à nouveau son bras, vous réussissez à intercepter son poignard avant qu’il ne crève votre deuxième œil.

Vous n’avez qu’un vague souvenir de ce qui s’est passé ensuite, tant la douleur était atroce. Egan sautant de joie et répétant : « Tu restes ! Tu restes ! » Des frères et

des sœurs penchés au-dessus de votre visage. Des exclamations étouffées. Des voix inquiètes.

Les moyens que vous aviez à disposition n'ont pu vous soigner correctement. L'infection s'est propagée aux os. Vous souffrez le martyr.

Egan est à vos côtés tous les jours. Il prend jalousement soin de vous, ne laissant personne d'autre vous approcher. Mais vous craignez ne plus jamais être capable de raconter des histoires. C'est à peine si vous arrivez à tenir assise et vous ne pouvez marcher que soutenue par votre petit compagnon. Vous lui avez pardonné son acte, portée par un fatalisme résigné.

Ainsi, lorsque le Grand Jour arrive et que vous ressentez l'appel des Dieux, un immense soulagement vous envahit à la place de l'effroi attendu.

La Mère vous conduit jusqu'à la place de l'Ascension. Une centaine d'adolescents s'y trouve déjà. Egan a refusé de vous accompagner. Il est d'ailleurs introuvable ce matin. Le ciel s'illumine en même temps qu'une musique céleste s'élève. Certains d'entre vous tombent à genoux, les mains jointes ; d'autres poussent des cris de ravissement. Les estropiés comme vous se taisent.

Lorsque les notes s'envolent vers un allegro de plus en plus puissant, vos pieds décollent du sol ; vous êtes aspirée dans un tourbillon de poussière vers un trou sombre et puant. La musique laisse place à un vrombissement, puis à un vacarme qui amplifie la douleur qui vrille vos tempes.

La mort ne vient pas.

Vous êtes dans la cale d'un vaisseau spatial. Une accélération brutale vous plaque au sol. Vous vous évanouissez.

Lorsque vous reprenez connaissance, vous gisez sur un tapis roulant, au milieu d'autres corps agonisants. Vous apercevez par-dessus les membres enchevêtrés une file d'adolescents encadrée par des gardes armés. La procession n'avance nullement vers le paradis promis, elle longe une grande salle vitrée dans laquelle se trouvent de nombreuses grandes sœurs allongées sur des brancards, les poignets et les chevilles enchaînés. Leurs ventres sont démesurément gonflés. Autour de certaines d'elles, des êtres vaguement humanoïdes s'affairent entre leurs jambes repliés. Vous entrevoyez encore des mains soulevant un petit être gigotant recouvert d'une substance blanchâtre, avant de basculer dans un énorme entonnoir. Une chaleur insoutenable vous enveloppe tandis que des lames tournantes vous déchiquettent.

À l'autre bout de l'infernale machine, une mixture brunâtre s'écoule toutes les deux secondes dans des petits cylindres en aluminium.

Votre aventure se termine ici. Même si techniquement vous retournerez dans la Cité sous forme de nourriture.

Cependant, vous n'avez pas tout à fait perdu car vous savez maintenant que le Jardin d'Éden ainsi que les Dieux n'existent pas, ce qui présente un avantage certain.

Recommencez l'aventure mais ne tenez plus compte des voies du Courage, du Combat et de l'Endurance. Votre objectif n'est plus de vous rapprocher du Jardin d'Éden mais de cheminer vers la Terre de Nod. Faites vos choix en conséquence.

212

Vos lèvres s'entrouvrent et vous le regrettez aussitôt. Votre peau craquelée se déchire, vous éprouvez le désir intense de passer votre langue sur vos lèvres mais vous n'avez plus de salive. Vous trouvez quand-même la force d'expulser de votre gorge en feu quelques mots, identiques à ceux de la veille :

— Va-t'en !

Votre ordre est un râle d'agonisant.

Le môme tente un sourire. Timidement, il pousse la gourde vers vous. Traversée par une rage soudaine et dans un effort qui vous coûte, vous la saisissez puis rampez jusqu'aux barreaux. L'enfant comprend alors ce que vous tentez de faire. D'un bond, il vous arrache la gourde avant que vous ne réussissiez à la faire basculer dans le vide. L'air terrifié, il secoue la tête. Vous le fixez, un sourire narquois aux lèvres, et regrettez de ne pouvoir crier. Le gamin flaire le danger. Il recule jusqu'à la porte puis s'enfuit dans la nuit. La cage oscille puis se stabilise.

Vos yeux pétillent. Vous n'avez pas flanché, les Dieux peuvent être fiers de vous. Vos paupières se ferment et vous vous endormez enfin.

Vous progressez de 1 dans la Voie de l'endurance.

Allez au 72.

213

Après avoir ressentie le même léger étourdissement que la première fois, vous vous engagez avec appréhension dans la galerie. Seuls vos pas résonnent dans ce tunnel, seule votre lampe émet une froide clarté. Vous avancez jusqu'au coude.

Qu'imaginiez-vous ? Tomber sur votre ancien vous-même ?

Par acquis de conscience, vous inspectez les deux culs-de-sac que vous trouvez : les éboulis et la porte coupe-feu. Nulle trace de présence.

Vous rebroussez chemin.

Notez le code BISTRE.

Si c'est le deuxième endroit où vous vous êtes rendue après avoir fui les Enfers, allez au 98. Sinon, vous pouvez visiter un autre lieu en vous repérant à l'aide du plan, ou, bien sûr, retournez aux grilles au 98.

214

Le cœur battant, vous glissez la clé dans la serrure. Le déclic fait naître sur vos lèvres un sourire triomphant. Vous franchissez rapidement la Porte que vous refermez aussitôt derrière vous. Le dos collé au battant, vous aspirez avec délice l'air débarrassé des fumerolles toxiques et goûtez la fraîcheur des lieux. Mais vous savez que votre temps est compté. Dès que les Démons auront découvert le corps dans la cabane et la disparition de la clé, ils viendront vous débusquer ici.

Vous avez cependant le temps d'aller à deux endroits différents avant de franchir les grilles au 98. Utilisez les numéros en rouge sur le plan pour vous déplacer.

215

Vous continuez de longer le grand bâtiment jusqu'à son angle. À cet endroit, la paroi de la caverne fait elle-même un angle à quatre-vingt-dix degrés.

En face de vous, votre torche éclaire un couloir.

Si vous le prenez, allez au 332.

Si vous continuez de faire le tour du bâtiment, allez au 254.

216

Le visage souriant, vous glissez jusqu'à lui. Vos mains se posent de chaque côté du heaume, elles soulèvent doucement le masque de métal. Votre sourire se fige et vous pâlissez atrocement. Vous avez devant vous le visage d'un vieil homme.

— Tu es donc un androïde, toi aussi !

L'homme à la barbe grise et au sourire triste secoue la tête.

— Non, dit-il d'une voix à peine perceptible.

Puis, après un silence :

— Je n'aurais pas dû te laisser faire.

Ses mains cherchent à reprendre le casque. Vous le lui abandonnez, soudain sans forces, abasourdie par ce que vous venez de découvrir.

— Pourquoi les Dieux ne t'ont pas appelé ? demandez-vous d'une voix que vous ne pouvez empêcher de trembler.

— Oublie, ce que tu viens de voir, Zéro. C'était une erreur.

La voix est à nouveau étouffée par le métal. Le casque a retrouvé sa place. Pourtant, devant vos yeux danse encore le visage du vieillard. Vous vous levez et tournez le dos au roi.

Dans ce bas monde, vous avez peu de certitudes mais la promesse du Jardin en est une et pas des moindres, c'est celle qui vous fait lever chaque matin, celle qui vous donne la force d'affronter la dure vie de la Cité.

Votre foi vacille suffisamment pour vous faire **reculer de 2 vers la Terre de Nod**.

Vous sentez la main du roi sur votre épaule.

— C'est mon choix, Zéro. Je suis certainement le seul adulte de la Cité. J'ai refusé l'appel des Dieux.

— Comment est-ce possible ? crachez-vous, sous l'emprise d'une soudaine bouffée de colère.

— Tu m'en veux ?

Cette question vous bouleverse, étouffant net votre irritation. Au fond, c'est vous qui avez insisté pour que le roi enlève son casque. Votre main serre la sienne et vos doigts glissent entre les siens. Vous vous agrippez l'un à l'autre, comme des enfants perdus.

— Il est temps d'aller dormir, chuchote alors le roi.

Cette phrase met fin à votre vertige.

Notez le code VISAGE et allez au 231.

217

À peine êtes-vous engagée dans la galerie que vous ressentez un léger étourdissement qui disparaît aussi vite qu'il est apparu. Vous vous arrêtez, attentive. Votre cœur bat normalement, votre respiration est régulière, vous ne ressentez pas de vertige, l'air ne semble pas plus vicié qu'auparavant. Vous doutez presque d'avoir ressenti quelque chose.

Vous haussez les épaules et repartez. Le sol descend fortement, vous aboutissez à un nouveau carrefour.

Si vous vous engagez dans les escaliers qui descendent en face de vous, allez au 321.

Si vous prenez la galerie étroite sur votre gauche, allez au 148.

Si vous tournez à droite dans une galerie aux parois taillées grossièrement, allez au 74.

218

Vous ramassez le bâton et sa longueur vous surprend. Maintenant que vous l'avez dans les mains, vous comprenez que le maniement de cette arme ne sera pas chose facile. Vous la brandissez à hauteur de buste et vos mains glissent le long du bâton cherchant le point d'équilibre. Vous vous essayez alors à quelques passes. Le bâton tournoie au-dessus de votre tête, fend l'espace verticalement et horizontalement.

Lha-mo vous a tourné le dos montrant ainsi son dédain, vous êtes contente qu'il ne voie pas votre piètre prestation.

Vous sursautez lorsque le sceptre de Saskia s'abat sur votre épaule.

— Je te laisse le choix de l'arène, dit-elle.

Du revers de la main, vous chassez les gouttes de sueur qui chatouillent l'ourlet de vos lèvres.

— Le parvis du Temple, répondez-vous.

Cela vous semble le meilleur endroit pour honorer les Dieux.

— Préparez l'arène ! ordonne la Mère.

Les mômes s'abattent comme une volée de moineaux sur la place, poussant, tirant et transportant les caisses de nourriture pour former un arc de cercle en périphérie de l'espace ainsi dégagé. Assis dans cette tribune improvisée, leurs pieds frappent le sol et leurs gorges scandent le nom de leur champion.

Vous vous tournez vers la Mère.

— Je souhaite le silence, dites-vous d'une voix ferme.

Vous allez avoir besoin de toute votre concentration.

— Pour qui te prends-tu ? répond sèchement Saskia.

— Moi aussi, je veux le silence, intervient alors Lha-mo.

Saskia hausse un sourcil.

— Je ne veux pas être acclamé pour ce combat-là, crache-t-il, les dents serrées.

La Mère pince ses lèvres mais elle lève son sceptre et ordonne aux enfants de se taire.

Comme vous vous y attendiez, Lha-mo pénètre en premier dans l'arène. Quelques cris et applaudissements fusent, le regard courroucé de Saskia stoppe net les acclamations.

Vous rejoignez à votre tour le parvis et vous positionnez de manière à ce que Lha-mo soit entre vous et le Temple. Avoir dans votre champ de vision la maison des Dieux vous donnera du courage.

Vous tenez fermement votre bâton. Lha-mo a laissé son poignard dans son étui et vous toise, les bras croisés.

Cette arrogance vous semble une opportunité qu'il vous faut saisir immédiatement. Vous foncez sur votre adversaire, votre bâton effectue un large cercle. Vous avez visé sa tête, vous ne rencontrez que du vide. Déséquilibrée, vous faites un pas de côté et hurlez de douleur. Le poignard de Lha-mo a profondément entamé votre cuisse. Le sang s'écoule abondamment de la plaie.

Vous reculez, le cœur battant, les habits trempés de sueur.

Allez-vous enchaîner les coups avant de perdre vos forces au 252 ou préférez-vous prendre le temps d'observer votre adversaire avant de lancer une autre attaque ? Dans ce cas, allez au 303.

219

Vous affichez une grimace méprisante.

— J'ai choisi la Voie de l'endurance, rappelez-vous d'un ton sec.

— Les autres ne le sauront pas.

Cette parole vous arrache un rire moqueur.

— Qu'importe les autres ? Puisque moi, je le saurai. Et les Dieux aussi.

L'enfant difforme frotte son menton, l'air pensif. Votre répartie semble l'avoir déconcerté.

— Les journées sont chaudes. Je voulais t'aider, dit-il d'un air malheureux.

— Eh bien, si tu veux m'aider, va-t'en.

Vous ne savez pas si le môme est sincère ou s'il a été envoyé par Saskia mais ce dont vous êtes certaine, c'est que votre détermination est inébranlable.

— Va-t'en, répétez-vous.

— Je laisse l'eau, dit-il précipitamment.

Vous donnez un coup de pied dans la gourde, elle roule avec un bruit métallique jusqu'au môme qui s'empresse de la saisir avant de jeter des regards inquiets vers le campement.

— Va-t'en !

Le gamin semble enfin avoir compris. La tête basse, il sort de la cage et disparaît dans la nuit. Vous devinez plus que ne voyez son drôle de corps qui descend jusqu'au pied de la grue.

Vous poussez un soupir de satisfaction et, roulée en boule, grelottante, vous tâchez de dormir.

Vous progressez de 1 dans la Voie de l'endurance.

Allez au 311.

220

Vous tournez le dos à l'enfant, la laissant avec soulagement. Vos pas vous ramènent à la femme dont le sourire éclaire d'une façon presque provocante l'atmosphère morose.

— Eh, la nouvelle ! vous interpelle-t-elle. Viens donc causer un peu !

Sans plus vous faire prier, vous grimpez lestement au sommet du châlit pour vous installer à côté d'elle. Elle se saisit aussitôt de votre bras et pose sa tête sur votre épaule.

— Comme c'est bon, cette chair replète, s'extasie-t-elle en tâtant vos muscles.

Elle a soufflé son haleine à votre visage et les relents d'alcool vous font grimacer.

Cette Damnée est ivre.

Vous vous dégagez brutalement et sautez au bas du lit.

Allez au 305.

221

Dans les escaliers, vous avez à nouveau l'impression que l'air vibre différemment. Vous descendez lentement les marches usées et vous arrêtez devant la porte. Les yeux clos, la tête légèrement penchée, vous écoutez les murmures qui traversent le panneau. Les sons sont inintelligibles, il vous est impossible de deviner ce qui se cache derrière.

Tout ce que vous savez est que votre double vient de cet endroit et que les Dieux veulent que vous vous y rendiez.

Vous insérez la clé dans la serrure et la tournez.

Allez au 127.

222

Devant la porte de votre délivrance, vous avez de la peine à croire à votre chance. Votre soulagement est cependant de courte durée. À votre angoisse d'être interceptée, se succède une autre ; votre clé en fil de fer vous semble un assemblage bien fragile. Dégoulinante de sueur, les mains moites, vous l'insérez dans le trou de la

serrure. Elle bloque ! Retenant un cri de rage, vous braquez votre torche sur le barillet et essayez de repérer où cela coince. Vous comprenez vite que c'est un réflexe idiot, il vaut mieux y aller à l'oreille et au toucher. Vous modifiez les encoches du panneton, procédant par tâtonnements, vous exaspérant du temps que vous perdez. Malgré tout, peu à peu, les goupilles se mettent en place. Votre angoisse reflue et le dernier clic vous ferait presque hurler de joie.

Vous relevez vivement la tête. Votre sourire se fige. À dix mètres de vous, se trouve un Démon, aussi pétrifié que vous. Vous reprenez vos esprits avant lui et entrouvrez la Porte. Le garde secoue la tête en reculant lentement. Vous ne cherchez pas à comprendre sa réaction. Vous vous engouffrez dans l'ouverture et refermez la Porte derrière vous.

Le dos collé au battant, vous aspirez avec délice l'air débarrassé des fumerolles toxiques. La fraîcheur des lieux vous rend toute votre vivacité. Emportée par la joie d'avoir échappée à l'Enfer, vous éclatez de rire.

Mais votre liberté n'est pas encore acquise. Vous devez encore sortir de cette mine.

Cependant, avant de franchir les grilles au 98, vous avez la possibilité de vous rendre à deux endroits. Utilisez les numéros en rouge sur le plan pour vous déplacer.

223

Vous levez votre arme et visez au-dessus de leurs têtes. Vous tirez une première fois, puis une deuxième.

Les bruits des détonations résonnent dans le gouffre avec une intensité qui vous surprend car les claquements des coups de feu se répercutent avec une amplification exagérée, devenant une chose énorme, rugissante et vociférante. Vous réalisez soudain que la falaise est en train de s'effondrer.

Vous plongez à l'intérieur de la galerie pour vous mettre à l'abri. Vous roulez sur le sol, des pierres anguleuses labourent vos côtes. La roche vibre encore une poignée de secondes tandis que l'écho de l'éboulement s'amenuise. Rapidement, le calme et le silence reviennent.

Un nuage de poussière vous entoure ; malgré votre masque, un air vicié pénètre dans vos bronches. Une quinte de toux dans votre dos, vous fait vous retourner d'un bond. Vous ne distinguez qu'une ombre dans l'atmosphère saturé de particules de roche.

Vous avez eu le réflexe de garder votre arme. Le canon braqué vers la silhouette, vous attendez que la poussière retombe. Vous reconnaissez alors l'un des hommes aux membres étrangement frêles et longs. Vous vous regardez longuement, chacun évaluant l'autre.

— Je m'appelle Sol, finit par dire l'homme.

Vous devinez ce qu'il tente de faire, il veut fraterniser avec vous, mais vous avez l'avantage de posséder un pistolet. Au lieu de lui répondre, vous lui montrez l'éboulis.

— Creuse, ordonnez-vous.

L'homme lance un regard vers les blocs de pierre qui bouchent l'entrée du boyau. Un sourire ironique arque ses lèvres. Cependant, il vous obéit.

Vous comprenez rapidement la raison de son air railleur : chaque pierre qu'il fait rouler est remplacée par d'autres, plus grosses. Le Damné est en train d'accomplir un travail sans fin, qui vous enlève rapidement tout espoir : vous êtes bel et bien coincés dans ce boyau. Vous le laissez toutefois continuer ses efforts, attendant qu'il s'arrête de lui-même. Vous avez besoin de réfléchir.

Une nouvelle quinte de toux secoue la carcasse affaiblie de l'homme qui se laisse glisser sur un rocher. Vous vous regardez sous la lumière artificielle des bandes LED fixées au plafond.

— Ils ne viendront pas, dit-il.

Vous ne laissez voir aucune réaction. Vous savez qu'il a raison. Sauver des Damnés est un non-sens. Quant à vous… Vous revoyez le garde vous toiser du haut de la nacelle.

Est-ce une fin glorieuse ? Mourir aux Enfers ! Cela ne vous ouvrira pas les Portes du Jardin…

— Tu es un nouveau, n'est-ce pas ?

Un nouveau Démon ? Cela n'a pas de sens. L'homme a cependant deviné quelque chose. Votre manque d'assurance certainement. Vous le laissez parler dans l'espoir d'en apprendre plus.

— J'ai grandi dans ce gouffre. Je connais les galeries. Beaucoup de galeries. Les escaliers. Les passages. Ceux que personne ne prend.

Vous restez silencieuse.

— Nous pourrions nous échapper, reprend-il. Tous les deux.

Vous le fixez intensément, perplexe.

— Pour allez où ? demandez-vous avec brusquerie.

— Dans les tribus alliées !

Sa formulation vous surprend et vous le reprenez :

— Dans les Familles, tu veux dire.

Le Damné a un geste de la main et hoche la tête.

— Oui, bien sûr. Les Familles.

Vous le scrutez, soupçonneuse.

— Et comment allons-nous nous y rendre ?

Un sourire malicieux s'affiche sur le visage de votre interlocuteur.

— En passant par une Porte.

— Ne sont-elles pas fermées ? dites-vous d'un ton moqueur.

Le sourire du Damné s'élargit.

— Je sais comment les ouvrir.

Si vous lui faites confiance, allez au 99. Sinon, allez au 36.

224

Vous en mettez un gros morceau dans votre sac.

Écrivez CHOPS dans votre sac à dos.

Arrivée au fond du boyau, vous inspectez longuement les parois. Vous finissez par repérer une faille étroite, là où le CHOPS est plus pâle. Le passage n'est vraiment pas large, vous obligeant parfois à ramper ou à vous tortiller entre des blocs suintants. La traversée vous semble interminable ; c'est avec soulagement que vous débouchez à l'extérieur, sur une étroite faille qui longe la falaise.

Vous surplombez plusieurs chantiers. Les ronronnements, grincements, vrombissements et martellements sourds des machines résonnent à nouveau dans vos oreilles. Des wagonnets accrochés à des câbles se croisent dans le vide dans un ballet incessant.

Sur votre droite, vous apercevez l'entrée d'une galerie qui vous paraît facilement accessible. Vous marchez jusqu'à elle et constatez qu'il s'agit d'une mine désaffectée. Les relents nauséabonds qui s'en échappent traversent votre masque ; vous répugnez à y pénétrer.

Vos yeux parcourent attentivement la falaise. Les parois abruptes sont couronnées de nombreux surplombs. Vous distinguez une vire à mi-pente.

Si vous choisissez la mine, allez au 34.

Si vous tentez d'escalader la falaise, allez au 203.

225

L'île n'était sur aucune carte. Le capitaine ordonna d'y accoster. L'eau qui n'avait pas été contaminée par les déjections des rats était croupie. Elle en était à ce stade où

les vers qui s'y étaient développés avaient disparu laissant un liquide blanchâtre comme du petit lait. Vraiment, il devenait vital de trouver de l'eau claire.

La grève sur laquelle les chaloupes avaient accosté était une large bande de sable fin. Les hommes y enfoncèrent avec délice leurs pieds nus. Retrouver la terre ferme leur était une joie. Devant eux s'étalait une forêt luxuriante, dense et accueillante. Les fleurs colorées et les fruits d'une grosseur impressionnante les invitaient à festoyer. Le capitaine laissa donc ses hommes se rassasier. Les machettes fendirent des fruits juteux et ouvrirent des coques qui recelaient des chairs dont la saveur sucrée ravit Persker.

Leur festin fini, les hommes s'enfoncèrent plus en avant dans la jungle. Les chants mélodieux d'oiseaux aux longues plumes bigarrées les accompagnaient et rendaient leur marche légère. Ils débouchèrent dans une clairière. Un frémissement en lisière leur fit relever les fusils. Un animal étrange sortit des buissons, un mammifère cornu et trapu au poil brun et ras, d'une hauteur qui arrivait à la taille d'un homme moyen. La bête agitait devant elle un drôle de nez qui ressemblait à une petite trompe. Lorsqu'elle les vit, elle souffla dans son appendice, ce qui produisit un couinement grotesque. Les hommes qui avaient ajusté leurs fusils, prêts à tirer, éclatèrent de rire.

— C'est une femelle ! s'écria l'un d'eux.

Le marin s'approcha et s'accroupit près de l'animal, qui ne manifesta aucune crainte. Alors il s'allongea et pressa les pis. Ce n'est pas du lait qui en sortit mais un nectar aux reflets d'or. Cet animal n'était que le premier d'un troupeau et tous les hommes purent se désaltérer. Ils reprirent ensuite leur exploration. Leur route croisa une cascade qui avait creusé à ses pieds une vasque remplie d'une eau limpide. La tiédeur de l'onde les poussa à s'y baigner. Aussitôt les douleurs qui nouaient leurs muscles et enflammaient leurs articulations ou encore échauffaient leur peau disparurent.

Ils s'étendirent sous les frondaisons d'un arbre géant pour se sécher. À peine allongés, ils s'endormirent. Leurs rêves les emportèrent dans un monde merveilleux où tous leurs désirs étaient réalisés.

Lorsque Persker se réveilla, un visage féminin aux traits parfaits était penché au-dessus de lui. C'est à cet instant qu'il comprit. Ils étaient au Paradis. Morts ou vivants ? Nul ne le savait.

Allez au 235.

A travers vos larmes, il vous semble voir que le bras de Karl tressaute. Vous essuyez votre visage du revers de votre manche. Oui, l'adolescent est encore vivant !

Oh ! vous le savez, la vie est impossible en dehors de la Cité depuis l'explosion d'un énorme complexe nucléo-chimique il y a plus d'un siècle. Le taux de radiation et la concentration des particules toxiques ayant alors été relâchés dans l'air sont tels qu'encore aujourd'hui, leurs effets néfastes provoquent la mort en quelques minutes. C'est pour cela que les Dieux ont créé une zone protégée, la Cité : pour sauver l'humanité.

Oui, vous savez tout cela. Pourtant, vous n'hésitez pas. Dans un cri de rage, vous vous jetez contre la clôture qui n'est pas électrifiée de ce côté, vos doigts agrippent le grillage, vous ne savez comment vous réussissez à l'escalader, vous retombez lourdement de l'autre côté. Insensible à la douleur de la chute, vous courez vers Karl et lui prenez la main. Ses yeux s'entrouvrent brièvement. Vous mordez vos lèvres et ravalez vos larmes.

— Il fallait essayer, dit-il d'une voix à peine audible.

Vous caressez doucement son visage. Sa respiration devient un râle, puis cesse.

Vous restez longtemps à ses côtés, refusant de lâcher sa main. Puis votre douleur s'atténue assez pour que la réalité revienne. Vous réalisez alors où vous vous trouvez. Une bouffée d'angoisse vous submerge, bloquant votre respiration. Vos tremblements font claquer votre mâchoire. Votre cœur bat à rompre. Puis la panique reflue devant cette évidence : vous êtes toujours vivante ! Vous êtes à l'extérieur mais toujours vivante !

Vous vous relevez lentement et regardez l'aéroport avec son tarmac éventré et ses bâtiments aux vitres brisées. Votre œil glisse sur les carcasses des voitures, puis scrute, plus haut, les immeubles aux façades détériorées.

Peu à peu, une décision s'impose, évidente.

Vous tournez le dos à la ville et vous enfoncez dans les terres arides du dehors.

Vous marchez jusqu'à la tombée de la nuit. Recroquevillée dans un creux du terrain, vous cherchez le sommeil. Le froid sera votre compagne jusqu'au petit matin. Aux premières lueurs de l'aube, vous regardez les étoiles s'éteindre les unes après les autres, à l'affût d'un signe. Il n'y a pas de miracle.

Vous vous remettez en marche. Le soleil est brûlant. À midi, votre gourde est vide. Le soir, alors que le soleil disparaît derrière un horizon désespérant plat, vous vous effondrez sur le sol poussiéreux et perdez connaissance.

Si vous possédez un MÉDAILLON, allez au 151. sinon, rendez-vous au 42.

227

Vos mains saisissent fébrilement votre sac à dos. Les lanières en cuir peinent à se défaire sous vos doigts impatients. Enfin vous extrayez le morceau de CHOPS ramené de l'antre de la terre.

— Est-ce de cela dont vous parlez ?

Le roi n'a pas besoin de vous répondre. Lui, à l'instant si misérable, branlant et prostré, s'est redressé. Il se tient devant vous, rayonnant.

— Mon amie ! s'exclame-t-il. Que veux-tu en échange ? Dis-moi ! Fixe toi-même ton prix !

Mille pensées viennent à votre esprit. Vous hésitez. Vous ne savez que choisir. La joie de votre compagnon est déjà une récompense.

— Je sais ! intervient le roi. Viens avec moi !

Il vous attrape par le bras et vous devez presque courir pour rester à ses côtés. Il vous emmène dans une vaste salle où règne un vrai capharnaüm. Des objets dont vous ne connaissez pas le nom s'entassent pêle-mêle à coté de machines imposantes, parfois plus grandes que vous.

— Ce sont des reliques, vous explique-t-il. Des objets ayant appartenu aux Dieux lorsqu'ils vivaient dans la Cité, il y a plus d'un siècle. Les gardiennes du Temple les achètent à prix d'or ! Prends ce que tu veux. Tu pourras les échanger contre de la nourriture, des vêtements et même des armes !

Si vous avez le code MOTEUR, allez au 14. Sinon, rendez-vous au 313.

228

Vous sortez de votre sac la substance verte que le roi noir désire tant. Les commissures de vos lèvres se soulèvent en un large sourire et vos yeux pétillent. Après l'avoir longuement examiné, vous rangez votre trésor, et, poussée par une joyeuse excitation, vous vous dirigez vers les quartiers sud. Vous retrouvez sans peine l'usine dont vous aviez gravé le chemin dans votre mémoire .

Vous vous arrêtez dans la cour. La tête rejetée en arrière, vous vous surprenez à chercher le papillon qui vous avait émerveillée, somme toute, il n'y a pas si longtemps. Vous peinez à concevoir que votre passage remonte en réalité à plusieurs années.

Vous ne repérez ni lépidoptère ni odeur chimique. Un long soupir s'échappe de vos lèvres, votre sourire s'accentue chassant une pointe d'angoisse naissante. Rejetant l'éventualité que le roi ne s'y trouve plus, vous ouvrez la porte de l'usine. Les réflexes développés lors de votre séjour à la mine vous font rouler sur le côté.

L'épée vous rate de peu. Alors que vous vous attendiez à une attaque du roi blanc, vous découvrez avec stupéfaction que c'est le roi noir qui vous fait face.

— C'est moi ! Zéro ! hurlez-vous.

L'épée brandie au-dessus de votre tête hésite.

— J'ai la substance ! La Belle peut à nouveau vivre !

Le roi abaisse lentement son arme, la pointe de la lame touche le sol, puis à son tour, il se laisse glisser et s'agenouille. Vous apercevez à travers la visière de son heaume ses yeux fermés. Un long soupir s'échappe de ses lèvres, puis il pose son épée et vous serre dans ses bras. Vous éclatez en sanglots, il vous serre plus fort, attendant que vos larmes se tarissent pour desserrer son étreinte. Vous essuyez votre visage du revers de votre manche, puis sortez de votre sac la substance verte et la lui tendez.

— Tu ne pouvais pas me faire plus beau cadeau, Zéro.

La joie qui vous étreint fait naître au fond de votre gorge un rire cristallin.

— Suis-moi !

Le roi s'est relevé et vous tend sa main. Vous traversez la salle de l'échiquier. Le fou est figé dans une position cocasse. Le cavalier tourne le dos à la dame blanche, celle-ci a le visage enfoui dans ses mains. La case du roi blanc est vide. À leur vue, vous ressentez un pincement au cœur vite oublié tant le roi vous presse.

Votre ami vous emmène dans une vaste salle où règne un vrai capharnaüm. Des objets dont vous ne connaissez pas le nom s'entassent pêle-mêle à coté de machines imposantes, parfois plus grandes que vous.

— Ce sont des reliques, vous explique-t-il. Des objets ayant appartenu aux Dieux lorsqu'ils vivaient dans la Cité, il y a plusieurs siècles. Les gardiennes du Temple les achètent à prix d'or ! Je ne pourrai jamais t'exprimer toute ma gratitude, Zéro. Prends ce que tu veux. Tu pourras les échanger contre de la nourriture, des vêtements et même des armes !

Le roi lâche votre bras.

— Prends ton temps pour choisir, petite sœur, dit-il en reculant vers le couloir. Je file rejoindre ma Belle !

Si vous avez le code MOTEUR, allez au 14. Sinon, rendez-vous au 167.

229

Votre compassion envers la Damnée vous fait **reculer de 1 vers la Terre de Nod.**

— Uf'ei ! Zar ! ordonne la fillette en désignant d'un geste sec le mur derrière elle.

Répondant à cet appel, un Damné va se poster dans la travée, tandis qu'un autre l'aide à soulever le sommier de son lit.

— Suis-moi ! vous lance-t-elle.

Le mur de moellons a été creusé au niveau de la tête du lit, la gamine se glisse dans ce trou. Le passage est étroit, il se poursuit à travers la roche jusqu'à une petite salle éclairée par une lampe artisanale.

L'odeur d'alcool vous prend à la gorge. Vous regardez d'un air étonné l'appareillage autour duquel s'active un Damné aux cheveux collés de sueur.

— Un alambic ! vous écriez-vous.

L'homme se tourne vers vous. Son visage a une couleur jaunâtre. Il vous observe avant de hausser les épaules.

— Il est très facile de corrompre les Gardes.

Sa phrase vous ouvre des perspectives que vous n'avez pas le temps d'explorer car la fillette interrompt vos pensées.

— C'est ici que nous nous battrons.

Sa voix extrêmement dense fait pâlir le Damné. Ses bras lentement s'abaissent le long de son corps, puis, sans un mot, il recule d'un pas vacillant jusqu'au fond de la grotte. Bien que le comportement de l'homme vous intrigue, vos yeux se détachent de lui pour parcourir les lieux. L'endroit est étroit, offrant peu de place pour se replier sur une attaque. L'esquive sera une mauvaise stratégie à terme ; le corps à corps, inévitable sans armes, arrivera rapidement.

Vous revenez à la fillette. Vous examinez une nouvelle fois ses membres longs et minces. Peu de chair. Peu de muscles.

Si vous décidez de la ménager en retenant vos coups, allez au 263. Sinon, lâchez-vous au 66.

230

La pente est forte. Vous grimpez d'un bon pas qui fait accélérer les battements de votre cœur mais qui ne vous essouffle pas. La progression est aisée, le sol est plat et la largeur de la galerie vous permet de vous mouvoir loin des parois. La température baisse légèrement. Vous suivez une courbe assez serrée qui tourne vers la droite et vous arrivez rapidement à un croisement.

Si vous continuez tout droit, allez au 290. Si vous tournez à gauche, allez au 61.

231

Vous suivez le roi noir dans le couloir et longez des portes. Sur l'une d'elle vous lisez : Belle au bois dormant. Ce nom vous rappelle quelque chose. Vous fouillez dans votre mémoire et finissez par vous souvenir d'un vieux conte écrit il y a bien longtemps, du temps où les Dieux vivaient dans la Cité. Ou peut-être même, ce conte remonte-t-il à un temps plus ancien encore.

— Seule un prince au cœur vaillant pourra réveiller la princesse, murmurez-vous.

À vos paroles, le roi tressaille.

— Tu connais donc cette histoire, dit-il d'une voix frémissante.

Ce n'est pas tant une question qu'une remarque étonnée.

— Ce n'est qu'un conte, répondez-vous. À la fin, tout finit bien.

Vous ne pouvez voir, caché par le heaume, le pli amer qui s'est formé au coin des lèvres du roi. Il se détourne et ouvre la porte suivante. Vous découvrez une petite pièce sans fenêtre. Un matelas posé sur des palettes fait office de lit, c'est le seul meuble de la chambre.

Le roi vous souhaite une bonne nuit, puis referme la porte derrière lui.

Une myriade d'émotions vous traverse, un mélange d'excitation et d'irritation qui vous tiraille désagréablement. Vous secouez la tête pour chasser cet agacement tout en vous dirigeant vers la porte afin de vérifier qu'elle n'est pas verrouillée. Vous aimeriez faire confiance au roi, la prudence vous pousse à vous barricader en utilisant les palettes.

La nuit est tranquille, ce qui n'empêche pas votre sommeil d'être haché.

Au petit matin, vous remettez la pièce en ordre.

Le roi vous offre un petit-déjeuner copieux, puis vous accompagne jusque dans la cour de l'usine. Avant de vous quitter, il écarte les bras et vous serre contre son cœur.

— Oublie que j'existe, petite sœur.

Vous sentez le froid de son casque contre votre joue.

— Promets-moi de ne jamais revenir, dit-il encore.

Vous vous écartez en hochant la tête, incapable de prononcer une parole. Toujours silencieuse, vous pivotez sur vos talons et vous éloignez, le cœur lourd.

Tandis que vous marchez dans les ruelles désertes, vous ne pouvez vous défaire de l'impression d'avoir oublié quelque chose d'important dans l'usine.

Que faites-vous maintenant ?

Allez-vous essayer de trouver de la nourriture dans les entrepôts de l'aéroport au 3 ?

A moins que vous ne préfériez gravir la colline qui se trouve au centre de la Cité : c'est un poste d'observation idéal avec une vue à 360 degrés. Dans ce cas-là, allez au 194.

Si vous êtes déjà allée dans ces lieux, il vous faut trouver une cache sûre en attendant les Dieux. Rendez-vous au 195.

232

Vous reculez et énoncez cette évidence :

— Tu n'aimes pas te battre.

Le roi noir laisse échapper un rire qui résonne étrangement à travers son heaume.

— Qu'importe mes états d'âme ? Quand il faut se battre, la question ne se pose pas. Je lève le bras et abats mon épée.

Sa réponse ne vous trompe pas. Le roi fanfaronne.

Votre cervelle fonctionne à toute vitesse. Vos idées s'assemblent en même temps que vous les formulez.

— Non seulement tu n'aimes pas te battre, poursuivez-vous, mais, plus que tout, tu répugnes à tuer.

— Quel drôle de roi fais-je donc ! lance votre adversaire d'une voix ironique. Insinuerais-tu que je ne suis qu'un souverain en pantoufles ? Prends garde à toi. Ton outrecuidance risque de te coûter cher.

Vous ne l'écoutez pas, toute à votre réflexion.

— C'est pour ça que tu as conçu le roi blanc. Pour qu'il tue à ta place.

Vous replacez votre couteau dans son étui et portez votre regard sur la mince fente de la visière, un sourire cordial sur votre visage.

Le roi a un petit hochement de tête.

— Tu as vaincu le roi blanc, dit-il. Tu es la première à avoir réussi cet exploit. C'est avec plaisir que je t'offre l'hospitalité.

Allez au 258.

233

Bien sûr !

Les X-Star sont les anciens vaisseaux des Dieux, ce que recherche Karl n'est pas une vieillerie mais une relique !

Vos yeux s'illuminent.

— Je connais un endroit où tu pourras certainement trouver ce que tu cherches.

Si vous avez le code RELIQUES 2, allez au 27.

Si vous avez le code RELIQUES 3 allez au 310.

Si vous avez le code RELIQUES 4, allez au 335.

234

Vous franchissez la ligne de fantassins et vous arrêtez devant le fou. Celui-là ne porte ni bonnet à cornes, ni collerette dentelée. Son costume est sobre : de simples losanges noirs et blancs sans grelots. La seule extravagance que vous notez sont ses poulaines d'un jaune poussin criard dont les pointes s'enroulent plusieurs fois sur elles-mêmes.

Vous continuez à le détailler.

Le visage est pâle, la figure lunaire. Les cheveux ont la couleur de la cendre. Le grotesque qui se dégage du personnage vous pousse à enfoncer votre index dans sa joue.

Vous reculez vivement en poussant un cri.

Les paupières du fou se sont ouvertes.

— Je m'appelle Triboulet, dit-il d'une voix de crécelle, et je suis le fou du roi. Bouffon, fol ou plaisant, j'amuse la cour par mes facéties toujours renouvelées !

Comme pour ponctuer sa déclaration, ses yeux roulent dans ses orbites d'une façon comique, certainement pas humaine. Vous comprenez que vous êtes en présence d'un androïde. Une relique du passé. Une anomalie du présent.

Un sourire s'affiche sur votre visage tandis que vous regardez ses grimaces. Cependant, votre amusement ne dure pas longtemps. L'androïde a pivoté sa tête de 180 degrés et offre maintenant un visage chafouin. Les sourcils broussailleux, les cheveux d'un noir de geai, l'œil torve, il annonce d'une voix grinçante :

— Je m'appelle Triboulet et je suis le fou du roi. Âme noire de l'humanité, on me surnomme le Joker.

Son rire sardonique vous glace le sang.

Vous laissez échapper un soupir de soulagement quand sa tête pivote à nouveau. Mais le répit est de courte durée. Le fou, en une frénésie grandissante, offre tour à tour ses deux visages, vous emportant dans un tourbillon d'émotions qui affole votre raison. Dans un cri rauque, vous plaquez vos mains contre ses joues pour immobiliser sa tête.

Si c'est le fou à face lunaire qui vous regarde, allez au 57. Tandis que la face sombre vous emmène au 262.

235

Un grand silence accueille la fin de votre histoire.

— Tu es une habile conteuse, commente Mereho d'une voix égale.

La Mère se penche vers deux adolescents et discute avec eux à voix basse.

Allez au 277 si vous avez le code R, au 293 si vous avez le code S. Sinon, rendez-vous au 81.

236

Votre Famille originelle ne versait pas dans les reliques, sa richesse résidait dans les livres et les connaissances qui s'y cachent. Vous avez cependant entendu parler des sœurs-soldats — qui se font aussi appeler les gardiennes du Temple. Leur territoire, à l'est de la ville, s'étend autour d'une vaste cathédrale en ruine. L'édifice religieux millénaire comporte plusieurs chapelles qui ont été épargnées par les ravages du temps et qui leur servent d'habitations. La légende raconte qu'une des cryptes recèle un trésor fabuleux composé à parts égales de nourriture et de reliques.

Bardées d'une armure faite de plaques reliées entre elles par des fils de fer, les sœurs-soldats parcourent la Cité à la recherche des objets laissés par les Dieux lorsque ceux-ci vivaient dans la ville il y a plus d'un siècle.

Vous n'avez jamais vu de reliques — hormis dans les livres — mais comme tout le monde, vous désirez fort en posséder une.

— L'Œil de baleine ! vous écriez-vous. Voilà l'objet de ta quête !

C'est l'une des reliques les plus célèbres, un énorme globe orange dont personne ne connaît l'usage.

Avancer de 1 vers le Jardin d'Éden.

Le jeune chevalier paraît satisfait.

— J'accepte, dit-il en hochant la tête. La valeur de la quête m'honore.

Ses talons pressent le flanc de sa monture. Bucéphale d'un bon prodigieux saute au-dessus des têtes des fantassins et retombe vers le centre de l'échiquier. Là, comme si cet effort avait consumé toute leur énergie restante, le cheval et son cavalier se figent en f3.

Si ce n'est déjà fait, vous pouvez vous intéresser au fou au 76 ou à la reine au 178.

Autrement, vous sortez de la salle par le 19.

237

Cette fois-ci vous n'avez plus de doutes, le sol descend fortement et l'air se réchauffe. Assez rapidement, le boyau se resserre et, à certains endroits, vous pouvez à peine avancer de face. Le sol devient inégal et par deux fois vous êtes obligée de vous aider de vos mains pour franchir des passages abruptes.

Autant que vous pouvez le juger, la galerie fait un grand coude sur la droite avant de suivre un trajet plus ou moins rectiligne. L'étroit boyau débouche enfin dans une galerie plus large.

Si vous suivez cette nouvelle galerie en continuant tout droit, allez au 239. Mais si vous la remontez en tournant à droite, allez au 192.

238

Les paroles du fou vous reviennent en mémoire. Vous ouvrez la porte.

Rayez les mots *Belle* ou *Bois dormant*, puis allez au 241.

239

Le sol est à nouveau horizontal. Au bout de quelques pas, une ouverture apparaît sur votre gauche. Votre lampe révèle une galerie qui descend en pente douce.

Ce souterrain vous semble être un véritable labyrinthe et vous n'avez ni fil d'Ariane ni plan pour vous repérer ; pas de pierres non plus pour élever un cairn. Vous sortez votre couteau de son étui et tentez de graver une inscription sur le mur de la galerie mais n'arrivez qu'à émousser la pointe de votre lame.

Alors, vous prenez le temps de refaire dans votre tête le chemin que vous avez parcouru depuis les grilles afin de le graver dans votre mémoire.

Lorsque cela est fait, vous avez le choix entre vous engager dans la galerie qui descend au 330 ou continuer tout droit au 281.

240

— Il y existe, dit-on, des mets succulents qu'on ne trouve nulle part dans la Cité, des plats délicieux aux noms poétiques qui ravissent les papilles et provoquent des plaisirs insoupçonnés.

Les yeux dans le vague, vous tentez d'imaginer cette nourriture céleste.

— Des plantes aux saveurs subtiles, reprenez-vous, poussent dans le Jardin et leur mariage culinaire est tout un art. Certaines préparations ont des textures aériennes, aussi légères que de la dentelle, et qu'importe que cela ne remplisse pas le ventre car la nourriture ne manque jamais, disposée sur de longues nappes blanches finement brodées. De vastes tonnelles en satin abritent les tables éternellement garnies, il y émane des fumets qui enchantent les sens avant même que la nourriture ait effleuré le palais.

Allez au 309.

241

La chambre est somptueuse. Que cela soit les tentures aux motifs délicats qui tapissent les murs ou les épais tapis dont les couleurs chatoyantes ont gardé tous leurs éclats ou encore les quelques meubles en bois – une commode, une table de toilette et un fauteuil – qui luisent sous la faible lumière d'un lustre à pendeloques, tout est magnifique. Mais la chose la plus belle est le lit à baldaquin qui resplendit au centre de la pièce.

Vous vous avancez et soulevez le voile léger.

Une jeune femme à la beauté sublime repose sur les draps de satin. Ses yeux sont fermés. Son visage est une perle sur l'écrin de l'oreiller.

Ses traits sont ceux de la dame blanche mais ils ont la perfection qui manquait à cette dernière. Cette beauté absolue vous coupe le souffle et suspend vos gestes.

Le roi vous a rejointe. Ses doigts tremblants caressent la joue pâle. Vous tendez à votre tour votre main, n'osant qu'effleurer le poignet de la Belle. Le contact est glacial.

— Elle… elle est morte ? demandez-vous, vos yeux épiant sa poitrine à la recherche d'un mouvement.

— C'est une androïde, répond du bout des lèvres le roi. Mon chef-d'œuvre. Son physique est ce qu'on remarque en premier, mais il n'est pas sa seule beauté. Loin de là. Je l'ai sculptée ainsi, moins pour le plaisir des yeux que pour la volupté de l'âme devant la perfection car sa beauté, sa véritable beauté, est intérieure. La délicatesse de ses sentiments, la profondeur de ses pensées, la pureté…

La voix du roi se brise, sa respiration devient un râle semblant sortir d'un soufflet de forge.

Vous vous tournez vers lui, vous arrachant avec peine à la contemplation de la Belle.

— Pourquoi ne lui donnez-vous pas vie ? demandez-vous. Comme pour les pièces du jeu d'échecs ?

Un soupir fend la poitrine de votre compagnon.

— La substance qui anime mes androïdes est difficile à obtenir. Même en y mettant le prix, je ne trouve plus de fournisseurs. La source se tarit. Je garde le peu qu'il me reste pour le roi blanc. Il est ma seule défense, tu comprends. Il faut la protéger.

Sa main glisse jusqu'aux doigts de la Belle qu'il enserre délicatement. Votre curiosité vous pousse à demander quelle est cette étrange substance dont vous venez de découvrir l'existence.

— Une sorte de masse gélatineuse parsemée de pigments verts fluorescents.

Si vous possédez du CHOPS, allez au 227. Sinon, allez au 304.

242

Vous vous résignez à affronter les relents nauséabonds et pénétrez dans l'antre obscur à la suite de Sol. Celui-ci n'a pas l'air de souffrir de cette odeur qui vous évoque un mélange d'ammoniac et de souffre.

Les parois de la galerie sont dépourvues de CHOPS. Vous pensez d'abord que cela explique son abandon, mais ce raisonnement ne vous satisfait qu'à moitié. D'après ce que vous avez observé, vous pensez que la substance est autant extraite que cultivée.

Le tunnel que vous avez enfilé débouche rapidement dans une grande salle, une grotte naturelle, épargnée par les coups de pioches et le martellement des marteaux-piqueurs. Sol éteint sa lampe et vous demande de faire de même.

À quelques mètres de vous, s'étend un rideau de perles bleu-vert luminescentes ; cette beauté jaillie de l'obscurité vous émerveille. Vous avancez prudemment, admirant ce spectacle inattendu dans cet Enfer. Vous vous retournez pour en faire part à Sol mais le Damné d'une brusque bourrade vous projette en arrière ; vous tombez en vous affalant contre le rideau. Vous l'agonissez d'injures tandis qu'il s'enfuit en courant.

Alors que vous prenez appui sur les filaments pour vous relever, vous découvrez qu'ils sont recouverts d'une substance collante, qui entrave vos mouvements, et pire, tout cela semble bouger... Vous lancez des regards inquiets autour de vous. Un énorme ver accroché au plafond, la tête en bas, aspire lentement les fils auxquels vous êtes engluée, vous remontant centimètre après centimètre vers une gueule bardée d'une double rangée de dents acérées. Vous redoublez en vain vos efforts pour vous délivrer.

L'horrible larve, excitée par la promesse de nourriture, ne se contente plus d'avaler les sécrétions gluantes, elle descend maintenant vers vous, frémissante et impatiente. Tenaillée par la peur, usant du peu de lucidité qui vous reste, vous vous tortillez pour vous défaire de vos vêtements. Une de vos mains glisse à l'intérieur de la manche de votre veste ; d'une contorsion d'épaule, vous libérez votre bras que vous tendez devant vous, vos doigts tâtonnent, trouvent une anfractuosité et vous tirez de toutes vos forces pour vous arracher du piège.

Vous roulez au sol. Un cri inhumain fait de frustration et de rage emplit la caverne. Vous portez vos mains à vos oreilles et serrez les dents. La plainte finit par mourir. Alors, frissonnante, vous récupérez votre sac et votre torche tombés à terre. Le sol est recouvert de débris d'ossements. Vous réprimez un hoquet de dégoût en apercevant des bouts de chair encore accrochés à certains os.

Le cœur au bord des lèvres, vous courez vers la sortie. Un bruissement derrière votre nuque vous fait plonger au sol, un souffle fétide balaie votre dos. Vos mains prennent appui sur le sol jonché d'os brisés et vous vous retournez. Vous retenez un cri d'effroi. Un insecte d'une grosseur inimaginable, aux ailes démesurées, entame une large courbe pour revenir vers vous. La partie caudale de son abdomen a la luminescence des filaments. Mais ce que vous ne quittez pas des yeux est le rostre qui prolonge sa tête, assez long et fin pour pouvoir percer votre cage thoracique. Vous dégainez votre pistolet.

Vous n'avez jamais utilisé une arme à feu pour tuer.

Le premier coup rate sa cible. L'éperon de l'insecte, lui, a lacéré la manche de votre pull et entaillé votre peau. Vous grincez des dents sous la brûlure.

Vous essuyez votre main sur votre pantalon pour en ôter la sueur et rectifiez le tir. Pas assez. Vous subissez une deuxième blessure, cette fois-ci à la jambe.

Le troisième tir est votre dernière chance. Vous réagissez d'instinct en réajustant la position de votre index et en maintenant l'arme immobile après avoir appuyé sur la gâchette. Le cœur cognant dans vos oreilles, la respiration coupée, vous voyez l'insecte s'effondrer. **Progressez de 1 dans la Voie du combat.**

Vous ne prenez pas le temps de savourer votre victoire. Quels dangers vous guettent encore ? Vous courez aussi vite que vous permettent vos blessures pour vous échapper de cet antre puant. Cependant votre instinct vous fait vous arrêter avant la sortie.

Sol se tient face à vous mais ne peut vous voir car vous êtes dissimulée dans l'obscurité de la grotte. Immobile, le Damné fixe l'entrée, tous ses sens en alerte. Votre pistolet pointé sur lui, vous sortez de la grotte en marchant lentement. Vous avez la satisfaction de voir la surprise puis l'effroi se peindre sur son visage.

— Enfoiré ! sifflez-vous entre vos dents.

Sol, pitoyable, secoue la tête.

— Je… je ne voulais pas… J'ai pris peur…

Vous ricanez tandis qu'il recule.

— Peur de cette petite bêbête volante ? ironisez-vous. De celle que j'ai tuée ?

Le Damné ouvre la bouche de stupéfaction avant de partir dans un grand éclat de rire nerveux. Il passe ses mains sur son visage puis s'adosse à la paroi la falaise.

— C'est vrai, dit-il en se tordant ses mains. Je vous ai envoyé là-bas pour qu'elle s'occupe de vous.

Et soudain, vous comprenez.

— Tu voulais que je serve d'appât pour avoir la voie libre !

L'homme dénie d'un mouvement de tête.

— Je me suis mal exprimé. Je voulais dire : je vous ai envoyé là-bas pour que vous vous occupiez d'elle. Vous avez un pistolet… Il était facile pour vous de la tuer. Et maintenant, rien ne nous empêche de traverser la grotte !

Si vous décidez de retourner dans la grotte, allez au 119. Autrement, allez au 198.

243

Vos yeux valsent dans toutes les directions, incapables de se fixer sur une seule de ces merveilles qui affolent votre esprit. Vous reculez, repoussée par l'immensité de ce trésor fabuleux. Votre dos heurte quelque chose de dur. Vous mettez vos mains derrière vous par réflexe, vous sentez sous vos doigts une barre métallique, elle s'abaisse, vous basculez dans le vide.

Vous enroulez votre corps et protégez votre crâne avec vos mains tandis que vous chutez. Vous rebondissez sur du goudron, un claquement sec retentit. Vous avez atterri à l'extérieur du bâtiment sur une aire de déchargement. Les yeux plissés à cause de la luminosité, vous relevez la tête. La porte par laquelle vous êtes tombée, à un mètre cinquante du sol, s'est refermée. Vos efforts pour la rouvrir n'aboutissent qu'à vous écorcher les doigts.

Votre langue claque d'agacement. Vous vous retrouvez de l'autre côté de l'usine, les bâtiments accolés ne vous laissent aucun passage pour retourner d'où vous venez, il vous faudrait faire un long détour pour cela, ce qui ne vous semble pas une bonne idée. *Ne jamais rester trop longtemps au même endroit, surtout si on a laissé des traces de son passage.*

Vous gravez dans votre mémoire les lieux pour pouvoir y revenir.

Notez le code RELIQUES 2.

Qu'allez-vous faire maintenant ?

Essayer de trouver de la nourriture dans les entrepôts de l'aéroport au 3 ?

Gravir la colline qui se trouve au centre de la Cité ? C'est un poste d'observation idéal avec une vue à 360 degrés. Dans ce cas, allez au 194.

Si vous êtes déjà allée dans ces lieux, il vous faut trouver une cache sûre en attendant l'appel des Dieux. Rendez-vous au 195.

244

L'odeur infecte a disparu. Vous descendez précipitamment les marches. L'éboulis qui ferme le passage est toujours là mais le liquide brunâtre qui suintait des rochers a séché. Vous vous approchez des os et prenez le temps de les observer.

Vous vous relevez péniblement, la gorge sèche. Cela ne fait aucun doute, vos yeux contemplent le squelette d'un Damné !

Cette révélation vous fait reculer de 1 vers la Terre de Nod.

Notez le code BLANC.

Si c'est le deuxième endroit où vous vous êtes rendue après avoir fui les Enfers, allez au 98. Sinon, vous pouvez visiter un autre lieu en vous repérant à l'aide du plan, ou, bien sûr, retourner aux grilles au 98.

245

— Ceux qui, pour Nous, auront mené Combat, Nous les dirigerons dans Nos Chemins, citez vous.

Vous n'excellez pas dans l'art du combat. Votre Famille étant pacifique, elle privilégiait la Voie de l'endurance. Ainsi, bien qu'elle ait axé sa survie sur la connaissance, vous avez lu peu de livres sur les techniques de combat. Vous misez sur la faible constitution des mômes pour vous en tirer.

— Tu affronteras donc notre champion. Relève-toi.

Vous parcourez des yeux la bande de gamins, vous demandant lequel sera votre adversaire.

Deux garçons et une fille se sont avancés. Tous les trois plus jeunes que vous.

Vous les dépassez facilement d'une tête. Vous ne regrettez pas votre choix.

« Mère, laisse-moi donner mon sang pour la Famille. »

La formule rituelle est prononcée trois fois.

La Mère porte son regard sur chacun des prétendants. Déjà au garde-à-vous, leurs corps se raidissent encore sous cette inspection, et prennent la rigidité de statues de pierre.

— Lha-mo ! appelle la Mère.

Vous percevez un flottement dans la Famille, et vous notez sur le visage des deux gamins les plus costauds — un des garçons et la fille — une moue de dépit. Vous poussez un soupir de soulagement. Vous allez affronter le plus chétif, la Mère a décidé de vous ménager.

— Moi ? Me battre contre ce mollusque ? Pourquoi le ferais-je ?

Votre sourire se fige. Celui qui vient de parler est un ado assis sur une caisse de nourriture. Il est maigre comme les autres, mais sous sa peau tendue vous voyez nettement le dessin de ses muscles.

Un foulard ceint son front. Son torse est parcouru de nombreux tatouages, essentiellement des têtes de mort entourées de roses. Pieds nus, il ne porte comme habit qu'un jean déchiré.

Il désigne du menton les trois mômes qui se sont avancés :

— Donne-leur leur chance. Que l'un d'eux progresse sur la Voie du combat !

— Lha-mo, tu es le plus fort de la Famille, nous le savons tous. Mais tu n'en es pas le Père. Pourquoi, d'après toi ? Il y a évidemment une raison à cela, comme il y a une raison à ce que ça soit toi qui combattes.

L'ado reçoit ces paroles avec un grognement. Sa main disparaît dans une des caisses de nourriture et revient avec un bocal de fruits au sirop.

— Alors, il faut que je prenne des forces, dit-il en ouvrant la conserve.

Tous les regards sont suspendus à ses doigts qui dans un va-et-vient continu plongent dans le bocal, puis vont dans sa bouche déposer leur pêche miraculeuse.

Vous entendez nettement le ventre de l'enfant à votre droite gargouiller.

— Le combat ! crie Saskia. Le combat, puis nous festoierons !

À ces paroles, la tension qui s'était emparée de toute la Famille se transforme en liesse et des hourras fusent.

Lha-mo se lève et vous découvrez en pâlissant le poignard qui bat contre sa cuisse, une longue lame lisse d'un côté, crantée de l'autre. Il saisit deux armes qu'il jette à vos pieds.

— Choisis.

L'une est un bâton presque aussi grand que vous, l'autre est un fléau muni d'un kettlebell à son extrémité.

Si le bâton vous paraît l'arme idéale pour maintenir à distance votre adversaire, allez au 218. Mais si vous pensez que le poids du kettlebell compensera votre manque d'agilité, allez au 78.

Fuyant l'odeur nauséabonde, vous tournez sur la gauche et entrez dans une vaste salle où règne un vrai capharnaüm. Des objets dont vous ne connaissez pas le nom s'entassent pêle-mêle à coté de machines imposantes, parfois plus grandes que vous.

Vous déambulez dans cette caverne d'Ali Baba, déplaçant le matériel qui encombre votre passage.

Et soudain, vous comprenez ! Ce sont des reliques. Ces objets ayant appartenu aux Dieux lorsqu'ils vivaient dans la Cité, il y a plusieurs siècles.

Si vous avez le code MOTEUR, allez au 8. Sinon, rendez-vous au 243.

247

La substance verte ressemble à celle décrite par le roi ! Vous oubliez un instant votre fatigue, excitée par cette découverte.

Le cri sec d'un garde vous fait vite revenir à la réalité.

Allez au 161.

248

Et espérer que tout cela ne soit pas un conte de fée.

Les mots prononcés par le roi résonnent comme un signal dans votre tête. Vous faites demi-tour et ouvrez la porte.

Rayez le mot *conte* et allez au 241.

249

Ce frère est mort bravement. Qu'importe son visage. Avec les forces qui vous restent, vous traînez son corps dans la cour. Avec un seul personnage, vous ne pouvez pas faire une scène grandiose. Vous choisissez l'Ermite à la stèle. Vous poussez une palette contre le mur de l'usine et asseyez dessus le roi en tailleur. Vous n'êtes pas fière de votre présentation mais cela sera suffisant pour assurer l'Ascension du défunt.

Assise dans le coin opposé de la cour, les paupières closes pour mieux vous recueillir, vous attendez la venue des Dieux. Vous avez dû vous assoupir car lorsque vous rouvrez les yeux, les ombres se sont singulièrement allongées. Le roi noir est toujours là. Vous espérez n'avoir pas fâché les Dieux. La tête renversée en arrière, vous scrutez le ciel, vous demandant quand ils viendront. Vous ne pouvez cependant attendre indéfiniment. Vous poussez un soupir et vous relevez. Malgré les risques, la curiosité vous pousse à visiter l'usine avant de partir.

Vous retournez dans le couloir au 246.

250

Le roi vous regarde longuement.

— Tu es la première à avoir réussi cet exploit. De ma case blanche, au loin, sur cette huitième rangée de l'échiquier, je t'ai observée. Mon heaume couvrant mes oreilles, je n'ai pas entendu grand-chose de tes paroles. Cependant, par la mince fente de ma visière et en dépit de la pâle clarté de la fenêtre du toit, j'ai pu observer ton visage et ceux de mes androïdes. Mon cœur ne s'est pas serré comme j'ai vu les vôtres le faire, au contraire, j'ai ressenti une certaine légèreté, comme une joie. Un sentiment que je n'avais pas éprouvé depuis longtemps. Trop longtemps.

À la fin de ces paroles, le roi range son épée dans son fourreau, puis se redresse.

— C'est avec plaisir que je t'offre l'hospitalité, conclue-t-il.

Allez au 258.

251

La Gardienne approuve d'un grognement votre choix et enfourne l'objet dans son sac. Vous continuez votre exploration, vous étalez en retenant votre respiration quelques tee-shirts dans l'espoir d'en trouver un pas trop abîmé et à votre taille. Mais cela fait trop longtemps que les vêtements traînent dans l'humidité pour être encore portables.

Un raclement de gorge vous rappelle à votre tâche.

Tendez-vous à la Gardienne la ceinture rouillée que vous tenez dans votre main droite ? Dans ce cas, allez au 147. Mais si vous lui présentez la cravate effilochée qui pend à votre main gauche, allez au 67.

252

Vous serrez les dents, éloignant la douleur de votre esprit et vous vous jetez sur votre adversaire. Lha-mo vous pique de la pointe de son poignard.

Il en est ainsi pour toutes vos attaques. Lha-mo esquive puis perce votre peau, à chaque fois à un endroit différent. Vous ne tardez pas à être lardée de coupures. Le sang qui s'en échappe poisse vos habits et vos mains, rendant votre arme glissante.

Vous faiblissez, votre visage exsangue grimace sous l'effort et la douleur. Vos jambes se dérobent et vous tombez. Aussitôt, vous sentez la lame de Lha-mo sur votre gorge. Vous vous forcez à regarder les yeux de votre adversaire mais celui-ci se

moque de votre regard, il se contente de fixer sa lame. Le cœur battant, vous attendez le coup de grâce. Lha-mo se contente de se relever et de s'en aller sans un mot, refusant de s'abaisser à prendre votre vie.

Vous poussez un long soupir avant de vous évanouir.

Vous avez perdu le combat mais êtes toujours vivante.

Vous progressez de 1 dans la Voie du combat, ce qui vous fait aussi avancer de 1 vers le Jardin d'Éden.

Allez au 107.

253

Les quinze jours qui suivirent furent les plus heureux de votre vie. Toute la Famille baignait dans une euphorie qui ne cessa de grandir jusqu'au jour du Grand Départ. C'est ainsi que vos compagnons nommaient le voyage qui les amènerait au Jardin. Egan vous vouait une admiration sans borne. Même Mereho avait ravalé sa jalousie et écoutait avec plaisir les histoires fabuleuses que vous racontiez chaque soir.

Vous passiez vos journées aux côtés de Karl. La mécanique et l'électronique ne vous passionnaient pas mais les conversations de l'adolescent avaient une profondeur qui vous touchait. Vous parliez d'autre chose que de survie, de nourriture à trouver, de Familles à combattre. Vous parliez d'avenir, de beauté, du sens de la vie. Une vision nouvelle du monde se dessinait et cela vous émerveillait.

L'aéroport était un havre que la Famille avait su préserver de la Cité et de ses dangers.

Karl vous avez proposé plusieurs fois de partir avec eux.

Et même encore maintenant, alors que tous les membres ont embarqué et que le X-Star est sur le point de décoller, il tente sa chance.

— Viens avec nous, Zéro.

Vous secouez une fois de plus la tête.

— Ma place n'est pas dans le X-Star.

Bien sûr, Karl le sait. Cela ne l'empêche pas d'insister.

— Viens. Nous allons au même endroit. Allons-y le même jour.

— Je te rejoindrai bientôt, Karl. Les Dieux ne vont pas tarder à m'appeler.

Vous saisissez sa main.

— Nous nous retrouverons là-bas.

— Le Jardin est tellement grand !

— Attends-moi sous le plus bel arbre, je saurai le reconnaître.

Vous lâchez sa main et reculez. Il vous adresse un petit sourire triste mais vous le savez : dès que le X-Star s'envolera, sa peine fera de même. Alors, vous courez. Vous vous précipitez hors du hangar, vous voulez voir l'appareil s'élancer vers les cieux et le suivre du regard jusqu'à ce qu'il y disparaisse.

Sur le tarmac, vous vous retournez. Le X-Star émerge du dôme de verre qui s'est ouvert comme une fleur au jour naissant. Vous agitez votre main, vous ne voyez pas vos amis mais qu'importe ! Des larmes piquent vos yeux. Le X-Space s'élève. Votre poitrine se gonfle d'une allégresse qui vous fait pousser des cris de joie.

L'engin soudain tangue, votre sourire se fige. Incrédule, vous le voyez perdre de l'altitude, et vous tombez aussi. Lorsqu'il s'écrase dans un grand vacarme, vous êtes à genoux sur le sol encore vibrant de l'onde de choc.

Un silence assourdissant a remplacé l'insensé cataclysme.

Des corps ont été éjectés et gisent de l'autre côté du grillage, en dehors de la Cité. Vous reconnaissez celui de Karl.

Si vous êtes plus proche de la Terre de Nod que du Jardin d'Éden ou à égale distance des deux, allez au 226. Dans le cas contraire, rendez-vous au 302.

254

Vous avancez entre le bâtiment et la paroi de la grande salle souterraine en comptant vos pas. Des taches d'humidité s'étendent sur les parpaings, dessinant de sombres formes arrondies. De temps en temps, vous baladez votre lampe au-dessus de votre tête, étonnée à chaque fois par la hauteur de la cavité.

Au trente-et-unième pas, vous arrivez à l'angle du bâtiment et au bout de la salle. Vous tournez à gauche pour longer le troisième pan. Votre compte repart à zéro ; au douzième pas votre torche éclaire enfin une porte. Votre couteau à la main, le cœur battant, vous donnez un violent coup de pied dans le vantail métallique. La porte ricoche contre le mur dans un bruit d'enfer. Vous reculez précipitamment et éteignez votre lampe tout en vous traitant silencieusement d'idiote. Le dos collé à la paroi, vous mordillez votre lèvre inférieure ; vos paupières papillonnent pour chasser la sueur qui coule dans vos yeux.

Vous attendez ainsi de longues minutes, tous vos sens en alerte. Puis, rien ne troublant le silence et l'obscurité, vous rallumez votre lampe et, la gorge sèche, pénétrez dans le bâtiment.

Vous vous trouvez dans un vaste dortoir. Quatre rangées de lits superposés en occupent l'espace. Vous avancez dans les travées, les lits ont été dépossédés de leurs matelas, les sommiers à ressort présentent tant de bosses et de creux que vous

n’aimeriez pas y dormir. Certains lits comportent des chaînes attachées à leurs barreaux.

Malgré les grillages, les verres des plafonniers ont été brisés, les morceaux crissent sous vos chaussures. Il n’y a ni sanitaires, ni douches. Pas même un lavabo ou un seau. Vers l’entrée, un lit plus confortable flanqué d’une table de nuit longe le mur. Deux patères surmontent le tout. Un objet qui a glissé derrière le sommier attire votre œil. Vous vous accroupissez et attrapez un panneau en plastique qui se révèle être un plan d’évacuation.

À partir de maintenant, vous utilisez ce plan pour vous déplacer dans le souterrain. Vous n’avez accès pour l’instant qu’aux chiffres verts qui correspondent à des numéros de paragraphes.

255

Vous ne vous reposez pas longtemps. Soudain, une rafale de coups métalliques résonne au-dehors, comme si l’on frappait deux objets l’un contre l’autre. Ce tambourinement doit être un signal usuel car le dortoir s’anime immédiatement. Les corps perclus se redressent douloureusement, puis désertent les lits, formant une file humaine qui se dirige d’un pas traînant vers la sortie. Vous vous levez à votre tour ; cet effort vous arrache une grimace, et vous suivez le mouvement péniblement.

À l’extérieur, les files venant des trois bâtiments se sont rassemblées en une longue queue dont vous ne voyez d’abord pas le début. C’est en avançant que vous comprenez qu’il s’agit tout simplement de l’heure du repas. Enfin, « repas » est un bien grand mot pour désigner cette soupe claire, servie par un Damné ceint d’un tablier maculé de taches grasses, et dans laquelle baignent trois malheureux morceaux d’un étrange légume. La maigre pitance, que vous avalez avec avidité, brûle votre œsophage, puis votre estomac. Dépitée, vous inspectez votre écuelle vide. Vous avez déjà eu faim dans la Cité. Plus d’une fois votre Famille a dû rationner les vivres, ne vous satisfaire que d’un seul repas par jour ne vous est pas chose étrangère. Mais toujours, vous aviez l’espoir d’une razzia, d’une offrande aux Dieux ou de la découverte d’un stock oublié de nourriture, qui finirait par remplir votre ventre.

Ici, les rations ne sont qu’un mensonge, une tentation diabolique pour mieux vous tourmenter.

Les paroles du Damné dans la cache vous reviennent alors en mémoire. « Il est très facile de corrompre les Gardes. » Vous vous installez à l’écart et observez Damnés et Démons. Sur les quatre gardes, trois jouent aux cartes ; un seul, les pouces plantés dans son ceinturon, vous surveille. Vous cherchez les Damnés les

moins maigres : l'homme qui vous a fait un signe discret de la main après que vous avez franchi la Porte, le cuisinier, une poignée d'autres.

Le Damné au tablier cogne à nouveau violemment sa louche contre une de ses immenses marmites. À la suite de vos compagnons d'infortune, vous vous levez et allez poser votre écuelle sur le chariot qui se trouve à ses côtés. Puis, les files humaines regagnant les dortoirs, vous rejoignez vous-même votre couche.

Les lumières pâlottes s'éteignent peu après.

Baignant dans votre sueur, vous passez une nuit agitée. La vermine qui infeste votre matelas n'arrange pas les choses.

La lumière soudaine, bien qu'elle n'ait rien d'éblouissant, vous arrache brutalement de vos cauchemars. Votre cœur bat à rompre et, durant quelques secondes, vous vous sentez nauséeuse.

La longue travée de lits tremble sous les à-coups. La mise en route de l'éclairage artificiel signifie le début de la journée et les Damnés dégringolent péniblement de leurs couches. C'est d'un œil maussade que vous assistez à ce ballet de membres décharnés, tentant d'ignorer les remugles qui s'échappent des habits raides de crasse. Depuis que vous vous êtes réveillée, vous grattez d'ailleurs furieusement vos jambes couvertes de piqûres, vos ongles en sont rouges de sang.

Vous glissez vos pieds dans vos rangers tout en pensant à la journée qui s'annonce et à son lot d'incertitudes.

À la sortie du dortoir, on vous tend un gobelet d'eau tiède et un quignon de pain. Vous en dévorez quelques bouchées avant de vous raviser. Les Damnés ont enfoui les leurs dans leurs sacs. Vous les imitez.

Les Démons crient des ordres, vous prenez place dans la file qui se forme. Vous vous retrouvez à côté d'un vieillard qui vous lance des regards à la dérobée. Vous cherchez des yeux la fillette, vous l'apercevez à trois rangs de vous. Elle arbore son étrange sourire et fait semblant de ne pas vous voir.

Les portes de la grotte s'ouvrent, libérant l'horrible odeur de soufre exhalée par l'antre du gouffre. Une quinte de toux vous secoue lorsque l'air brûlant roule dans vos poumons, vous étouffant à moitié. Vous hoquetez, peinant à reprendre votre respiration. Des larmes mêlées de sueur piquent vos yeux.

Commence ensuite une longue descente sur des sentiers vertigineux, entrecoupés d'échelles aux endroits les plus abrupts. Le trajet qui met à rude épreuve les muscles de vos jambes et de vos bras requiert toute votre attention, le moindre faux pas serait fatal. Vous ne savez précisément combien de temps dure cette marche. Une heure ? Plus ? En tout cas, vous accueillez avec un soupir de soulagement sa fin.

Sans vous accorder un instant de repos, les Damnés vous poussent avec brutalité dans une galerie. Suivant l'exemple de la femme qui se trouve devant vous, vous saisissez une pioche dans un des râteliers de l'entrée avant de vous engager dans un large boyau éclairé par des LED fixées au plafond Au bout de quelques mètres, on vous désigne d'un geste péremptoire une masse gélatineuse parsemée de pigments verts fluorescents. Vous lancez des regards perplexes autour de vous.

Si vous avez le code ROI, allez au 320. Sinon, rendez-vous au 68.

256

Malgré tous les livres que vous avez lus et votre grande mémoire, vous n'arrivez pas à trouver le code. La Mère réussit à cacher sa déception mais pas son inquiétude. Les plis de son front se creusent un peu plus. Egan réagit moins bien, l'admiration qui brille dans ses yeux depuis que vous avez révélé vos talents de conteuse se transforme en dépit. Il vous tourne le dos et s'enfuit. Les lèvres de Mereho s'arquent en un sourire de satisfaction.

Le malaise que vous ressentez vous pousse à partir. La Mère vous raccompagne jusqu'au portail de l'aéroport.

Que faites-vous maintenant ?

Allez-vous explorer les quartiers sud où vous n'êtes jamais allée au 140 ?

A moins que vous ne préfériez gravir la colline qui se trouve au centre de la Cité : c'est un poste d'observation idéal avec une vue à 360 degrés. Dans ce cas-là, allez au 194.

Si vous êtes déjà allée dans tous ces lieux, il vous faut trouver une cache sûre en attendant les Dieux. Rendez-vous au 195.

257

Quand vos doigts agrippent un des barreaux, des écailles de peinture se détachent du fer rouillé. Vous tirez d'un coup sec. Les gonds grincent, le vantail pivote sur un centimètre puis se bloque.

Ce passage n'est donc jamais fermé…

Vous franchissez les grilles et faites quelques pas. La maigre lumière du plafonnier ne porte pas jusqu'ici, vous obligeant à rallumer votre lampe. Vous baladez son faisceau sur les parois, les yeux écarquillés. La roche a remplacé ici la terre, vous offrant un spectacle inattendu. Un dégradé scintillant de bleus et de verts, rehaussé de marbrures d'ocres vous entoure. Ces couleurs chatoyantes vous émerveillent tant

que vous en oubliez la noirceur du monde jusqu'à ce que votre instinct de survie vous rappelle à la réalité et à ses dangers.

Vous vous remettez en marche.

Vous avancez dans une galerie large où eux hommes de front pourraient se déplacer sans se gêner. Un système d'éclairage par bande LED court toujours sur la roche mais au vu de son état, il est sans doute hors-service depuis plusieurs dizaines d'années. Vous parcourez encore quelques mètres avant d'arriver à un carrefour. Votre lampe dévoile trois galeries, toutes aussi glaciales les unes que les autres. Vous les éclairez, tour à tour, et à chaque fois votre faisceau lumineux finit sa course dans une obscurité profonde.

Sans plus d'informations, une direction en vaut bien une autre.

Que cela soit à gauche au 87, à droite au 209, ou tout droit au 31.

258

Intriguée et un peu déconcertée par cet étrange accueil, vous suivez le roi dans le couloir jusqu'à une pièce sans fenêtre. Une ampoule dénudée éclaire d'un halo cru une table basse affublée d'un vieux fauteuil. Des coussins jetés pêle-mêle sur le sol apportent quelques touches de couleur. Contre un mur, sur une planche posée sur des tréteaux, vous apercevez de la vaisselle ébréchée, un réchaud électrique et des jerricans d'eau. De nombreux petits objets en plastique ou en bois attirent votre regard. Vous hésitez sur leur fonction : jouets ou objets décoratifs ?

— Installe-toi, vous dit le roi.

Vous vous enfoncez dans le fauteuil qui ne se révèle pas aussi confortable que vous le pensiez avec ses ressorts bosselés.

Le roi pose devant vous un paquet de biscuits entamé et une bouteille d'eau.

— Restaure-toi. Il faut que j'aille réparer le roi blanc. Je ne serai pas long.

Vous fixez un instant la porte qui vient de se refermer derrière votre étrange compagnon. *Bien sûr, le roi blanc est la garantie de votre sécurité.*

Vos doigts se tendent vers un biscuit, vous l'engloutissez en deux bouchées. Vous vous forcez à manger les autres plus lentement. À la moitié du paquet, vous ramassez un des petits objets qui traînent sur le sol et l'examinez. Vous avez dans les mains un cube dont les faces, chacune d'une couleur différente, sont elles-mêmes constituées de neuf cubes montés sur un ingénieux système de rotation. Vous faites tourner les éléments, amusée par le mécanisme, puis décidez de reconstituer les faces de couleur. Au bout de trois quarts d'heure, vous jetez le cube sur la table basse en pestant. Ce casse-tête démoniaque, certainement inventé par le roi noir vous a mis

les nerfs en pelote. Vous vous rabattez sur le reste de biscuits que vous finissez sans vergogne.

Vous avalez votre dernière bouchée lorsque le roi noir revient. Il s'est débarrassé de son armure, ne gardant que son heaume. Une forte odeur chimique et écœurante l'accompagne. Il attrape deux coussins et s'assoit en face de vous.

— Tu es seule, sans Famille, intelligente, sensible. Et toujours vivante. Tu m'intrigues, petite sœur. Qui es-tu ? D'où viens-tu ?

Vous scrutez la fente du casque d'acier, les yeux du roi sont inaccessibles. Malgré tout, vous vous sentez en confiance.

Alors vous lui racontez votre histoire. Oh ! pas tout. Comme lui, vous gardez votre part d'ombre et choisissez ce que vous livrez. Mais ce que vous dites vous allège. Vous ne sentez plus les ressorts du fauteuil, ni vos craintes, ni votre fatigue. Vous parlez aussi de vos espoirs et de cet Éden qui vous attend.

— Le Jardin… intervient le roi. Parmi toutes ses promesses, laquelle t'apparaît la plus importante ?

Vous poussez un long soupir, renversez votre tête en arrière et fixez le plafond.

Vous répondez : la nourriture (allez au 240), l'amour (allez au 79), la sécurité (allez au 52).

259

Vous tournez le dos à la fillette, soulagée de mettre un terme à cette discussion absurde. Vous remontez la travée. L'homme qui vous a fait un signe discret de la main après que vous avez franchi la Porte ne se trouve plus sur son lit. La femme au visage hilare s'est endormie.

Vous vous allongez sur votre couche et croisez les mains derrière votre nuque.

Vous ne vous reposez pas longtemps. Soudain, une rafale de coups métalliques résonne au-dehors, comme si l'on frappait deux objets l'un contre l'autre. Ce tambourinement doit être un signal usuel car le dortoir s'anime immédiatement. Les corps perclus se redressent douloureusement, puis désertent les lits, formant une file humaine qui se dirige d'un pas traînant vers la sortie. Vous vous levez à votre tour ; cet effort vous arrache une grimace, et vous suivez le mouvement péniblement.

À l'extérieur, les files venant des trois bâtiments se sont rassemblées en une longue queue dont vous ne voyez d'abord pas le début. C'est en avançant que vous comprenez qu'il s'agit tout simplement de l'heure du repas. Enfin, « repas » est un bien grand mot pour désigner cette soupe claire, servie par un Damné ceint d'un tablier maculé de taches grasses, et dans laquelle baignent trois malheureux

morceaux d'un étrange légume. La maigre pitance, que vous avalez avec avidité, brûle votre œsophage, puis votre estomac. Dépitée, vous inspectez votre écuelle vide. Vous avez déjà eu faim dans la Cité. Plus d'une fois votre Famille a dû rationner les vivres, ne vous satisfaire que d'un seul repas par jour ne vous est pas chose étrangère. Mais toujours, vous aviez l'espoir d'une razzia, d'une offrande aux Dieux ou de la découverte d'un stock oublié de nourriture, qui finirait par remplir votre ventre. Ici, les rations ne sont qu'un mensonge, une tentation diabolique pour mieux vous tourmenter.

La fillette, assise parmi un petit groupe de Damnés, avale sa maigre pitance, les yeux dans le vague.

Personne ne vient vous voir. Pourtant, vous avez l'impression qu'on parle de vous, qu'on vous lance des regards à la dérobée. D'ailleurs, lorsque vous en croisez, vous jureriez que les voix se transforment en murmures. Vous êtes tirée de vos observations par le Damné au tablier ; l'homme cogne violemment sa louche contre une des immenses marmites. Alors, imitant vos compagnons d'infortune, vous vous levez, ramassez votre écuelle et allez la poser sur le chariot qui se trouve à ses côtés. Sur votre passage, il vous semble entendre plusieurs fois le mot « Masih ».

Les files humaines regagnent les dortoirs ; vous rejoignez vous-même votre couche. Les lumières pâlottes s'éteignent peu après.

Baignant dans votre sueur, vous passez une nuit agitée. La vermine qui infeste votre matelas n'arrange pas les choses.

Allez au 104.

260

Vous retrouvez les marbrures d'ocre et le dégradé de bleus et de verts, qui vous avez tant charmée. Le spectacle est toujours aussi envoûtant mais vous n'avez pas le cœur à le contempler. Vous éteignez votre lampe et vous approchez en silence des grilles.

— Avance !

La voix vous surprend car la pièce faiblement éclairée vous avez semblé vide. L'adolescent ne peut se trouver que dans l'angle mort à votre droite. Qu'il ait pu vous repérer, contrairement à vous, vous arrache un froncement de sourcil.

— Avance, j'te dis !

Vous n'hésitez pas longtemps, il est hors de question que vous retourniez dans la mine. Vous faites un pas en avant, les mains prudemment levées. Un étourdissement soudain vous fait vaciller tandis qu'une onde aiguë traverse votre crâne. Comme

rapidement tout redevient normal, vous continuez d'avancer. Mais vous n'allez pas bien loin. Des cris lointains de douleur et d'horreur, semblant provenir d'une autre personne, s'échappent de votre gorge.

Vous n'êtes déjà plus, votre esprit a éclaté. Durant quelques nanosecondes, vos influx nerveux, déconnectés, ont parcouru à une vitesse folle la courbe du temps dans un sens, puis dans l'autre, avant de s'éteindre.

Votre corps, écartelé, gît à plusieurs endroits de la mine et à différents états : encore chaud d'une vie qui vient juste de le quitter, en putréfaction, déjà squelette.

Trois possibilités s'offrent à vous :

1. Vous pouvez à nouveau explorer 2 endroits différents avant de franchir les grilles au 98. Utilisez les numéros en rouge. Effacez vos codes désignant une couleur.

2. Vous pouvez recommencer le jeu à partir du 127. Auparavant, effacez tous les codes désignant une couleur, ainsi que les codes suivants si vous les avez : PANACHE, ÉLÉPHANT, FIL, PRINCE et FIOLE. Rayez aussi le CHOPS que vous avez dans votre sac à dos. Si vous empruntez de nouveau un embranchement qui impacte votre position sur le chemin qui mène au Jardin d'Éden, ou sur les Voies du courage, de l'endurance et du combat, réalisez une deuxième fois l'effet.

3. Vous préférez jouer sans aucune aide ? Effacez tous les codes, videz votre sac à dos, revenez sur les positions de départ des Voies et du chemin, puis, retournez au 1.

261

Le plafonnier est alimenté par une batterie antique. Vous êtes étonnée qu'elle ne soit pas déchargée, elle semble même être neuve. Vous allumez votre lampe et l'étudiez attentivement. Le plastique est encore brillant et l'étiquette jaune désuète collée sur une de ses faces ne présente aucun signe d'humidité ou d'altération. Vous éteignez pensivement votre lampe puis parcourez des yeux la petite salle.

Un lit métallique recouvert d'un duvet occupe l'un des coins. À ses pieds, se trouve une malle elle aussi en métal. Le long d'un mur, des boites de conserve et des bocaux rangés par taille s'alignent sur des étagères. Les deux bidons d'eau sont posés à proximité. Une boite de ravioli ouverte d'où dépasse une fourchette, traine sur la table en bois. Un gobelet renversé et la chaise tirée en arrière témoignent d'une certaine précipitation.

Votre curiosité vous pousse à ouvrir la malle, elle contient des habits soigneusement pliés : pantalons, pulls, tee-shirts et sous-vêtements. Tandis que vous refermez doucement le couvercle, vous revoyez le visage pâle et émacié de l'adolescent. La pâleur de ceux qui vivent terrés. Celui que vous avez pris pour un grand frère n'a pas de Famille, comme vous.

Vous levez la tête et fixez le plafond. Le ciel est invisible, les étoiles aussi. Votre regard revient dans les profondeurs de la terre. « Pas mieux qu'un rat, » murmurez-vous. Il n'y pas de mépris dans votre remarque, plutôt un fond d'horreur.

Le reste de la pièce est un fouillis d'objets hétéroclites. Vous en examinez quelques-uns, incapable d'en saisir l'utilité ou la fonction. Un cadran lumineux alimenté par la batterie affiche six chiffres : 09.06.69. Vous vous asseyez sur la chaise et observez longtemps les numéros dans l'attente de vous ne savez quelle révélation. Mais les nombres restent silencieux. Alors votre regard se dirige vers la porte blindée qui se trouve à votre droite puis glisse sur les grilles ouvertes d'un passage qui s'enfonce dans une obscurité humide.

Notez les 6 chiffres.

Si vous désirez examiner la porte, allez au 307. Si vous vous dirigez vers les grilles, allez au 257.

262

Après de longues secondes, vous consentez à relâcher votre étreinte, non sans appréhension. Le fou se redresse.

— Bouffon, je puis me moquer en toute impunité des puissants : rois, princes ou noblesse. Mais ce privilège a un revers. Je suis aussi le chien que l'on bat. Non pas à coups de pied — n'importe quel bâtard ferait l'affaire pour ça — mais à coups de confidences sordides. On me coince dans les couloirs sombres du château, dans le fumier tiède des écuries, dans la pénombre d'un jardin au parfum de rose, pour susurrer au creux de mon oreille attentive les horreurs dont on veut se débarrasser : l'enfant qu'on a violé, le nourrisson qu'on a jeté dans le puits, le parent qu'on a empoisonné, le frère d'arme qu'on a fait assassiner, l'or qu'on a caché au prévôt ou le vœu de chasteté qu'on a rompu… On me jette ses tourments comme on jetterait le contenu de son pot de chambre au visage du manant. Avec le même mépris. Et ces horreurs, je les fais miennes. L'homme, la femme, le vieillard ou le godelureau boutonneux s'en retourne alors apaisé, l'âme redevenue aussi pure que le jour de sa naissance.

Le fou plante ses yeux dans les vôtres.

— Je t'écoute, dit-il simplement.

Vous déglutissez péniblement. Vous savez bien que vous avez affaire à une machine mais votre cœur est tellement lourd.

On a tous quelque chose à se reprocher, n'est-ce pas ?

Si vous désirez vous confier au fou, allez au 117. Sinon, allez au 93.

263

Cette clémence vous fait encore **reculer de 1 vers la Terre de Nod.**

Vous avancez d'un pas nonchalant vers la gamine et, paume en avant, la poussez au niveau de l'épaule. La fillette recule d'abord sous la bourrade avant de s'accroupir, puis de se jeter entre vos jambes pour rouler derrière vous.

Vous vous retournez.

Votre frêle adversaire est en train de se relever, la respiration sifflante. Vous vous élancez vers elle ; elle vous décroche un coup de poing dans la cuisse, bien trop faible pour vous arrêter. Vous la soulevez et la jetez mollement sur le sol.

Vous jouez ainsi avec elle, un temps qui vous paraît bien long mais que vous n'osez interrompre devant sa mine farouche et sa résolution d'en découdre.

— Frappe plus fort ! crie-t-elle. Vas-y ! Lâche-toi !

Vous riez et lui faites un croche-pied qui l'envoie cul par-dessus tête.

— Mais frappe donc ! croasse-t-elle. Tu n'as donc pas de bras !

Son souffle court, ses gestes de plus en plus hésitants et sa pâleur extrême finissent par vous mettre mal à l'aise. Il est temps de finir cette mascarade. Vous l'attrapez par les épaules et la plaquez au sol.

— Demandes-tu grâce ? dites-vous sur un ton badin.

Un sourire dans lequel vous croyez voir de l'ironie fend son visage.

— Nous pouvons en effet arrêter ce combat, siffle-t-elle. C'est suffisant.

Vous vous redressez et lui tendez la main pour l'aider à se lever, elle vous ignore avec superbe. Vous la suivez du regard jusqu'à ce qu'elle disparaisse par l'ouverture qui mène au dortoir.

— Sacré caractère, hein ? lancez-vous.

Le Damné ne vous répond pas. Il est retourné près de l'alambic et surveille le liquide verdâtre qui s'écoule dans les tuyaux. Ce mépris vous pique.

— C'est elle qui voulait se battre ! vous écriez-vous. Pas moi !

L'homme s'immobilise et jette, le dos tourné :

— Se battre ? Ce n'était pas un combat. Elle aurait pu te tuer.

Vous crachez par terre. Quelle idiotie ! Les Damnés méritent bien leur sort.

Vous empruntez à votre tour le passage et émergez dans le dortoir. Uf'ei replace le sommier, Zar libère la travée. Vous cherchez des yeux la fillette mais ne la trouvez pas.

Vous gagnez votre couchette. Le combat, dans cette atmosphère viciée et brûlante, vous a plus éprouvée que vous ne le pensiez.

Allez au 255.

264

Vos doigts parcourent les parois de la fosse, le ciment humide laisse des traces granuleuses sur vos phalanges. Vous sortez votre couteau et commencez à détacher des plaques d'enduit, mettant à nu les briques sous-jacentes. Vous fouillez à nouveau le sol, vous savez ce que vous cherchez maintenant : des bouts de ferraille qui pourraient s'enfoncer dans les joints et servir d'appuis pour vos mains et vos pieds. Les tiges que vous trouvez ne sont pas bien longues. Vous les plantez à coups de détendeur à gaz ; vous avez déniché la pièce métallique sous un tas de gravats.

Les pitons ne résistent pas à votre première tentative d'escalade, ils se décrochent du mur et vous chutez avec eux. Vous égrenez quelques jurons avant de vous remettre à la tache, enfonçant plus profondément les tiges métalliques. Cette fois-ci, les prises ne sont plus assez longues, vos rangers dérapent, vous chutez à nouveau.

Assise au fond de la fosse, le dos et les bras couverts d'ecchymoses, vous scrutez les parois de votre prison. Votre visage s'éclaire. Vous vous levez et posez la pointe de votre couteau entre deux briques, vous allez en desceller quelques-unes pour façonner des marches dans le mur. Ce travail, plus pénible que vous ne le pensiez, dure plusieurs heures et vous demande un effort considérable, de plus en plus intense et périlleux au fur et à mesure que vous vous élevez au-dessus du sol.

Vous posez enfin vos coudes sur l'asphalte et une dernière poussée vous sort de votre prison. Une géante se tient devant vous. Le cœur battant, vous vous redressez lentement. Votre regard posé d'abord sur les cuisses d'une grosseur impressionnante remonte le long du pectoral rutilant et puant l'huile rance, les bras qui l'encadrent, ornés de nombreux bracelets cloutés, valent six fois les vôtres. Vos yeux accrochent alors les deux longues tresses brunes qui balaient la pièce d'armure pour glisser jusqu'au visage enfantin coiffé d'un casque bardé de barbelés.

Vous n'hésitez pas. Vous vous précipitez vers la géante, votre main tenant fermement votre couteau. Votre adversaire vous balaie d'un revers de bras.

Étendue sur le dos au fond de la fosse, vous fixez avec rage le rectangle de ciel délavé au-dessus de votre tête. Vos derniers espoirs se sont envolés, vous ne pouvez

vous échapper, il ne vous reste plus qu'à attendre, votre mort ou qu'on vienne vous chercher. Vous finissez par vous endormir.

Le bruit d'un choc à vos pieds vous réveille le lendemain. On vous a lancé une outre d'eau. On ne veut donc pas vous tuer ou, du moins, pas tout de suite.

Vous décidez d'économiser ce précieux cadeau et ne vous octroyez qu'une gorgée. Vous ne regrettez pas votre décision car vous croupissez encore deux jours dans ce trou avant qu'on y descende une corde.

Vous vous hissez jusqu'aux pieds de la géante.

Vous progressez de 1 dans la Voie du courage. Allez au 136.

265

Cette fois-ci vous n'avez plus de doutes, vous suivez une pente qui s'accentue au fur et à mesure de votre descente. Le sol égal et la largeur de la galerie toujours constante rendent votre progression aisée. La température se réchauffe légèrement. Vous suivez une courbe assez serrée qui tourne vers la gauche et vous arrivez rapidement à un croisement.

Le boyau qui part sur votre gauche est plus étroit que celui où vous vous trouvez et laisse deviner un passage tortueux.

Si vous le prenez, allez au 168. Autrement, vous continuez dans la galerie principale qui forme un coude sur la droite au 239.

266

Le trajet jusqu'à la Porte est plus court que vous ne le pensiez. Malgré les craintes de Sol, vous n'avez rencontré aucun garde.

Le cœur battant, vous apercevez devant le vantail métallique un petit panneau en plastique fixé à hauteur d'homme. C'est un plan d'évacuation de la partie de la mine qui se trouve de l'autre côté de la Porte ; il avait échappé à votre regard lorsque vous aviez pénétré en Enfer. Utilisant la pointe de votre couteau, vous en dévissez les vis et le glissez dans votre sac.

Vous donnez ensuite à Sol votre uniforme et votre arme. Le Damné hoche la tête puis sort une clé d'une poche secrète de sa veste. La gorge sèche, vous le regardez l'introduire dans la serrure. Le déclic fait naître sur vos lèvres un sourire de satisfaction. Mais votre sourire ne dure pas longtemps. Une lumière puissante vous éblouit simultanément à un ordre jailli d'au-delà du halo et qui vous commande de ne plus bouger.

Passant outre, accompagnée d'un fracas de détonations, vous franchissez d'un bond la Porte puis la refermez immédiatement derrière vous.

Le dos collé au battant, vous attendez que vos jambes cessent de trembler tandis que vous vous répétez, en un leitmotiv rassurant, que c'est la Porte Interdite ; celle que même les Démons ne franchissent pas.

La pureté de l'air et la fraîcheur des lieux vous aident à retrouver votre calme, vous vous écartez de la Porte. Votre regard est alors attiré par un objet tombé au sol, vous vous baissez pour le ramasser. Vos doigts tiennent la clé de la Porte. Votre cœur se serre un instant à la pensée de Sol, puis vous vous rappelez qu'il n'est qu'un Damné, quelqu'un déjà mort.

Vous n'avez plus qu'une envie, sortir de cette mine.

Cependant, avant de franchir les grilles au 98, vous avez la possibilité de vous rendre à deux endroits. Utilisez les numéros en rouge sur le plan pour vous déplacer.

267

Votre course s'arrête aussitôt face à un éboulis qui bloque le passage. Vous vous retournez, essuyez vos mains moites et tremblantes contre votre pantalon, puis sortez votre couteau de son étui. Face au danger, votre peur a disparu. Vous combattrez bravement. **Progressez de 1 dans la Voie du courage.**

Vous avez posé votre torche à terre, faisceau dirigé devant vous, pour avoir les deux mains libres.

— Zéro !

Votre nom ! Votre adversaire a prononcé votre nom ! Décontenancée, vous relâchez votre garde. Tous ceux qui vous connaissent sont morts.

— Ne crains rien, continue la voix féminine.

Aveuglée par la torche braquée sur vous, vous distinguez les contours vagues d'une silhouette adolescente. Vous levez la main devant vos yeux, les doigts écartés, pour contrer éblouissement. Vous la laissez retomber aussitôt, frappée d'un ahurissement qui joue avec votre raison.

L'adolescente a tourné sa lampe vers son visage et ce visage est le vôtre.

— Prends cette clé. Elle ouvre la porte en bas des escaliers, à la sortie de cette galerie.

Votre double sourit, le bras tendu, mais vous êtes pétrifiée. Vous n'avez pas peur de vous battre. Vous avez peur de votre folie.

— OK. Je la pose et je m'en vais.

Elle se baisse puis se relève.

— La porte à droite, en bas de l'escalier, insiste-t-elle avant de faire demi-tour et de s'éloigner.

Si vos yeux ont suivi la scène, votre esprit, lui, est comme engourdi. De longues secondes, peut-être des minutes, s'écoulent avant que vous réagissiez. Enfin, vous vous accroupissez et tendez une main légèrement tremblante vers la clé. Vos doigts l'effleurent, elle est bien réelle.

Un soupir de soulagement s'échappe de votre poitrine. La clé existe, vous n'avez pas perdu la raison.

Vous ne voyez qu'une explication à ce que vous venez de vivre : les Dieux vous ont mis à l'épreuve. Vous en ressentez une grande fierté.

Si vous avez le code CROCHE, allez au 221. Sinon, allez au 112.

268

— Bravo, tu as vaincu le roi blanc.

Votre cœur s'emballe. Le roi noir se tient devant vous, les mains enserrant le pommeau de son épée, pointe au sol.

Le papillon est posé sur son épaule.

Le heaume à étroite fente qu'il porte vous empêche de voir son visage. Cependant, quelque chose dans l'intonation de la voix et dans son timbre vous laisse penser qu'il ne s'agit pas d'un androïde.

Si vous fuyez, allez au 295. Si vous préférez combattre allez au 315. Vous pouvez aussi attendre au 250.

269

Vous vous raclez la gorge tout en parcourant une page des yeux.

Vous vous félicitez d'avoir passé tant d'heures à apprendre par cœur avec votre Famille le contenu des livres trouvés lors de vos errances. Vous vous rappelez avec nostalgie le jour où vous aviez découvert une bibliothèque de quartier. Il avait fallu un mois entier pour que tous les membres de la Famille en retiennent les textes et presque une année pour vous les partager lors des veillées.

— C'est un extrait de *La raison graphique : la domestication de la pensée sauvage,* une œuvre de Jack Goody, un anthropologue anglais du 20e siècle, inventez-vous. Le texte a été traduit en plusieurs langues.

Vous montrez les différents caractères avant de commencer à réciter :

— L'écriture, surtout l'écriture alphabétique, rendit possible une nouvelle façon d'examiner le discours grâce à la forme semi-permanente qu'elle donnait au message oral. Simultanément s'accrut la possibilité d'accumuler des connaissances, en particulier des connaissances abstraites, parce que l'écriture modifiait la nature de la communication en l'étendant au-delà du simple contact personnel et transformait les conditions de stockage de l'information. Ainsi fut rendu accessible à ceux qui savaient lire un champ intellectuel plus étendu. Le problème de la mémorisation cessa de dominer la vie intellectuelle ; l'esprit humain put s'appliquer à un savoir privilégié qui donnait un pouvoir supérieur sur ceux qui ne savaient pas lire.

Vous avez changé la fin du texte à votre avantage ; vous fermez le livret, estimant que vous en avez assez dit.

Allez au 204.

270

Vous attendez qu'il sorte de votre champ de vision pour vous extraire de votre cachette. L'herbe écrasée facilite votre tâche ; suivre ses traces est un jeu d'enfant. Aussi, après avoir débouché sur un large replat dégagé, êtes-vous surprise de constater qu'il a disparu. Vos yeux scrutent inutilement le sol, les bris de schistes à nu ne peuvent fournir aucune indication. Vous réfléchissez rapidement. La distance qui vous séparait n'était pas importante et vous n'avez pas entendu de bruits de course. Vous en concluez que le grand frère s'est trouvé une cachette alors que vous, par contre, êtes parfaitement visible ! D'un pas vif, vous reculez pour vous mettre à l'abri des arbustes. Salutaire réflexe, car vous êtes à peine au couvert des feuillages qu'un petit groupe apparaît sur la sente fraîche : une grande perche poussée trop vite et deux garçonnets plus jeunes de quelques années.

Peu avant le replat, la fille fait signe aux autres de s'arrêter puis avance discrètement jusqu'à la lisière des taillis.

— Nous l'avons perdu ! enrage-t-elle à mi-voix en se retournant.

Les deux mômes reculent prudemment d'un pas.

— Il doit pas être bien loin, on était juste derrière lui, s'enhardit le plus petit. Malgré son jeune âge, il montre plus d'aplomb que l'autre garçon.

L'adolescente fronce son museau et se frotte le nez. Elle regarde à nouveau en direction du replat.

— Mouais. Allons voir.

Si vous les laissez partir, allez au 285.

Si vous voulez les combattre, la grande asperge a un sac à dos qui contient peut-être des choses intéressantes, allez au 50.

271

Vous ne savez si c'est de l'inconscience, de la témérité ou de la bêtise qui vous fait prendre cette galerie qui ramène au gouffre, vous vous y engagez cependant avec résolution. Ce n'est pas pour autant que vous manquez de prudence, votre progression lente et silencieuse explore chaque détail de la galerie.

Votre torche balaie des trous dans le sol, puis deux lignes parallèles discontinues barrées à intervalles plus ou moins réguliers de traits perpendiculaires. Cinquante mètres plus loin, la voie ferrée est en meilleur état. Vos doigts serrent un peu plus fort votre couteau que vous avez eu la sagesse de sortir de votre sac.

Le chemin de fer amorce une longue courbe vers la droite, suivant une faible pente. Puis, les rails reprennent une trajectoire rectiligne sur deux cents mètres avant de filer sous une grande porte coulissante fermée et percée de deux fenêtres rondes à hauteur d'homme. Vous redoublez de prudence. Aucun son ne filtrant à travers la porte, vous cherchez autour de vous quelque chose qui pourrait vous servir de marchepied. Ne trouvant rien qui fasse l'affaire, vous vous résignez à faire des bonds pour voir à travers les vitres.

Ce que vous voyez vous stupéfie. De l'autre côté, se trouve l'énorme gouffre des Enfers mais il baigne dans la pénombre et semble désert. Démons et Damnés ont disparu. Vous n'arrivez à rien voir de plus et arrêtez vos efforts.

Notez le code BLEU.

Si c'est le deuxième endroit où vous vous êtes rendue après avoir fui les Enfers, allez au 98. Sinon, vous pouvez visiter un autre lieu en vous repérant à l'aide du plan, ou, bien sûr, retourner aux grilles au 98.

272

Tous les Damnés n'ont pas voulu s'enfuir. Quatre hommes et autant de femmes sont restés à la mine. Avec le reste du groupe, vous suivez le petit homme aux membres étranges – vous avez appris qu'il s'appelle Sol – dans un long boyau étroit recouvert de cette mystérieuse substance verdâtre. Par curiosité, vous en arrachez un morceau. La chose est gélatineuse, parsemée de pigments fluorescents. Vous soulevez votre masque et la portez à votre nez, son odeur fade est légèrement écœurante.

Si vous avez le code ROI, allez au 191. Sinon, rendez-vous au 69.

273

Vous vous raclez la gorge tout en parcourant une page des yeux.

Vous vous félicitez d'avoir passé tant d'heures à apprendre par cœur avec votre Famille le contenu des livres trouvés lors de vos errances. Vous vous rappelez avec nostalgie le jour où vous aviez découvert une bibliothèque de quartier. Il avait fallu un mois entier pour que tous les membres de la Famille en retiennent les textes et presque une année pour vous les partager lors des veillées.

— C'est un ouvrage qui reprend des citations de Sun Tzu, un grand général chinois, inventez-vous. Il loue les qualités des Mères de Famille. Je vais en lire des passages.

Vous vous redressez et récitez, les yeux sur le manuel : « La Mère de Famille est le rempart de la Famille ; si celle-ci est solide, la Famille est puissante, sinon elle est chancelante. Le commandement dépend de la perspicacité, de l'impartialité, de l'humanité, de la résolution et de la sévérité de la Mère de Famille. L'âme forte appartient à celle qui sait rester maître delle sous le coup des pires émotions. Ainsi la Mère de Famille, malgré les émotions qu'elle peut ressentir conserve son indispensable capacité de jugement. Le courage est de deux sortes : d'abord le courage personnel, puis le courage devant les responsabilités. Il n'y a presque pas d'exploit glorieux qui ne se réalise au prix d'efforts infinis, de peines et de privations ; la Mère de Famille est alors toujours prêt à céder, et c'est encore l'énergie manifestée par une constance qui mènera au but. »

Vous fermez le livret, estimant que vous en avez assez dit.

Allez au 204.

274

Vous reconnaissez alors la substance décrite par le roi ! Cette découverte fait battre votre cœur plus fort. Vous imaginez la joie future de votre ami et un sourire illumine votre visage.

Allez au 58.

275

La brume était à la fois votre alliée et un danger. Elle vous cachait mais vous empêchait aussi de repérer d'éventuels ennemis. Or, dans la Cité, chaque être vivant est une menace.

Vous avez marché droit devant vous, essayant de garder le cap dans cette mélasse laiteuse. La rectitude des avenues et des boulevards vous ont aidée.

Vous n'avez pas marché longtemps, vos forces ont vite été épuisées. Vous désiriez être loin du foyer infectieux. C'est ce que vous vous répétiez. Vous ne vouliez pas sentir l'odeur des corps en train de brûler.

Vous êtes entrée dans une tour et avez gravi les marches de l'escalier en colimaçon jusqu'au dernier étage. Cela vous a pris beaucoup de temps.

La ville était censée s'étaler à vos pieds, vous ne pouviez pas la voir à cause du brouillard, mais de savoir que vous dominiez la rue d'une cinquantaine de mètres suffisait à vous rassurer.

Vous vous êtes couchée dans le grand lit de la chambre parentale et avez sombré dans un profond sommeil.

Quatre jours plus tard, vous êtes debout devant la baie vitrée et regardez la fumée noire qui s'élève du côté des vieux quartiers.

Votre fièvre est tombée. Votre toux n'a pas disparu mais elle se fait presque discrète. Vous tendez vos bras devant vous, vos mains ne tremblent plus.

Vous ramassez votre sac et descendez les escaliers.

Ne jamais rester longtemps au même endroit est une garantie de survie.

Dans le hall d'entrée, vous hésitez.

Allez-vous essayer de trouver de la nourriture dans les entrepôts de l'aéroport au 3 ?

Ou allez vous explorer les quartiers sud où vous n'êtes jamais allée au 140 ?

A moins que vous ne préfériez d'abord gravir la colline qui se trouve au centre de la Cité afin de repérer d'éventuelles Familles ? Dans ce cas-là, allez au 194.

276

Le chemin croise par trois fois l'éboulis. Sol examine attentivement la pente, le front soucieux.

— C'était la meilleure option, dites-vous.

— Le passage est dangereux.

— Nous ne pourrons peut-être pas tous passer mais quoi qu'il arrive il y aura des survivants, soulignez-vous.

La fin de votre phrase vous arrache un rictus. Des survivants. Comme si les Damnés n'étaient pas déjà morts.

— Et tu comptes être de ceux-là, j'imagine, vous lance Sol.

— Bien sûr. Pas toi ?

Le Damné souffle par le nez exprimant ainsi son mépris. Vous vous sentez vexée.

— Je suis prête à prendre les risques qu'il faut, dites-vous. Je traverserai la première.

Vous levez la tête vers la pente.

— Nous allons d'abord couper le lacet, poursuivez-vous, pour n'avoir à traverser qu'une seule fois le passage dangereux.

Pour cela, il va vous falloir grimper une forte déclivité dans des écailles de schiste que vous savez traîtresses sous les pieds. Vous vous tournez vers le groupe.

— Enlevez vos vestes et attachez-les par les manches pour en faire une corde.

Votre ordre exécuté, vous commencez à monter, répartissant votre poids et vos appuis sur vos mains et vos pieds. Vous progressez avec la souplesse d'un chat – enfin, vous le supposez puisque vous n'avez jamais vu de chat – pour arriver rapidement sur la sente.

— Les gamins d'abord ! criez-vous.

Vous saisissez le bout de la corde improvisée, coincée dans votre pantalon avant votre ascension. Les hommes ignorent avec superbe cette aide. Vous rendez à chacun sa veste. L'éboulis est large. L'énorme chaos qui barre votre chemin est fait de gros blocs détachés par l'érosion, un effondrement anarchique qui ne tient que par la grâce d'un équilibre précaire. Vous scrutez longuement l'amoncellement confus, puis vous vous baissez pour ramasser un morceau d'ardoise.

— Je ferai des croix pour marquer le passage, expliquez-vous avant de poser votre pied sur le premier rocher.

Les pierres sont plus instables que vous ne le pensiez, vous obligeant à tester chacune d'elle avant de vous y aventurer. Vous provoquez quelques glissements, retenez votre respiration à chaque débandade, mais les cailloux roulent et rebondissent sans rompre le fragile équilibre. Somme toute, vous rejoignez le sentier assez facilement ; vous vous retournez pour héler les Damnés.

Chacun passe, un à un. Sol est le dernier. Il n'a plus que trois pas à faire, un des gamins bondit sur le bloc le plus proche et l'encourage en sautant d'excitation. Personne n'a le temps de réagir. Le bloc se détache, emportant avec lui le môme dans un fracas épouvantable. La stupeur saisit d'abord les Damnés, puis des cris s'élèvent.

Vous les observez, l'œil rond. Les femmes sanglotent, les hommes affichent une triste mine. Ainsi, même en Enfer, l'attachement et, peut-être même, l'amour existent.

Alors que la poussière retombe vous cherchez des yeux le corps, vous ne voyez que des blocs de pierre. Le gamin a-t-il été enseveli ou a-t-il disparu puisque les Damnés ne meurent pas ?

La voix de Sol vous tire de vos pensées. Il faut repartir.

Vous atteignez un col peu après. Vous vous retournez pour jeter un dernier regard à l'éboulis. Un cri de surprise s'échappe de votre poitrine.

— La Porte, là ! dites-vous en pointant du doigt un escarpement au-delà du cirque que vous venez de franchir.

Allez au 170.

277

La Mère se lève et vous fait signe de la suivre.

— Ton histoire était très belle, dit-elle sans vous regarder.

Sa voix vibre, elle est encore sous l'émotion de votre récit. Vous faites quelques pas en silence. La gorge sèche, vous attendez la suite, osant à peine respirer, jusqu'à ce que l'adolescente reprenne la parole.

— Nous avons décidé de te faire confiance.

Votre interlocutrice s'immobilise, se tourne vers vous et plante son regard dans le vôtre, le fouillant sans vergogne.

— Ton esprit logique pourrait nous aider, dit-elle.

Allez au 185.

278

Un nouvel étourdissement vous étreint, aussi fugace que le premier. Les galeries seraient-elles envahies par un gaz inodore mais toxique ? Dans ce cas, il faudrait mieux ne pas s'éterniser ici…

Vous reprenez votre progression ; vous suivez une pente qui monte fortement jusqu'à une vaste salle, tellement grande que deux bâtiments carrés au toit plat y ont été construits. Ces deux pavés en parpaings qui ne comportent aucune fenêtre ont la hauteur standard d'une habitation sans étage ; ils semblent abandonnés.

Votre torche n'est pas assez puissante pour les éclairer dans leur totalité, cependant il ne fait aucun doute que celui de droite est plus petit que celui de gauche.

Si vous vous dirigez vers le bâtiment de droite, allez au 331.

Si vous tournez à gauche, allez au 156.

Mais si vous continuez entre les deux bâtiments, allez au 160.

279

Dans le quart d'heure qui suit, les coups pleuvent mais vous ne cédez pas.

Vous vous êtes retranchée à l'intérieur de vous-même et récitez inlassablement la Litanie contre la douleur que les Grandes Sœurs vous ont inculqué dès vos cinq ans : « Je ne connaîtrai pas la douleur car la douleur tue l'esprit. La douleur est la petite mort qui conduit à l'oblitération totale. J'affronterai ma douleur. Je lui permettrai de passer sur moi, au travers de moi. Et lorsqu'elle sera passée, je tournerai mon œil intérieur sur son chemin. Et là où elle sera passée, il n'y aura plus rien. Rien que moi. »

Votre évanouissement met fin à votre supplice.

Progressez de 1 dans la Voie de l'endurance puis allez au 40.

280

Les lumières se sont rallumées annonçant la fin de la nuit. Les corps faméliques se sont levés, la distribution de pain a été faite. Vous attendez dans le rang que la descente commence. Vos doigts tâtent, au fond de la poche de votre veste, la clé en fil de fer. Vous vous êtes glissée dans la file, à distance de Oxuth et dans le dernier tiers, loin des gardes qui vous encadrent.

Les portes s'ouvrent, le gouffre exhale son haleine méphitique et vous arrache un haut-le-cœur. Des centaines de pieds se soulèvent, raclent le sol et se dirigent vers le sentier qui mène dans les profondeurs.

Le cœur battant, vous fixez le rocher que vous avez repéré la veille. Vous n'en êtes plus qu'à quelques mètres, puis à quelques pas. Maintenant ! Vous rompez les rangs et vous vous glissez dans le mince espace entre le gros bloc de pierre et la paroi de la falaise. Les Damnés qui vous ont vue vous faufiler n'ont aucune réaction. Rien ne peut les arracher à leur accablement.

Vous vous aplatissez pour vous enfoncer le plus loin possible dans la faille. L'oreille attentive, vous entendez les pas des Damnés qui s'éloignent. Vous attendez encore plusieurs minutes, osant à peine respirer, avant de vous aventurer hors de votre cachette. Le plus sage serait d'attendre la nuit pour rejoindre la Porte. Vous n'avez pas cette patience. Votre corps souffreteux renâcle à passer une journée de plus dans ces lieux.

La voie que vous empruntez est peu éclairée. Vous espérez vous soustraire à la vigilance des gardes ; occupés à convoyer les Damnés vers les galeries profondes, ils sont peu nombreux à ce niveau de la mine à ce moment de la journée.

Vous remontez vers la Porte en rasant la falaise, notant mentalement les replats, avancés, protubérances, cavités et creux qui pourraient vous servir de cachettes en cas de mauvaise rencontre. Cette précaution se révèle finalement inutile car vous ne croisez personne.

Si vous avez le code PLAN, allez au 222. Sinon, allez au 30.

281

La galerie toujours aussi large a le sol bétonné ; son plafond voûté montre quelques taches d'humidité d'où goutte une eau sombre. Par réflexe, vous contournez les flaques douteuses. Au bout de quelques pas, votre lampe éclaire un monte-charge grillagé. Sans conviction, vous appuyez sur les boutons du boîtier. Comme vous vous y attendiez, la cage ne bouge pas d'un pouce.

Vous reprenez votre marche. Le tunnel tourne à droite puis se rétrécit. Vous évoluez maintenant dans une sorte de tube à section rectangulaire dont les murs s'effritent laissant apparaître la structure des moellons. À l'aide de votre couteau vous grattez le ciment ; la lame s'y enfonce comme dans du beurre. Vous continuez à creuser pour découvrir qu'au-delà de vingt centimètres, il n'y a plus rien… Vous élargissez le trou et glissez votre tête par l'ouverture.

Une immense cavité de plusieurs centaines de mètres de haut et de large s'étend non seulement devant vous mais aussi sous vos pieds. Des puits de lumière percent par endroit l'obscurité révélant des échafaudages, des ponts suspendus et tout un système de treuil mécanique. Votre lampe n'est pas assez puissante pour éclairer le fond du gouffre. Vous êtes certainement sur un pont couvert et, vu l'état du béton, vous préférez ne pas vous éterniser dans ces lieux. Vous vous redressez et repartez d'un pas vif. Vous ressentez alors un léger étourdissement qui disparaît aussi vite qu'il est apparu.

Vous débouchez sur un nouveau croisement.

Si vous descendez les escaliers se trouvant à votre gauche, allez au 321.

Si vous continuez tout droit, allez au 74.

Si vous tournez à droite allez au 278.

282

Vous prenez votre élan et bondissez sur la façade qui forme un angle avec l'immeuble à moitié éboulé. Vos pieds se posent sur la pierre le temps de prendre une impulsion qui vous renvoie sur le mur en ruine. Vous avez réussi à pivoter dans les airs, vos doigts atteignent de justesse le rebord d'une fenêtre éventrée. Vous vous plaquez contre la façade, vos mains glissent. Vos pieds trouvent in extremis une saillie où se poser. Millimètre par millimètre, pour ne pas rompre votre frêle équilibre, vous regagnez le terrain perdu et finissez par atteindre une prise. Vous poussez alors sur vos pieds. Vous réussissez enfin à vous hisser sur l'appui glissant de la fenêtre.

À califourchon sur le rebord de l'ouverture, vous faites une pause pour reprendre votre souffle et soulager les muscles de vos avant-bras. Vous en profitez pour évaluer les difficultés qui vous attendent.

Vous avez pu compenser votre manque de détente grâce à votre grande taille, mais cela sera-t-il toujours le cas ?

Si vous changez d'avis et choisissez un itinéraire qui vous évitera les sauts, allez au 296. Sinon, allez au 94.

283

Vous enfilez vos rangers, puis allez récupérer votre pain. Peu de temps après, la longue descente commence. Vos mollets et vos cuisses sont douloureux, mais au fur et mesure que vos muscles s'échauffent, vos raideurs disparaissent.

Vos compagnons sont silencieux. Les Démons, qui exigent le silence dans les rangs, ainsi que l'effort et l'attention à fournir, ne prêtent pas aux paroles.

À l'entrée de la galerie, vous saisissez votre pioche et vous mettez au travail. Vous serrez les dents ; vos paumes sont couvertes d'ampoules. À la première pause, votre peau est à vif. Assise par terre, les mains sur les cuisses, doigts écartés, la respiration sifflante, vous attendez que la brûlure reflue. Une ombre vous tire de votre torpeur. La fillette dont le sourire vous avez mis mal à l'aise lors de votre premier soir dans cet enfer, se tient devant vous. Sans un mot, elle s'agenouille, puis sort de sa besace un morceau de tissu qu'elle déchire en plusieurs bouts pour faire des bandelettes. Avec des gestes d'une infinie douceur, elle entoure vos mains pour protéger vos blessures.

— Merci, dites-vous sans savoir quoi ajouter d'autre, un peu embarrassée.

La gamine ne fait aucun commentaire, elle vous a déjà tourné le dos et s'éloigne.

Vous tirez maladroitement de votre sac votre pain gorgé d'humidité et en détachez un morceau. Vous le laissez fondre dans votre bouche, il a un goût acide et ne vous redonne que peu de forces. Un Garde siffle la fin de la pause. Vous reprenez votre pioche, les bandages atténuent votre douleur.

La journée vous paraît aussi interminable que celle d'hier.

Si vous avez le code FIOLE, allez au 5.

Si vous avez le code FIL, allez au 146.

Si vous n'avez aucun code, allez au 297.

284

Vous n'oubliez pas que vos compagnons sont avant tout des Damnés. Les deux gamins ne sont pas morts dans les honneurs. Vous leur jetez des regards furtifs. Peut-être les avez-vous croisés dans la Cité ? Mais leurs visages ne vous évoquent rien.

— Foutez le camp ! postillonnez-vous, la bouche pleine.

Les mômes ne bougent pas. Vous haussez les épaules et décidez de les ignorer.

L'obscurité soudaine vous surprend. Les Démons viennent d'éteindre les projecteurs. Le gouffre est d'abord silencieux, puis rapidement, des grattements, des bruissements et des couinements s'élèvent, laissant supposer que toute une faune hétéroclite colonise les lieux.

Vous jetez au loin votre boite de conserve après l'avoir soigneusement nettoyée. Aussitôt, vous percevez des frottements autour de vous et même des bruits de lutte. Les gamins se disputent la boite.

Vous vous allongez pour ne dormir que d'un œil, ne faisant confiance à aucun de vos compagnons. Vos précautions se révèlent fondées car plusieurs fois dans la nuit, vous repoussez des mains trop aventureuses, que cela soit au sujet votre sac ou au sujet de votre personne.

Lorsque vous vous levez aux premières lueurs du jour, Sol est déjà debout.

— Il faut profiter du moment, dit-il. Les gardes ne sont pas encore arrivés. On marchera plus vite.

Vous suivez le groupe à distance et avec méfiance. Votre main vient régulièrement tâter la crosse de votre pistolet.

Allez au 292.

285

Toujours cachée, vous essayez d'évaluer le temps qu'il faudra à la petite troupe pour fouiller les lieux puis continuer ses recherches aux alentours. Un bon bout de temps certainement, ce qui vous pousse à vous asseoir. L'oreille aux aguets et le

regard scrutateur, vous patientez. Le soleil qui poursuit sa lente course, vous oblige régulièrement à vous déplacer pour rester dans l'ombre protectrice des arbres.

Vous apercevez enfin un mouvement à travers les troncs d'un bosquet. La voix courroucée de la grande sœur s'élève. La grande asperge emportée par sa colère en a oublié toute prudence et les petits frères bien trop accablés par les récriminations de leur aînée ne montrent pas plus de vigilance.

Le groupe ne fait absolument pas attention à ce qui les entoure.

Vous les laissez filer, puis sortez sans crainte mais avec prudence de votre cachette, une main sur le manche du couteau passé à votre ceinture. Vous inspectez le petit bosquet, il vous faut persévérer avant d'en percer le secret. Entre les racines d'un laurier et cachée par un treillis de branchages, une cavité s'enfonce dans les profondeurs de la terre.

Envahie par l'excitation, vous vous glissez dans l'ouverture, prenant soin de remettre en place derrière vous l'entrelacement de branches. Dans une obscurité presque totale, vous sortez de votre sac à dos votre lampe. Vous vous trouvez dans une sorte de sas dont les parois ont été palissées de bois tendre pour éviter qu'elles s'effondrent. Devant vous, s'ouvre un boyau étroit de moins d'un mètre de diamètre, qui descend en pente douce. Après avoir éteint votre lampe, vous vous glissez dans cette ancienne conduite en béton et rampez. Vous avancez lentement dans l'obscurité. Au bout d'un temps qui vous semble infini, une lumière diffuse apparaît. Vous redoublez de prudence. Vous vous rapprochez d'une salle faiblement éclairée. Un éclat de lumière attire votre œil puis disparaît.

Allez au 261.

286

Le trajet jusqu'à la Porte est plus court que vous ne le pensiez. Malgré les craintes de Sol, vous n'avez rencontré aucun garde.

Devant le vantail métallique, le cœur battant, vous donnez au Damné votre uniforme et votre arme, ne gardant que votre sac. Alors, Sol sort une clé d'une poche secrète de sa veste. La gorge sèche, vous le regardez l'introduire dans la serrure. Le déclic fait naître sur vos lèvres un sourire de satisfaction. Mais votre sourire ne dure pas longtemps. Une lumière puissante vous éblouit simultanément à un ordre jailli d'au-delà du halo et qui vous commande de ne plus bouger.

Passant outre, accompagnée d'un fracas de détonations, vous franchissez d'un bond la Porte puis la refermez immédiatement derrière vous.

Le dos collé au battant, vous attendez que vos jambes cessent de trembler tandis que vous vous répétez, en un leitmotiv rassurant, que c'est la Porte Interdite ; celle que même les Démons ne franchissent pas.

La pureté de l'air et la fraîcheur des lieux vous aident à retrouver votre calme, vous vous écartez de la Porte. Votre regard est alors attiré par un objet tombé au sol, vous vous baissez pour le ramasser. Vos doigts tiennent la clé de la Porte. Votre cœur se serre un instant à la pensée de Sol, puis vous vous rappelez qu'il n'est qu'un Damné, quelqu'un déjà mort.

Vous n'avez plus qu'une envie, sortir de cette mine.

Cependant, avant de franchir les grilles au 98, vous avez la possibilité de vous rendre à deux endroits. Utilisez les numéros en rouge sur le plan pour vous déplacer.

287

Vous restez allongée jusqu'au signal qui annonce la distribution de la soupe, vous êtes cependant parmi les premiers à sortir. Le Damné qui vous sert évite votre regard mais remplit largement votre bol. Surprise par son geste, vous esquissez un sourire de remerciement ; l'homme ignore votre gratitude.

— Au suivant ! lance-t-il.

Vous vous forcez à mâcher lentement pour tromper votre estomac. Lorsque votre écuelle est vide, vous allez la poser sur le chariot. Longeant la file des Damnés qui n'ont pas encore eu leur repas, vous êtes tentée de vous glisser parmi eux pour obtenir une deuxième ration, mais vous chassez aussitôt de votre esprit cette idée qui vous apparaît finalement stupide. Vous vous écartez donc de la queue pour vous rapprocher d'un groupe d'une dizaine de personnes. Ceux-ci mangeant assez loin des gardes, vos cerbères n'entendront pas vos paroles.

Vous vous lancez :

— Mourir ! oh ! non, s'écria-t-il, ce n'est pas la peine d'avoir tant vécu, d'avoir tant souffert, pour mourir maintenant ! Mourir, c'était bon quand j'en avais pris la résolution, autrefois, il y a des années ; mais maintenant ce serait véritablement trop aider à ma misérable destinée. Non, je veux vivre, je veux lutter jusqu'au bout ; non, je veux reconquérir ce bonheur qu'on m'a enlevé ! Avant que je meure, j'oubliais que j'ai mes bourreaux à punir, et peut-être bien aussi, qui sait ? quelques amis à récompenser.

Vous récitez l'évasion de Dantès du château d'If. Alors que les mots jaillissent de vos lèvres, vous observez du coin de l'œil votre auditoire : cette femme dont les yeux

brillent, cet homme dont les épaules se sont redressées, cet enfant qui en oublie presque de manger. Un Damné rejoint le groupe, puis deux, puis encore un autre. Des poings se serrent, des cous se tendent.

Le silence qui suit vos paroles bruit d'émotions ; l'air autour de vous a une épaisseur qui fige les corps.

Le tambourinement annonçant la fin du repas brise cet instant avec une brutalité qui frise l'indécence. Les visages se tournent, irrités, à la lisière de la colère, vers le teneur de louche. Les Damnés renâclent à rendre leurs écuelles, leur pas est encore plus traînant qu'à l'accoutumée.

Satisfaite, vous retournez dans le dortoir et vous endormez aussitôt.

Le réveil est difficile : vos muscles sont raides, la vermine a étendu son territoire sur votre peau et des crampes tordent votre estomac avide. Vous enfilez vos rangers et allez récupérer votre pain. Des sourires discrets vous accompagnent le long de votre trajet faisant remonter votre moral d'un cran.

La longue descente commence. Vos premiers pas sont douloureux, puis, au fur et mesure que vos muscles s'échauffent, les raideurs disparaissent. Vos compagnons sont silencieux. L'effort et l'attention à fournir ne prêtent pas aux paroles, ni les Démons qui exigent le silence dans les rangs.

À l'entrée de la galerie, vous saisissez votre pioche et vous mettez au travail. Vous serrez les dents ; vos paumes sont couvertes d'ampoules. À la première pause, votre peau est à vif. Assise par terre, les mains sur les cuisses, doigts écartés, la respiration sifflante, vous attendez que la brûlure reflue. Une ombre vous tire de votre torpeur. La fillette dont le sourire vous avez mis mal à l'aise le premier soir se tient devant vous. Sans un mot, elle s'agenouille, puis sort de sa besace un morceau de tissu qu'elle déchire en plusieurs bouts pour en faire autant de bandelettes. Avec des gestes d'une infinie douceur, elle entoure vos mains pour protéger vos blessures.

— Merci, dites-vous sans savoir quoi ajouter d'autre, un peu embarrassée.

— Merci à toi, répond-elle.

Son remerciement vous trouble, **vous reculez de 1 vers la Terre de Nod**, mais vous n'avez pas le temps de la questionner, elle s'est déjà relevée et éloignée. Vous tirez maladroitement de votre sac votre pain gorgé d'humidité et en détachez un morceau. Vous le laissez fondre dans votre bouche, il a un goût amer. Un Garde siffle la fin de la pause. Vous reprenez votre pioche. Les bandages atténuent votre douleur.

La journée vous paraît aussi interminable que celle d'hier.

Allez au 59.

288

Vous franchissez la ligne de fantassins et vous arrêtez devant le cavalier. Sa monture est un vigoureux palefroi au garrot épais, récemment étrillé et dont la crinière a été peignée en longues tresses noires. L'homme qui le monte vient à peine de sortir de l'adolescence, une barbe éparse assombrit son visage. Ses armes pendent sur le flanc de son cheval. Le blason peint sur l'écu est d'or à trois roses de gueules. Le jeune guerrier a le haut du corps bien développé, une forte carrure qui tend l'étoffe de sa tunique sur ses pectoraux. Ce n'est certainement pas un adversaire qu'on aimerait combattre.

Vous tendez la main vers la puissante encolure du palefroi, fascinée par la saillie des tendons. Vos doigts effleurent le pelage d'une blancheur virginale. Vous réprimez un cri, le cheval s'est cabré. Planté solidement sur ses pattes-arrière, il fouette l'air de ses sabots.

— Tout doux, Bucéphale ! s'écrie le jeune cavalier.

Vous ignorant, il s'affaire à maîtriser sa monture. Dans un éclair de lucidité, vous comprenez que vous êtes en présence de robots sophistiqués, des vestiges du passé qui ne sont plus aujourd'hui que des anomalies du présent.

Le cheval s'est calmé. Il souffle une dernière fois puissamment par ses naseaux puis baisse la tête. Seule sa queue qui se balance avec vigueur trahit un reste d'excitation. Le même sourire émerveillé que lors de la découverte du papillon s'affiche sur votre visage. Le palefroi est tellement réaliste !

— Que désirez-vous ?

La question, posée d'une belle voix grave, vous arrache à vos rêveries. Le chevalier se tient droit dans une position toute martiale. Il serre de sa main gauche les rênes de sa monture tandis que sa main droite est posée négligemment sur le pommeau de la selle. Vous devinez qu'il a été programmé pour une saynète dont vous ne connaissez pas le déroulé.

— De quelle quête me chargez-vous ? reprend le jeune guerrier. **Dois-je aller occire un dragon au 83 ? Délivrer une princesse au 11 ? Où récupérer une relique tombée aux mains des Infidèles au 236 ?**

289

— Je n'ai pas peur de la mort car elle n'est pas la fin mais le début d'une autre vie, citez-vous.

La Mère acquiesce de la tête et toutes les deux vous levez les yeux vers les Cieux, dressant votre main droite, index et majeur croisés, en honneur aux Dieux.

— Voyons si tes actes ont la valeur de tes paroles. Bouncie ! appelle la Mère, avant de se pencher vers Droho et de lui demander d'amener le drapeau de la Famille.

Un garçon aussi maigre que les autres s'avance timidement vers vous. Vous êtes plus grande que lui d'une vingtaine de centimètres. Ses cheveux filasses sont attachés au sommet de son crâne par un fil électrique gris et flottent en arrière. D'un signe de tête, la mère ordonne à Droho de lui donner le drapeau. Bouncie s'en empare gauchement, regarde ses pieds, puis Saskia, puis à nouveau ses pieds. Tandis que vous examinez la bannière, la mère vous éclaire :

— Le cercle représente l'enceinte de la ville et ce que tu vois au milieu sont les antennes jumelles dressées vers l'Étoile, le Royaume des Dieux.

Elle lève son sceptre et crie :

— Crois au but !

La devise est reprise en chœur par tous les membres de la Famille. Vous froncez les sourcils. Votre interprétation de la bannière est tout autre. Les antennes jumelles ressemblent plutôt à un M et l'enceinte à un O ; la phrase que vous lisez sur le drapeau est : Droit au but. Vous vous gardez bien d'en faire part à la Mère.

— Bouncie, ordonne la Mère, porte nos couleurs au sommet ! Va !

Le môme écarquille les yeux.

— Va accrocher le drapeau sur un toit, grince Saskia avec exaspération.

La bouche du garçon s'arrondit, puis il acquiesce vigoureusement de la tête avant de la lever. Son regard s'arrête sur le clocher du Temple avant de revenir à la Mère mais cette dernière fronce les sourcils. Alors, penaud, il cherche ailleurs. Son choix se porte sur le toit d'un vieil immeuble haussmannien. Sans un mot, il coince le drapeau derrière lui dans la ceinture de son pantalon et s'élance.

Le gosse à la souplesse d'un chat. Il bondit entre les murs avec une rapidité et une fluidité qui vous impressionnent. L'ascension de la façade en pierres taillées et à moitié écroulée lui est une simple formalité.

Le drapeau bleu et blanc flotte, accroché à une cheminée. Bouncie en quelques bonds est à nouveau à côté de vous.

— A ton tour, vous dit la Mère. Ramène le drapeau.

Vous regardez la bannière qui faseye mollement dans le ciel gris à une hauteur qui vous paraît bien dangereuse. Cependant, votre peur n'est pas de tomber mais d'échouer. Vous parcourez des yeux le chemin qu'a emprunté Bouncie, essayant de vous rappeler les endroits exacts où il a pris ses appuis et ses impulsions.

Si vous décidez de suivre le même trajet, allez au 282. Mais si vous décidez que ce parcours est trop difficile pour vous — au fond, vous n'êtes pas une traceuse — et décidez d'en prendre un autre, allez au 206.

290

Le sol descend fortement et l'air se réchauffe. Assez rapidement, le boyau se resserre. À certains endroits, vous pouvez à peine avancer de face. Le sol devient alors inégal et par deux fois vous êtes obligée de vous aider de vos mains pour franchir des passages abruptes. Autant que vous pouvez le juger, la galerie fait ensuite un grand coude sur la droite avant de suivre un trajet plus ou moins rectiligne. L'étroit boyau débouche enfin dans une galerie plus large. Vous reconnaissez les lieux. Vous avez fait une grande boucle qui vous a ramenée à l'endroit où vous étiez un quart d'heure plus tôt.

Il ne vous reste plus qu'à rebrousser chemin pour prendre la galerie pas encore explorée au 61.

291

Vous voilà devant le bâtiment B1 et sa vieille porte en acier qui ne semble pas avoir été ouverte depuis des années. Vous abaissez la poignée sans trop d'illusions. Effectivement, le pêne est bloqué dans la gâche.

Il est impossible d'ouvrir cette porte.

Il est temps de vous rendre au 98.

292

Le brouhaha du gouffre et les projecteurs sont revenus. Votre groupe chemine péniblement ; le relief et les patrouilles à éviter mais aussi la fatigue ralentissent votre progression. C'est donc avec un certain contentement que vous accueillez la halte proposée par Sol. Vous n'avez jamais autant marché de votre vie, vos pieds écorchés vous le rappellent à chaque pas. **Progressez de 1 dans la voie de l'Endurance.**

Intriguée par la pause qui s'éternise, et malgré votre répugnance, vous vous rapprochez des Damnés qui discutent de façon véhémente.

— On n'a qu'à voter !

— Et la jouer aux dés pendant qu't'y es !

— L'avis du plus grand nombre, moi, ça me va !

— Ça dit pas que ça sera le bon choix.

— Le bon choix, c'est ce qu'on va décider tous ensemble. Votons !

— Ouais, votons !

Vous profitez d'un bref silence pour vous glisser dans la conversation.

— De quoi parlez-vous ?

Les têtes se tournent vers vous et les regards presque ahuris qu'on vous jette montrent que les Damnés vous avez oubliée.

— Il y a un éboulis qui barre le passage, avance Sol. Soit on le traverse avec le risque que cela comporte, soit on prend un autre itinéraire.

Votre regard se porte sur le sentier qui monte en lacets à flanc de falaise. D'énormes blocs de pierre de plusieurs tonnes semblent avoir été jetés par un géant sur la pente toute en gravillons et cailloux roulants.

— Et quel est le problème avec l'autre itinéraire ? questionnez-vous.

— Il passe près du quartier général des gardes.

Vous hochez lentement la tête, restant silencieuse pendant que les Damnés votent. Autant de mains se lèvent pour chaque proposition.

— Moi aussi, je fais partie du groupe, intervenez-vous. Je veux voter.

Comment faites-vous basculer le vote ? En choisissant les éboulis au 276 ou le chemin qui passe près du QG au 37 ?

293

La Mère se lève et vous fait signe de la suivre.

— Ton histoire était très belle, dit-elle sans vous regarder.

Sa voix vibre, elle est encore dans l'émotion suscitée par votre récit. Vous faites quelques pas en silence. La gorge sèche, vous attendez la suite, osant à peine respirer, jusqu'à ce que l'adolescente reprenne la parole.

— Nous avons décidé de te faire confiance.

Elle s'immobilise, se tourne vers vous et plante son regard dans le vôtre.

— Tu as donné des médicaments à la pauvre Kushi. Sükh m'a dit qu'elle allait déjà mieux.

Allez au 185.

294

Le cœur battant, vous glissez la clé dans la serrure. Le déclic fait naître sur vos lèvres un sourire triomphant. Vous franchissez rapidement la Porte que vous refermez aussitôt derrière vous. Le dos collé au battant, vous aspirez avec délice l'air débarrassé des fumerolles toxiques et goûtez la fraîcheur des lieux. Mais vous savez que votre temps est compté.

Vous avez cependant le temps d'aller à deux endroits différents avant de franchir les grilles au 98. Utilisez les numéros en rouge sur le plan pour vous déplacer.

295

Vous pivotez sur vos talons et courez, remontant le couloir jusqu'à la vaste salle de l'échiquier.

Le roi blanc est toujours à terre et les amants sont toujours enlacés.

Sans vous arrêter, bien que vous n'ayez pas l'impression d'être suivie, vous poussez la porte qui mène dans la cour.

Reculez de 1 sur la Voie du courage et allez au 23.

296

Vous suivez le mur écroulé de l'étage jusqu'à l'immeuble voisin. Vous inspectez brièvement le bâtiment, il vous paraît en bon état. Un saut facile vous emmène sur le balcon du deuxième étage. Vous faites quelques pas. Les fenêtres sont toutes à égale distance les unes des autres, séparées par des motifs taillés dans la pierre : des rectangles réguliers qui présentent des rainures dans lesquelles vous glissez vos doigts et la pointe de vos chaussures. Il vous faut escalader une dizaine de mètres, mais les bandeaux d'étage vous permettent de faire de courtes haltes. Le surplomb du dernier balcon qui court sur toute la façade bloque votre progression. Vous contournez le problème en changeant encore d'immeuble. Le suivant, moins haut, vous permet de vous hisser jusqu'au dernier étage. Encore quelques secondes et vous êtes sur le toit.

Marchant en équilibre sur le faîte, vous jetez un regard vers la foule amassée sur le parvis en retenant un sourire narquois.

Vous vous emparez du drapeau puis redescendez par le chemin pris par Bouncie. La gravité compense votre manque de détente.

Avec un zeste d'arrogance, vous tendez l'étendard à Saskia.

— La lourdeur d'un éléphant, la grâce d'un hippopotame, commente Bouncie en grommelant.

Vous progressez de 1 dans la Voie du courage, ce qui vous fait aussi avancer de 1 vers le Jardin d'Éden.

Allez au 96.

297

La remontée vers les dortoirs use vos dernières forces. Vous vous effondrez sur votre couchette en proie à une quinte de toux qui secoue douloureusement votre

pauvre carcasse. Votre gorge, votre trachée, vos poumons sont en feu. Vous n'allez pas pouvoir tenir encore bien longtemps.

Vous vous retournez péniblement sur le dos. Au-dessus de vous, vous entrevoyez entre les lattes du sommier le matelas taché de votre voisin. La vermine s'y promène, sombres points minuscules, formes éthérées, minuscules grattements.

Il est déjà l'heure du repas, le signal vient de retentir. Vous vous traînez hors du dortoir. Votre bol fumant dans les mains, vous n'avez pas la force de vous écarter bien loin de la queue, vous vous asseyez à quelques pas de la file. Pour ne pas vous étouffer à chaque bouchée, vous portez le bol à vos lèvres et laissez descendre lentement le bouillon dans votre gosier. La maigre pitance n'arrive pas à vous redonner des forces. Vous titubez jusqu'à votre couchette.

La nuit est terrible. La sensation que vous allez manquer d'air ne vous quitte pas. Au matin, votre respiration sifflante ne draine plus qu'un mince filet d'air. Vous êtes incapable de vous lever. Deux gardes vous traînent hors de la grotte jusqu'au bord de la falaise.

Un mouvement de balancier et vous voilà tournoyant dans le vide.

Vous pouvez recommencer l'aventure à partir du paragraphe 127. Dans ce cas, effacez, si vous l'avez, le code FIL et le CHOPS que vous avez dans votre sac à dos. Si vous empruntez de nouveau un embranchement qui impacte votre position sur le chemin qui mène au Jardin d'Éden, ou sur les Voies du courage, de l'endurance et du combat, réalisez une deuxième fois l'effet.

Si vous préférez recommencer l'aventure au paragraphe 1, effacez tous vos codes et le CHOPS que vous avez dans votre sac à dos, puis revenez aux positions initiales sur le chemin qui mène au Jardin d'Éden et sur les Voies.

298

Cependant, vous ne vous accordez que quelques minutes de répit. Il vous faut œuvrer pour sortir de cet Enfer. Vous vous relevez et sortez rejoindre les gardes.

Postée à distance respectable, vous poursuivez le récit de la veille, puisant dans votre mémoire des extraits de romans. Vous vous évertuez à assembler ces passages - les modifiant au besoin - pour échafauder une histoire haute en noirceur, glorifiant les actes cruels, magnifiant le chaos.

Les Démons jouent aux dés sans vous accorder le moindre regard, mais cela ne vous décourage pas : aucun d'eux ne vous a chassée et cette étroite ouverture est

comme un souffle sur des tisons, elle entretient une braise d'espoir. Ainsi, après votre frugal souper, vous rejoignez votre couche l'esprit moins sombre.

Tard dans la nuit, une main vous secoue doucement, vous tirant d'un sommeil agité. Vous ouvrez des yeux poisseux, une obscurité dense vous entoure vous empêchant de discerner quoi que ce soit.

— Suis-moi, chuchote une voix aux intonations voilées.

Vous comprenez qu'il s'agit d'un garde. Le ventre noué, vous obéissez, vous déplaçant à tâtons dans la travée jusqu'à la porte du dortoir que le Démon referme sans bruit derrière vous. Dehors, un autre garde joue seul aux cartes sous le halo faible d'un projeteur. Il ne fait pas attention à vous. Celui qui est venu vous chercher vous emmène jusqu'à sa chambre, un réduit tout juste assez grand pour contenir un lit et une armoire. Tout votre corps est tendu, vous êtes prête à vous défendre. La bouteille d'alcool vide qui a roulé sur le plancher pourrait faire une bonne arme. Entière, elle pourrait assommer votre agresseur ; brisée, elle pourrait taillader ses chairs.

— Assieds-toi, ordonne-t-il.

Le Démon s'est allongé sur son lit mais c'est le sol qu'il vous désigne. Vous vous laissez aller contre le mur en poussant un soupir de soulagement que vous transformez aussitôt en toux, désireuse de masquer les émotions qui vous étreignent.

— Continue ton histoire.

La chambre ne contient que peu de choses. Quelques affaires de toilette, une serviette, une tenue de rechange, une gourde et un paquet de biscuits qui retient votre attention. Le garde, qui a suivi votre regard, pousse un grognement.

— Prends-les, lance-t-il sur un ton où perce de l'agacement, et continue ton histoire.

Vous tendez votre bras avec lenteur, n'osant croire à cette aubaine. Vous vous emparez avec convoitise des biscuits, que vous enfouissez immédiatement sous votre tee-shirt. Votre esprit est maintenant assez libre pour répondre à la demande du Démon. Vous prenez une grande inspiration, que vous regrettez aussitôt. L'air nocif brûle votre gorge, puis vos poumons, vous crachez une salive acide. D'une main tremblante vous essuyez vos lèvres, vous attendant à trouver des traces de sang. Vous avez aussitôt honte de vous être laissée aller à cette pensée.

Le garde s'impatiente. Vous entamez la suite de votre récit, attentive à ses réactions. Mais votre souffle s'étiole au fil de votre narration et vous finissez par enchaîner les quintes de toux. Las, le Démon vous raccompagne jusqu'à votre lit.

Dans l'obscurité grouillante du dortoir, vous cachez vos biscuits dans votre manteau, que vous roulez en boule sous votre tête.

Puis le sommeil vous emporte jusqu'au 325.

299

— Mon ami, dites-vous, laisse-moi voir ton visage.

Le roi noir se raidit.

— Il ne vaudrait mieux pas.

— N'aie pas peur, poursuivez-vous. Je ne détournerai pas les yeux.

Votre compagnon ne répond pas tout de suite.

— Ce n'est pas pour moi que je m'effraie, lâche-t-il enfin.

Si vous persistez dans votre demande, allez au 216. Sinon, rendez-vous au 201.

300

Les matelots sentaient maintenant le souffle froid de la tempête qui secouait les haubans et les enfléchures. Les nuages sombres, gorgés d'eau et chargés d'électricité, s'élevaient dans le ciel à une hauteur impressionnante.

— Bâbord toute ! hurla le second qui revenait de la cabine du capitaine. Serrez perroquets, cacatois et bonnettes ! Carguez les huniers ! Ferlez la misaine et la grand' voile !

Quelques marins maugréèrent.

— Le capitaine est devenu fou !

— Il nous fait aller droit sur la tempête !

Mais tous exécutèrent les ordres. Le charpentier, le sourire aux lèvres, donna une grande claque dans le dos de Persker.

— Ça, c'est un capitaine ! s'exclama-t-il. Il affronte le danger au lieu de le fuir. Mais toi, petiot, tu ferais mieux d'aller te réfugier dans la cale. Dans cinq minutes, on sera au cœur de l'enfer !

Comme pour donner raison à ses paroles, dans un bruit de claquement sec le petit hunier se déchira d'un seul coup.

Il était difficile pour Persker de garder son équilibre, le navire affrontait les vagues de front et l'océan frappait la proue à grands coups de butoir. Il parvint toutefois à rejoindre l'écoutille sans avoir eu la honte de tomber. Il descendit quelques barreaux d'échelle, puis referma derrière lui le panneau alors que les premières gouttes de pluie s'écrasaient lourdement sur le bateau. Dans l'entrepont, l'obscurité était presque totale. Malheureusement, Persker ne pouvait y remédier car il était interdit d'allumer des lampes lors des tempêtes, le risque d'incendie était trop grand.

Ne sachant quoi faire, il s'allongea dans son hamac. Il comprit vite que ce n'était pas une bonne idée, le tangage du bateau accentuait le balancement de sa couche et de violentes nausées l'assaillirent. Chez lui, lorsqu'un grain s'annonçait, les pêcheurs rentraient au port se mettre à l'abri. Il n'avait pas l'habitude des tempêtes mais il n'avait pas peur.

Il se redressa et bascula du hamac avant de rendre le contenu de son estomac. D'un pas chancelant, il se cala contre la cloison et essaya d'anticiper les mouvements du navire. La chaleur emmagasinée pendant les deux mois de navigation amplifiait les odeurs nauséabondes et rendait l'atmosphère irrespirable.

Persker avait besoin d'air pur et frais. Tant pis pour le danger !

Des trombes d'eau l'accueillirent sur le pont. Il s'accrocha au cordage le plus proche. Le vent lui coupait la respiration. La pluie formait un rideau opaque.

Les marins finissaient de serrer les voiles. Le grand perroquet avait lui aussi été déchiré. Des éclairs d'une luminosité aveuglante déchiraient par intermittence le ciel sombre, le fracas assourdissant qui les suivaient roulait dans le ventre de Persker.

La tempête continuait à forcir.

— Qu'est-ce que tu fous là ?

Le charpentier avançait vers lui, luttant contre le tangage.

— Espèce d'idiot ! Retourne tout de suite dans la cale !

Persker ne voulait pas retrouver l'atmosphère confinée. Et puis les choses importantes se passaient là, sur le pont, et il voulait y participer.

Il secoua la tête.

— Abruti !

Le charpentier l'avait empoigné mais il résistait. Le marin était plus fort. Persker finit par lâcher le cordage. Ils tombèrent à la renverse. Une énorme lame s'abattit sur eux. Lorsqu'elle se retira, elle les emporta avec elle. Ils glissèrent sur le pont. Ils allaient passer par-dessus bord, le bateau gîtait trop fortement pour que le garde-fou les retienne. La hanche du charpentier heurta violemment le bastingage. Sa main se referma autour de cordages, ses jambes basculèrent dans le vide mais ils étaient sauvés pour l'instant.

La force du vent empêchait le timonier de maintenir le cap. Le trois-mâts était livré à lui-même.

— C'est la fin, constata l'homme d'une voix étonnée.

Les sommets des mâts s'illuminèrent alors d'un halo bleuté qui baigna le bateau d'une douce lumière. Puis les extrémités des vergues s'allumèrent à leur tour.

— Comme c'est beau ! s'étonna le charpentier.

Le bateau semblait s'être paré comme pour une fête et le marin s'en émerveillait.

— Partir ainsi… comme dans un rêve !

Son regard fut alors attiré par un mouvement sur le gaillard d'arrière et il écarquilla les yeux de surprise. Le capitaine se tenait sur le pont supérieur, solidement campé sur ses jambes, face à la tempête. Il semblait humer l'air, sa tête nue rejetée en arrière. Il leva lentement un bras. Et le bateau fut aspiré dans les airs dans un silence absolu. Il tournoya lentement, s'élevant au-dessus des nuages, gagnant un ciel d'un bleu pur, puis redescendit doucement pour se poser sur une mer redevenue calme.

Lorsque le regard du charpentier se porta à nouveau vers le gaillard d'arrière, le capitaine avait disparu.

— Il nous a sauvés, dit-il.

— Tu doutes encore de lui, charpentier ?

C'était le coq qui venait de parler. Il tordait à deux mains sa chemise pour en chasser l'eau.

— Ce que je veux dire, c'est que le capitaine a fait disparaître la tempête. C'est un fantôme et il a envoyé ce mauvais grain dans son monde.

— Sornettes ! On a tout simplement traversé la tempête.

— Et les lumières ? Tu les as bien vues, toi aussi ! Elles avaient la même phosphorescence que les fantômes !

— Ce sont des feux de Saint Elme. C'est un phénomène qui arrive parfois quand il y a des orages.

Persker n'écoutait plus les deux hommes. Il regardait la bande de terre qui se découpait sur l'horizon.

Allez-vous conclure votre histoire par une fin heureuse au 225 ou par un dénouement plus sombre au 20 ?

301

— Mon amie, je vous prie, prenez ce mouchoir et montez sur cette tour, vous supplie-t-elle en vous désignant la pièce d'échecs placée sur la case noire. De votre poste d'observation, agitez le carré d'étoffe pour signaler quelque preux chevalier faisant route vers le château. Et, grâce à Dieu, ne me répondez point que vous mirez seulement le soleil qui poudroie et l'herbe qui verdoie !

Vous ne savez si sa demande est un caprice ou une supplique. Vous obéissez.

L'escalade est facile. Le sommet de la tour est étroit, les créneaux vous arrivent à mi-cuisse. Si le bâtiment n'est pas bien haut, il vous permet toutefois d'avoir une vue d'ensemble de la salle. L'unique fenêtre de toit éclairant les lieux, les pièces ennemies se fondent dans l'obscurité.

Vous croyez à nouveau apercevoir un papillonnement, cette fois-ci vers le roi adverse. Vous scrutez l'endroit jusqu'à ce que vos yeux picotent. Vous détournez alors votre regard. Le fond de la salle est plongé dans le noir. En face, se dresse la porte qui donne sur la cour.

Vous vous tournez vers la reine, vous demandant quel mensonge vous allez lui servir. Votre bouche se referme avant d'avoir prononcé le moindre mot. La dame, une main suspendue devant son visage, l'autre serrée contre son ventre, s'est figée, les yeux fermés.

Vous regardez pensivement l'androïde arrêté.

Si ce n'est déjà fait, vous pouvez vous intéresser au cavalier au 208 ou au fou au 76.

Autrement, vous sortez de la salle par le 19.

302

A travers vos larmes, il vous semble voir que le bras de Karl tressaute. Vous essuyez votre visage du revers de votre manche. Oui, l'adolescent est encore vivant.

Mais il gît en dehors de la Cité, là où il est impossible de survivre. Tout le monde le sait. L'explosion d'un grand complexe nucléo-chimique il y a plus d'un siècle a rendu la planète inhabitable, sauf à un endroit, une enclave que les Dieux préservent pour sauver l'humanité : la Cité. À l'extérieur d'elle, le taux de radiation et la concentration de particules toxiques sont tels qu'ils provoquent la mort en quelques minutes.

Vous ne supportez plus d'être là, à vingt pas de Karl et de ne pouvoir le rejoindre.

Accablée par vote douleur, vous vous levez et fuyez l'aéroport.

Si vous n'avez pas encore gravi la colline qui se trouve au centre de la Cité, vous pouvez vous y rendre au 194.

Sinon, il vous faut trouver une cache sûre en attendant les Dieux. Rendez-vous au 195.

303

Vous avez sous-estimé votre adversaire et la pensée que c'est peut-être vous, en fin de compte, la plus arrogante des deux vous effleure.

Vous serrez les dents, éloignant la douleur de votre esprit pour vous concentrer sur votre adversaire. Lors de votre attaque, la rapidité et l'agilité de Lha-mo vous a

prise au dépourvu, vous décidez donc de tester ses réactions. Vous plissez les yeux, attentive aux tensions qui parcourent son corps et faites prudemment un pas en avant. Lha-mo recule avec une souplesse nonchalante que vous savez maintenant trompeuse. Vous avancez à nouveau d'un pas. Lha-mo réagit de la même façon, vous donnant l'impression qu'il joue au chat et à la souris avec vous.

La seule idée qui vous vient à l'esprit est de l'acculer au mur du Temple où la longueur de votre bâton vous donnera un avantage sur son poignard à lame courte.

Vous continuez donc d'avancer et Lha-mo de reculer. Votre plan a l'air de fonctionner, vous ressentez une excitation que vous bridez aussitôt afin de rester lucide.

Lha-mo n'est plus qu'à un pas du mur. Vous tenez votre bâton au niveau de votre bassin tout en surveillant les jambes de votre adversaire. Si votre attaque est trop haute, il se jettera au sol et frappera à nouveau le bas de votre corps. Si votre attaque est trop basse, il sautera par-dessus le bâton et vous poignardera à la poitrine.

Vos mains raffermissent leur prise et vous frappez. Cette fois-ci, votre arme touche. Vous lâchez un cri, qui est plus un sanglot de rage que de douleur.

Vous gisez sur le sol, le flanc transpercé. Vos oreilles bourdonnent. Votre vision est floue. Lha-mo s'éloigne sous les vivats des mômes. Vous vous évanouissez.

Malgré votre défaite, vous avez progressé dans la Voie du combat en apprenant deux choses : ne jamais sous-estimer son adversaire et prendre le temps de comprendre sa façon de se battre.

Vous progressez de 2 dans la Voie du combat, ce qui vous fait avancer de 1 vers le Jardin d'Éden.

Allez au 107.

304

— Je la chercherai ! vous exclamez-vous. Et lorsque j'aurai trouvé cette substance, je vous l'amènerai !

Votre impulsivité est d'une naïveté confondante. C'est que la douleur du roi vous a touchée ; la beauté de la Belle, aussi. Votre compagnon secoue tristement la tête. Sa main se pose sur votre bras, le serre brièvement, puis il vous pousse vers le couloir.

Il vous conduit jusqu'à une petite pièce sans fenêtre où un matelas posé sur des palettes sert de lit. Vous vous quittez avec peu de mots, chacun perdu dans ses pensées. C'est la première fois depuis bien longtemps que vous pouvez dormir en sécurité ; pourtant votre sommeil est haché. Vous vous levez au petit matin, après une nuit peu reposante.

Vous cherchez votre hôte. Vos pas vous emmènent jusqu'à la porte de la Belle, vous la poussez doucement. Le roi est là, assis dans le fauteuil, une jambe tendue devant lui, ses bras reposent sur les accoudoirs. Il fixe sa création. Vous devinez qu'il n'a pas dormi de la nuit.

Il se lève et vous fait face. Un moment de gêne s'installe entre vous. Vous comprenez qu'il est temps de partir, vous êtes de trop ici.

— Je reviendrai, dites-vous d'une voix étranglée.

Le roi s'avance et vous prend dans ses bras. Puis il vous raccompagne jusque dans la cour de l'usine. Vous vous séparez après une dernière accolade.

Le cœur serré, vous vous éloignez en refusant de vous retourner.

Notez le code ROI.

Que faites-vous maintenant ?

Allez-vous essayer de trouver de la nourriture dans les entrepôts de l'aéroport au 3 ?

A moins que vous ne préfériez gravir la colline qui se trouve au centre de la Cité : c'est un poste d'observation idéal avec une vue à 360 degrés. Dans ce cas-là, allez au 194.

305

Vous retournez vous allonger sur votre couchette.

Soudain, une rafale de coups métalliques résonne au-dehors, comme si l'on frappait deux objets l'un contre l'autre. Ce tambourinement doit être un signal usuel car le dortoir s'anime immédiatement. Les corps perclus se redressent douloureusement, puis désertent les lits, formant une file humaine qui se dirige d'un pas traînant vers la sortie. Vous vous levez à votre tour ; cet effort vous arrache une grimace, et vous suivez le mouvement péniblement.

À l'extérieur, les files venant des trois bâtiments se sont rassemblées en une longue queue dont vous ne voyez d'abord pas le début. C'est en avançant que vous comprenez qu'il s'agit tout simplement de l'heure du repas. Enfin, « repas » est un bien grand mot pour désigner cette soupe claire, servie par un Damné ceint d'un tablier maculé de taches grasses, et dans laquelle baignent trois malheureux morceaux d'un étrange légume. La maigre pitance, que vous avalez avec avidité, brûle votre œsophage, puis votre estomac. Dépitée, vous inspectez votre écuelle vide. Vous avez déjà eu faim dans la Cité. Plus d'une fois votre Famille a dû rationner les vivres, ne vous satisfaire que d'un seul repas par jour ne vous est pas chose étrangère. Mais

toujours, vous aviez l'espoir d'une razzia, d'une offrande aux Dieux ou de la découverte d'un stock oublié de nourriture, qui finirait par remplir votre ventre.

Ici, les rations ne sont qu'un mensonge, une tentation diabolique pour mieux vous tourmenter.

Une rage sourde vous envahit. Vous jetez votre gamelle et avancez d'un pas résolu vers l'un des Démons.

— Je ne suis pas une Damnée. Je suis entrée par une porte, assenez-vous d'une voix forte.

Le garde tourne la tête vers vous. Vous ne pouvez clairement voir son expression, son visage étant en partie caché par son masque. Ses yeux clairs vous fixent sans ciller.

— Je n'ai rien à faire là, continuez-vous. Faites-moi sortir d'ici.

La réponse du Démon est percutante. Sa main gauche frappe violemment votre joue. Vous titubez et crachez un jet de salive rosâtre.

— Dégage ! lance-t-il.

Il s'est saisi de son arme et la pointe sur vous. Ses intentions ne laissent place à aucun doute : un rien pourrait l'amener à appuyer sur la gâchette. Alors, vous reculez prudemment, ne quittant pas le pistolet des yeux. Lorsque vous jugez être assez loin pour que le Démon ne soit plus une menace, vous vous laissez tomber à terre et baissez la tête. Mille plans d'évasion tempêtent sous votre crâne mais il est encore trop tôt pour en envisager un sérieusement. Observer et analyser, c'est ce que vous devez d'abord faire.

Vous êtes tirée de vos réflexions par le Damné au tablier ; l'homme cogne violemment sa louche contre une des immenses marmites. Alors, imitant vos compagnons d'infortune, vous vous levez, ramassez votre écuelle et allez la poser sur le chariot qui se trouve à ses côtés.

Sans hâte, les files humaines regagnent les dortoirs ; vous rejoignez vous-même votre couche.

Les lumières pâlottes s'éteignent peu après.

Baignant dans votre sueur, vous passez une nuit agitée. La vermine qui infeste votre matelas n'arrange pas les choses.

Allez au 104.

Vous foncez tête baissée sur le gradé qui perd l'équilibre et tombe. Sol et quelques Damnés ont la présence d'esprit de vous imiter, semant la confusion dans le groupe de Démons.

— Fuyez ! crie quelqu'un.

Vous suivez instinctivement Sol. Il cavale entre les rochers avec l'agilité d'une chèvre – enfin, vous le supposez puisque vous n'avez jamais vu de chèvres. Peu à peu, il prend de l'avance sur vous. Les premières détonations vous donnent un coup de fouet. À défaut de rattraper le Damné, la distance qui vous sépare ne s'allonge pas.

Vous continuez à courir bien après que les tirs se sont arrêtés. Quand enfin Sol ralentit, puis marche, puis se tourne vers vous, vous vous effondrez à genoux, à bout de souffle.

— La Porte, articulez-vous péniblement, pourquoi on s'en éloigne ?

— Que racontes-tu ? Nous nous dirigeons vers elle, au contraire !

Vous grimacez en pointant votre pouce derrière vous.

— Elle se trouve près des nacelles et on marche dans la direction opposée.

À ces mots, le visage de Sol s'éclaire.

— La Porte dont tu parles n'est pas la bonne ! s'exclame-t-il. Ce n'est pas par elle qu'il faut passer.

— Comment ça ? ripostez-vous. C'est par là que je suis arrivée !

Le Damné vous fixe avec un drôle d'air.

— C'est la Porte interdite, dit-il du bout des lèvres. Même les gardes ne l'empruntent pas. Ceux qui la franchissent ne reviennent pas. Tu dois te tromper.

Les paroles de Sol vous laissent muette de stupéfaction.

— C'est pourtant bien par là que je suis arrivée, reprenez-vous. J'en suis sûre !

Vous avez le temps de voir s'allumer une lueur de méfiance dans les yeux de Sol avant que celui-ci détourne la tête.

— Il faut repartir maintenant, se contente-t-il de dire.

Une pensée soudaine vous traverse, votre question fuse aussitôt :

— Comment peux-tu ouvrir les Portes ?

— Il ne faut pas rester là, insiste Sol entre ses dents. Ils vont lancer un peloton à notre recherche. Il faut marcher jusqu'à ce qu'ils éteignent les projecteurs.

Le Damné s'éloigne sans plus s'occuper de vous.

Vous vous remettez péniblement debout et le suivez en silence jusqu'à ce que l'obscurité arrête vos pas. Vous vous allongez alors sur le sol, vous servant de votre sac à dos comme d'un oreiller. Votre pistolet à la main, vous attendez, immobile.

De longues heures s'écoulent, durant lesquelles vous devez lutter contre l'endormissement. Puis, vous entendez ce que vous redoutiez. Sol s'est levé et se

dirige vers vous. Sans hésitation, vous tirez. Le Damné pousse un cri avant de s'effondrer en gémissant. Vous allumez votre lampe. L'homme gît sur le dos, les mains plaquées contre son flanc d'où s'écoule un sang noirâtre. Vous l'assommez d'un coup de crosse puis le fouillez. Vous découvrez une clé cachée dans une poche cousue à l'intérieur de son pantalon. Sans remord, vous la glissez dans votre manteau.

Si vous avez le code PLAN, allez au 75. Sinon, allez au 2.

307

Vous posez votre main sur le panneau métallique. La surface est froide, vous sentez sous vos doigts de nombreuses éraflures. À plusieurs endroits, la peinture est partie dévoilant la couleur de l'acier.

La porte est munie d'une serrure électronique. Cependant, des verrous à double cylindre ont été rajoutés. Vous cherchez sans beaucoup d'illusions un trousseau de clés. Sans surprise, vos recherches se révèlent infructueuses.

Vous vous tournez vers les grilles ouvertes. **Il ne fait aucun doute que le détenteur des clés les a franchies et que vous devez le suivre au 257.**

308

Les paroles de la dame blanche résonnent dans votre tête : *seule sa mort me libérerait*. Vous tenez-là l'occasion de réaliser son vœu.

— Ce n'est pas une princesse que je vais vous demander de libérer, dites-vous, mais une reine.

Le jeune homme glisse un œil vers la dame noire.

— Non, pas celle-ci, intervenez-vous.

Votre interlocuteur hausse un sourcil.

— Ma dame ? s'étonne-t-il. L'épouse de mon roi ? C'est elle qui est prisonnière ?

Vous retenez une grimace. La fidélité du chevalier envers son seigneur va rendre votre tâche plus difficile que vous ne le pensiez. Il va vous falloir ruser.

— Vous connaissez les règles de l'amour courtois ? reprenez-vous.

Le cavalier a un haussement d'épaules méprisant, comme si votre question était ridicule ou offensante.

— Un profond sens de l'honneur, une conduite généreuse, de nobles sentiments, dit-il du bout des lèvres.

Vous hochez la tête et enchaînez.

— Votre dame m'a longuement parlé de vous, mentez-vous.

— De moi ?

Vous esquissez un sourire.

— Vos prouesses aux tournois ne l'ont pas laissée indifférente.

— Ah ? Je n'ai point souvenir de cela.

— Ne vous a-t-elle pas accordé une faveur ? avancez-vous au hasard en espérant ne pas tomber loin de la vérité. N'a-t-elle pas ceint votre lance d'une couronne de fleurs à ses couleurs ?

— Oui-da. Mais ce faisant, c'est à peine si elle m'a regardé.

— C'est la pudeur qui a détourné son regard, inventez-vous. Elle ne voulait pas exposer ses sentiments.

— Ses sentiments ?

— Comment ne pas en éprouver à votre encontre ? Votre courage ! Votre fougue ! Mais aussi votre délicatesse, votre sensibilité. Tout cela n'a pas échappé à l'œil de la reine.

— Vraiment ?

La lourdeur du loustic commence à vous peser. Vous soupirez en posant les yeux sur la reine.

— Comme elle est belle ! vous exclamez-vous.

Vous épiez du coin de l'œil la réaction du cavalier. Tout un éventail d'expressions se succède sur son visage : froncements de sourcils, doute, incrédulité, ahurissement béat…

Vous portez le coup final en exhibant le mouchoir de la belle.

— Tenez. Votre reine en gage de son amour m'a chargée de vous donner ce carré d'étoffe.

Le jeune homme devient cramoisi.

— C'est donc vrai, murmure-t-il en portant le mouchoir à son visage, elle m'aime !

Vous profitez de son état de confusion pour lancer d'une voix impérieuse : « Tuez le roi, c'est son désir le plus cher ! »

Le jeune guerrier lève la tête, son regard est hagard.

— Maintenant ! ordonnez-vous.

Le cavalier, sous l'emprise des émotions qui le traversent, brandit son épée. Le roi blanc réagit aussitôt en dégainant la sienne, mais trop tard ! L'attaque surprise ne lui laisse pas le temps de parer, la lame du cavalier plonge dans sa poitrine. Le roi s'écroule sans un râle, l'œil rond d'incompréhension.

Durant le combat, votre main a effleuré la reine et, comme vous l'espériez, celle-ci s'est à nouveau animée. Lorsqu'elle découvre la scène, un soulagement immense se peint sur son visage. Les larmes qui brillent aux coins de ses yeux ne vous échappent pas. Les regards du cavalier et de la reine se croisent alors. Leurs mains se tendent et s'unissent, le temps suspend son vol.

Vous contemplez les deux amants figés. La reine est éclatante.

Votre bouche s'entrouvre. Le papillon ! L'insecte s'est invité dans la scène. Ses ailes colorées caressent tour à tour le visage des amoureux, offrant les baisers qu'ils ne peuvent échanger. Vos lèvres s'arquent en un tendre sourire.

Il est temps pour vous de laisser cette image ; vous savez qu'elle restera gravée dans votre cœur.

Allez-vous suivre le papillon qui s'éloigne au 164 ou sortez-vous de la salle par le 23 ?

309

Un silence de plusieurs secondes suit votre tirade.

Vous redressez la tête, votre regard se pose sur le heaume de votre compagnon. L'incongruité de la chose, qui vous avez interpelée au retour du roi, vous frappe avec une force nouvelle. Vous froncez les sourcils.

Si vous demandez au roi d'ôter son casque, allez au 299. Sinon, rendez-vous au 201.

310

Tout au long du chemin qui mène à l'entrepôt, vous ruminez d'irritantes pensées. À vos côtés, Mirka la géante porte Karl dans ses bras.

Vous vous rappelez du sentiment de culpabilité qui vous avez envahi lors de la découverte des reliques, de cette impression de sacrilège que vous aviez éprouvée en posant vos yeux sur les objets ayant appartenu aux Dieux.

Or, ce que vous êtes en train de faire maintenant est bien pire. Vous aidez une Famille à s'emparer d'un X-Star, un engin construit et piloté pour et par des Dieux.

Pourtant, vous n'éprouvez aucun remord. Votre regard effleure vos deux compagnons. Vous ne pouvez admettre que leur cause n'est pas juste. **Reculez de 1 vers la Terre de Nod.**

Avant de pénétrer dans la salle de l'échiquier, vous recommandez à Mirka de se méfier du roi blanc et de n'éprouver aucune crainte à l'encontre de son adversaire, le roi noir.

Si vous avez le code VISAGE, allez au 88. Sinon, rendez-vous au 189.

311

Un soleil rouge émerge des toits des immeubles, le ciel se décline alors en un dégradé de roses qui s'effilochera paresseusement avec la brume matinale.

Les croisillons du grillage ont laissé sur votre peau leurs marques et leur rouille. À vos pieds, les membres de la Famille s'activent. Ils préparent un petit-déjeuner auquel vous n'aurez certainement pas droit. L'astre solaire réchauffe peu à peu votre corps endolori. Vous êtes affamée et assoiffée. La journée s'annonce longue.

Vous laissez pendre vos jambes à travers les barreaux et fermez les yeux. Pour tromper le temps, vous récitez des passages entiers de livres ; vous les avez appris par cœur parce que les livres sont des choses lourdes qu'on ne s'embarrasse pas à transporter. Vos paroles prononcées à mi-voix sur un ton monocorde vous endorment.

Vous vous réveillez en sursaut, tirée de votre sommeil par un mauvais rêve. Le soleil a scellé vos lèvres et rougi votre peau. Votre langue râpeuse est devenue quelque chose de sec et d'encombrant qui met votre bouche au supplice. Vous vous écartez des barreaux. Vos jambes ankylosées sont des poids morts que vous traînez sur le sol de la cage.

La Famille a organisé le camp. Des barricades ferment les deux côtés de la rue, des canapés descendus des étages forment un demi-cercle autour du foyer éteint, des guetteurs planqués sur les balcons scrutent les avenues et les toits.

Des ados, vautrés sur des coussins qu'ils ont tirés à l'ombre, discutent tandis que, malgré la chaleur, des gamins jouent au foot avec une boite de conserve vide. Vous repérez Saskia et l'observez longuement.

Au fil des heures, les barreaux de votre prison deviennent brûlants. Recroquevillée sur le grillage du plancher, vous suivez des yeux la progression de l'ombre sur les immeubles, désespérant de la voir si lente et éloignée de votre cage. A nouveau, vous vous réfugiez dans les livres. Vous égrenez cette fois-ci les phrases dans votre tête, vous n'avez plus de salive à gaspiller.

La nuit vous apporte sa fraîcheur sans étancher votre soif ni apaiser vos maux de tête apparus en fin d'après-midi.

Sous les étoiles, dans un ciel privé de lune, vous attendez le sommeil qui se refuse à vous malgré l'état de faiblesse dans lequel vous vous trouvez. L'esprit confus, vous relevez la tête à chaque oscillation de la cage, cherchant des yeux la présence d'une ombre. Le môme vous rejoint au milieu de la nuit. Vous vous regardez, chacun n'osant parler. D'un geste hésitant le gamin au corps difforme pose sa gourde devant vous. Votre sensation de soif est terrible. Vous savez que vous êtes dans un état de déshydratation avancé.

Vous fermez les yeux.

Deux jours que vous êtes dans cette cage. Vous libéreront-ils demain ?

Si vous prenez la gourde, allez au 102. Sinon, allez au 212.

312

Vous repartez dès le lendemain. Vous ne voulez pas porter ombrage à Mereho, vous savez que vos histoires sont meilleures que les siennes. Vous avez aussi besoin de progresser dans les trois Voies, et ce n'est pas en restant dans ce havre que vous allez pouvoir vous perfectionner.

Vous mettez sur votre dos votre sac rempli de nourriture. Egan vous accompagne jusqu'au portail de l'aéroport.

— Tu reviendras, grande sœur, hein ?

Vous lui caressez affectueusement la joue.

— Bien sûr, mentez-vous. Nous nous retrouverons tous au Jardin.

Notez le code MOTEUR.

Allez vous maintenant explorer les quartiers sud où vous n'êtes jamais allée au 140 ?

A moins que vous ne préfériez gravir la colline qui se trouve au centre de la Cité : c'est un poste d'observation idéal avec une vue à 360 degrés. Dans ce cas-là, allez au 194.

313

Des reliques… Vous écarquillez les yeux, peinant à croire ce que vous voyez. Lorsqu'enfin, vous réalisez pleinement la nature des objets qui vous entourent, une épouvante sans nom vous fait dresser les cheveux sur la tête. Sacrilège ! Voilà le mot qui tord vos lèvres et votre âme.

— Prends ton temps, petite sœur, dit le roi en reculant vers le couloir. Je file rejoindre ma Belle !

Les pas de votre hôte s'éloignent. Le silence qui s'installe avive votre terreur.

Sacrilège !

Clouée dans cet antre. Écartelée entre l'émerveillement et la culpabilité (Ô mes Dieux, pardonnez-moi pour cette offense !), la nuque ployée sous la honte, vous regardez du coin de l'œil les objets sacrés. Votre cœur bat autant d'excitation que de peur. Vous tendez une main frémissante sans toutefois oser toucher une relique.

La tentation finit par devenir intolérable. Vous battez en retraite dans le couloir et fermez la porte derrière vous. Vous frissonnez, votre tee-shirt est trempé de sueur.

Vous avez triomphé de cette épreuve, **avancez de 1 vers le Jardin d'Éden.**

L'odeur chimique n'a jamais été aussi forte. Vous retournez dans la petite salle où vous assemblez les coussins pour former un matelas rudimentaire. Recroquevillée en chien de fusil, les mains plaquées contre vos oreilles, vous vous endormez plus

rapidement que vous ne l'espériez. Vous vous levez plusieurs heures plus tard, pas vraiment reposée après un sommeil haché peuplé de cauchemars. Un verre d'eau pris au jerrican et trois barres de céréales trouvées à côté du réchaud font votre petit-déjeuner. Puis, lasse d'attendre, vous appelez le roi. Seul le silence vous répond. Vous sortez dans le couloir, vos pas vous mènent jusqu'à la salle de l'échiquier. Une timide clarté caresse la fenêtre de toit. Ce sont les premières lueurs du jour. Vous rebroussez chemin et vous arrêtez devant la porte de la Belle. Le roi ne peut être que dans cette chambre.

Vous tendez l'oreille. Nul bruit n'en sort. Vous imaginez les deux amants enlacés et apaisés, dormant un sourire aux lèvres. Vous n'avez plus rien à faire ici. Vous partez.

Notez le code RELIQUES 3.

Dans la cour de l'usine, vous levez la tête et regardez le ciel. Combien de temps vous reste-t-il avant que les Dieux vous appellent ? Quelques jours ? Une semaine ?

Profitez-vous du peu de temps qui vous reste pour vous rendre aux entrepôts de l'aéroport au 3 ou préférez-vous trouver une cache sûre au 195 ?

314

Vous avez suivi la Mère jusqu'à une salle du sous-sol. La Gardienne Ayesha s'y trouve avec son disciple, ils s'affairent autour d'objets disparates et sont en grande discussion. Votre arrivée met fin à leur vif échange. Après quelques mots de la Mère, Ayesha vous montre sa collection de vieilleries, des choses de l'ancien temps dont le nom ou la fonction a été oublié pour certaines d'elles.

— Une partie de l'énigme qui permettra de trouver le code réside dans ces vieilleries, explique-t-elle. C'est tout ce que je peux dire.

Vous en examinez quelques-unes :













La Gardienne vous retire la hache des mains et la repose sur son support.

— Mon disciple a repéré un nouvel endroit à fouiller, dit-elle d'un ton sec. Nous ne pouvons t'accorder plus de temps. Nous devons partir, maintenant.

— Emmenez-la avec vous.

L'intervention de la Mère stoppe net l'élan de la Gardienne. Elle se retourne, le visage empourpré, le menton tremblant. Vous suivez avec curiosité l'échange silencieux. Il est bref, le sourire bienveillant de la Mère l'emporte, Ayesha hoche la tête, puis sort, suivie de son disciple. Vous leur emboîtez le pas, les suivant dans les couloirs, puis à l'extérieur. Vous vous éloignez de l'aéroport.

Il vous semble que le disciple prend un malin plaisir à faire des détours et que vous tournez en rond. Au bout d'une heure d'errance, il finit par s'arrêter devant un soupirail. Vous vous y glissez et atterrissez dans une cave. Des vêtements gisent sur le sol, d'autres dépassent de cartons avachis. Vous froncez le nez sous l'odeur de moisi.

Vous vous écartez d'abord de la Gardienne et de son disciple, qui attisent la puanteur en brassant les vêtements. Mais l'œil courroucé de la sœur vous pousse à participer au glanage. Vous ramassez une tête de mannequin en polystyrène habillée d'articles d'été.

Si vous proposez à la Gardienne la paire de lunettes de soleil, allez au 251. Si vous optez pour le bob délavé, rendez-vous au 181.

315

Vous sortez votre couteau de son étui et observez votre adversaire. Le combat semble inégal mais vous n'êtes certainement pas une couarde.

Avancez de 1 sur la Voie du courage.

Le roi dispose d'une armure et d'une longue épée tranchante mais ces armes sont lourdes, vous aurez l'avantage de la souplesse et de la vivacité. Vous cherchez les défauts de l'armure, les jointures où votre lame pourrait facilement se glisser pour cisailler les tendons. Le couloir étroit est un autre avantage. L'espace restreint ne permettra pas au roi de lever haut son épée ni de faire des moulinets.

Votre cœur ne bat plus d'effroi mais d'excitation. Vous inspirez profondément pour retrouver le calme nécessaire au combat et passez à l'action.

Si vous avez noirci 3 cases sur la Voie du combat, allez au 196. Sinon, rendez-vous au 162.

316

Vous vous levez et, la nuque courbée, ramassez le bol que vous avez jeté. Prenant soin d'éviter le regard du garde qui vous a giflée, vous allez le poser sur le chariot.

Vous étant ainsi rapprochée des Démons qui jouent aux dés, vous vous lancez dans votre histoire, après un raclement de gorge suivi d'une brève inspiration :

— Ils venaient du fond des abîmes, de ces profondeurs putrides qui rebutaient non seulement les Humains mais aussi les bêtes, celles qui vivaient dans la clarté du pâle astre solaire. Leurs destriers étaient de puissantes montures à l'encolure bien courbée, hautes au garrot. Leurs galops féroces et fougueux faisaient trembler le cœur de la Terre. Le sol en frémissait, et ce long frisson terrestre serrait le cœur des Hommes. La pitié, la honte, la peur, leur étaient inconnues. Ils étaient les Princes des Ténèbres.

— Et ils jouaient leurs femmes aux dés ? lance un des gardes sans vous regarder.

Des rires gras accueillent sa remarque. Vous n'en tenez pas compte et poursuivez votre récit : « Dans les veines d'Elrion, le plus jeune des Princes des Ténèbres, coulait un sang d'un rouge profond, un grenat niellé de reflets sombres, dont la noirceur assombrissait sa peau, offrant un contraste saisissant avec sa chevelure à la blondeur cendrée. Issu de l'union de deux vieilles lignées aux ancêtres glorieux, son âme avait soif de batailles, d'actes héroïques et de victoires éclatantes… »

Votre récit est brusquement interrompu par un bruit intempestif. Vous tournez la tête vers le Damné au tablier, il cogne violemment sa louche contre la marmite. Parmi vos compagnons d'infortune, ceux qui n'ont pas encore rendu leurs bols se dépêchent de racler le fond de leurs écuelles, puis se traînent jusqu'au chariot.

Les colonnes humaines se reforment pour regagner les dortoirs, le regard noir d'un Démon vous dissuade de continuer votre histoire. Vous rejoignez à contrecœur la file, puis votre couche.

Les lumières pâlottes s'éteignent peu après.

Baignant dans votre sueur, vous passez une nuit agitée. La vermine qui infeste votre matelas n'arrange pas les choses.

Notez le code PRINCE et allez au 104.

317

Vous secouez la tête en prenant un air attristé.

— Je n'ai rien trouvé. Ça soigne d'autres maladies mais pas celle-là.

Saskia accueille votre révélation avec une impassibilité qui force votre admiration ; elle se contente de vous tourner le dos et de remonter les escaliers d'un pas lourd.

Vous la laisser prendre un peu d'avance avant de glisser dans votre poche la boite de médicaments mais aussi quelques autres qui pourraient s'avérer utiles dans le futur. Lorsque vous ressortez de la réserve, vous apercevez sa silhouette qui se dirige vers le parvis du Temple. Vous savez que les corps y sont entassés en attendant d'être brûlés. Il n'y a pas de Royaume des Dieux possible pour ceux qui meurent de maladies. Prise d'une inspiration subite, vous accélérez le pas en crachant vos poumons sous l'effort. Vous attrapez son bras, lui demandant à brûle-pourpoint :

— S'il n'y avait eu des médicaments pour en sauver qu'un, les aurais-tu gardés pour toi ?

La Mère hausse d'abord les sourcils puis un rire grinçant s'échappe de ses lèvres gercées.

— Vivre pour gagner sa place au Jardin d'Éden ? Qu'est-ce que j'en ai à faire ?

Sa réponse vous laisse pantelante. Saskia s'en aperçoit, sa bouche s'arque d'un pli amer.

— Seong était à peine plus vieux que moi, de quelques semaines. Nous allions bientôt avoir nos seize ans. Il serait parti le premier puis je l'aurais rejoint. Mais…

— Mais le Royaume des Dieux est interdit à ceux qui meurent de maladie, terminez-vous.

Saskia vous fixe, les yeux brillants de colère. Vous ne baissez pas les vôtres, accueillant la manifestation de sa peine. C'est tout ce que vous pouvez faire. Un grand frère l'appelle, rompant la tension. Vous la regardez s'éloigner, discuter vivement avec le garçon puis disparaître dans un bâtiment.

Des voix vous font tourner la tête. Deux adolescents sortent de la grande salle qui sert d'infirmerie, transportant le corps sans vie d'une petite sœur.

Vous ne regrettez pas votre mensonge. Laisser à la Mère le choix de l'enfant à sauver aurait été une chose terrible. Un passage des Textes Sacrés vous revient en mémoire : « Le Chemin sera parcouru par une foule mais seuls les Élus atteindront le Jardin. Ceux qui tomberont ne mériteront pas un regard car leur âme impure ne vaudra pas plus que la fange dans laquelle ils auront chus. »

Vous levez la tête vers le ciel et scrutez la brume laiteuse. Vous ne pouvez pas voir les Dieux mais êtes certains qu'ils vous approuvent.

Avancez de 1 vers le Jardin d'Éden.

Vous gagnez la chambre où se trouvent vos affaires et faites votre sac. Vous ne voulez pas être la dernière survivante.

Notez que vous avez des MÉDICAMENTS dans votre sac à dos, puis allez au 275.

318

Une odeur aigre de transpiration émane du petit corps couché sur le mince matelas qui l'isole à peine du sol. La fillette exsangue a les yeux fermés. Sa poitrine se creuse d'une respiration sifflante. Agenouillé à côté d'elle, un garçon plus âgé essuie la sueur qui perle le long de ses tempes.

— Depuis combien de temps est-elle comme ça ? demandez-vous.

Le garçon hausse d'abord les épaules puis réfléchit.

— Trois jours. Peut-être quatre, répond-il.

Le visage de la fillette se crispe. Elle grimace, ouvre les yeux et une toux grasse secoue sa frêle carcasse. Sa tête se soulève. Elle crache d'épaisses expectorations verdâtres dans un bout de tissu déchiré .

Vous n'avez pas aperçu de sang.

Si vous avez des MÉDICAMENTS dans votre sac et le code APPEL, allez au 89.

Si vous avez des MÉDICAMENTS et que vous désirez soigner la fillette, allez au 171.

Si vous voulez garder vos MÉDICAMENTS ou que vous n'en avez plus, allez au 114.

319

Vous voilà devant le bâtiment B1 et sa vieille porte en acier qui ne semble pas avoir été ouverte depuis des années. Vous abaissez la poignée sans trop d'illusions. Effectivement, le pêne est bloqué dans la gâche.

Vous sortez alors de votre poche votre clé en fil de fer. Après plusieurs tentatives, vous poussez un petit cri de victoire : vous avez réussi à crocheter la serrure.

Allez au 131.

320

La substance verte ressemble à celle décrite par le roi. Vous oubliez un instant votre fatigue, excitée par cette découverte.

Le cri sec d'un garde vous fait vite revenir à la réalité.

Allez au 68.

321

Les escaliers ne sont pas larges. Quand vous écartez vos bras, vos paumes peuvent prendre appui sur les parois. Le plafond est aussi plus bas que dans les autres galeries ; lorsque vous tendez vos mains, vous réussissez à l'effleurer. Assurément, quelqu'un de grand ne peut passer sans baisser la tête.

La volée d'escalier vous mène à une porte métallique. Il vous semble alors que le silence de la grotte s'est modifié, qu'une variation dans son bourdonnement est apparue. Vous collez votre oreille contre le battant. Un bruit ténu, un ronronnement irrégulier, filtre à travers l'acier. Votre main moite abaisse lentement la poignée. La porte est fermée. Vous examinez la serrure, elle a une drôle de forme. Vous y insérez la lame de votre couteau sans arriver à déloger le pêne de la gâche.

Cela ne sert à rien de rester ici, vous remontez les escaliers.

Notez le code CROCHE.

Si vous prenez à gauche, allez au 74.

Si vous prenez à droite, allez au 148.

Si vous allez tout droit, allez au 278.

322

Vous ne savez ce que vous appréciez le plus dans le spectacle que vous offre alors le fou. La prouesse de ses acrobaties ? Le burlesque qui s'en dégage ? L'émerveillement qu'il fait naître en vous ?

Son numéro est bref, il ne dure qu'une ou deux minutes mais il vous a fortement impressionné.

À la fin de la représentation, le fou s'est arrêté, figé, les yeux clos, comme si l'étincelle, l'énergie ou la substance qui l'animait s'était tarie. Vous-même, vous vous pétrifiez, soudain consciente de votre exaltation, vous ressentez un profond sentiment de culpabilité face à votre ravissement païen.

Reculez de 1 vers la Terre de Nod.

Si ce n'est déjà fait, vous pouvez vous intéresser au cavalier au 208 ou à la reine au 178.

Autrement, vous sortez de la salle par le 19.

323

Vous vous résignez à affronter les relents nauséabonds qui arrivent à traverser votre masque et pénétrez dans l'antre obscur. Les parois de la galerie sont dépourvues de CHOPS. Vous pensez d'abord que cela explique son abandon, mais ce

raisonnement ne vous satisfait qu'à moitié. D'après ce que vous avez observé, vous pensez que la substance est autant extraite que cultivée.

Le tunnel que vous avez enfilé débouche rapidement dans une grande salle, une grotte naturelle, épargnée par les coups de pioches et le martellement des marteaux-piqueurs. Au loin, une lueur attire votre attention. Intriguée, vous éteignez votre lampe et avancez prudemment pour rejoindre un rideau de perles dont la couleur d'un bleu-vert luminescent illumine d'une féérie inattendue cet Enfer.

Votre regard remonte le long des filaments, vous découvrez avec un hoquet de dégoût l'origine des sécrétions. D'énormes vers accrochés au plafond, la tête en bas, expulsent de leurs bouches cet étrange mucus.

Vous tendez un doigt hésitant, les filaments sont gluants. Votre geste est une erreur, il met immédiatement fin à vos observations car un bruissement soudain s'élève derrière vous. Vous plongez au sol, un souffle fétide balaie votre nuque. Vos mains prennent appui sur la roche jonchée d'os brisés et vous basculez sur le dos. Un cri d'effroi s'étrangle dans votre gorge. Un insecte d'une grosseur inimaginable, aux ailes démesurées, entame une large courbe pour revenir vers vous. La partie caudale de son abdomen a la luminescence des filaments. Mais ce que vous ne quittez pas des yeux est le rostre qui prolonge sa tête, assez long et fin pour pouvoir percer votre cage thoracique. Vous dégainez votre pistolet.

Vous espériez mieux vous débrouiller que précédemment avec les Démons et poussez un cri de rage quand votre premier coup rate sa cible. L'éperon de l'insecte, lui, a lacéré la manche de votre manteau et entaillé votre peau. Vous grincez des dents sous la brûlure.

Vous essuyez votre main sur votre pantalon pour en ôter la sueur et rectifiez le tir. Pas assez. Vous subissez une deuxième blessure, cette fois-ci à la jambe.

Le troisième tir est votre dernière chance. Vous réagissez d'instinct en réajustant la position de votre index et en maintenant l'arme immobile après avoir appuyé sur la gâchette. Le cœur cognant dans vos oreilles, la respiration coupée, vous voyez l'insecte s'effondrer. **Progressez de 1 dans la Voie du combat.**

Vous ne prenez pas le temps de savourer votre victoire. Quels dangers vous guettent encore ? Vous courez aussi vite que vous permettent vos blessures pour vous échapper de cet antre puant.

Une chose est sûre : vous ne vous attendiez pas à un cordon de Démons à la sortie de la mine, ni au poing qui s'écrase sur votre nez et vous fait perdre conscience.

Allez au 101.

324

Vous voilà devant le bâtiment B1 et sa vieille porte en acier qui ne semble pas avoir été ouverte depuis des années. Vous abaissez la poignée sans trop d'illusions. Effectivement, le pêne est bloqué dans la gâche.

Vous sortez alors votre clé de votre poche et l'introduisez dans la serrure. Elle pivote sans résistance d'un quart de tour.

Allez au 131.

325

Le matin vous cueille le corps perclus de courbatures. Malgré vos douleurs, votre première réaction est de glisser vivement votre main dans les plis de votre manteau. Une joie presque enfantine vous étreint lorsque vos doigts rencontrent le paquet de biscuits.

Si vous avez le code FIOLE, allez au 22. Sinon, allez au 73.

326

Vous en mettez un gros morceau dans votre sac.

Écrivez CHOPS dans votre sac à dos.

Arrivée au fond du boyau, vous inspectez longuement les parois. Vous finissez par repérer une faille étroite ; le CHOPS est plus pâle à cet endroit. Le passage n'est vraiment pas large, vous êtes parfois obligée de ramper ou de vous tortiller entre des blocs suintants. La traversée vous semble interminable ; c'est avec soulagement que vous débouchez à l'extérieur, sur une étroite faille qui longe la falaise.

Vous surplombez plusieurs chantiers. Les ronronnements, grincements, vrombissements et martellements sourds des machines déferlent à nouveau dans vos oreilles. Des wagonnets accrochés à des câbles se croisent dans le vide dans un ballet incessant.

Sur votre droite, vous apercevez l'entrée d'une galerie qui vous paraît facilement accessible. Vous marchez jusqu'à elle, il s'agit d'une mine désaffectée. Des relents nauséabonds s'en échappent et vous répugnez à y pénétrer.

Vous parcourez attentivement des yeux la falaise. Ses parois abruptes sont couronnées de nombreux surplombs. Vous distinguez une vire à mi-pente.

Si vous choisissez la mine, allez au 323.

Si vous tentez d'escalader la falaise, allez au 139.

327

Vos mains se referment sur deux pierres. Vous visez quasi simultanément les gamins qui s'effondrent touchés à la tête. Avec une rapidité qui vous surprend la grande sœur tire de la poche intérieure de son manteau un nunchaku. Quelques démonstrations du maniement de son arme vous convainquent que vous avez devant vous une adversaire de taille. Votre pouce caresse le manche du couteau accroché à votre ceinture, vous vous sentez bien vulnérable.

L'adolescente s'avance vers vous d'un pas tranquille un sourire méchant aux lèvres. Sans hésitation, vous tournez les talons et courez comme une dératée vers la grue repérée lors de votre ascension, cinquante mètres plus bas. Votre ennemie court vite, plus vite que vous. Vos mains se referment sur les barreaux de l'échelle, vous les gravissez deux par deux, vous attendant à tout moment d'être saisie par le pied. Vous dépassez la cabine puis montez sur la flèche et sautez de traverse en traverse jusqu'à l'extrémité de la poutre. La grande sœur, hésitante, s'est arrêtée au niveau du mât.

— Viens me chercher ! criez-vous.

Votre provocation la pousse à franchir le vide qui sépare les deux premières barres du treillis. Sa réception mal calculée la fait vaciller, elle évite de justesse la chute.

— Tu es fait comme un rat ! lance-t-elle.

Manifestement, elle n'ira pas plus loin. Vous haussez les épaules et la saluez crânement. Les jambes légèrement écartées, les mains dans les poches de votre pantalon, vous plongez votre regard dans le sien. Vous restez immobile ainsi de longues heures tandis que la grande sœur change fréquemment et prudemment de position.

Vous progressez de 1 dans la Voie de l'endurance et avancez aussi de 1 vers le Jardin d'Éden.

Le soleil déclinant amène un vent d'abord léger, qui vous rafraîchit, avant de s'intensifier. Votre adversaire jette des regards inquiets autour d'elle. Une bourrasque fait pivoter la flèche de quelques degrés. Vous tendez alors les bras vers le ciel, des vers reviennent à votre mémoire :

Toi qui peux monter solitaire
Au ciel, sans gravir les sommets,
Et dans les vallons de la terre
Descendre sans jamais tomber ;

Toi qui, sans te pencher au fleuve

Où nous ne puisons qu'à genoux
Peux aller boire, avant qu'il pleuve
Au nuage trop haut pour nous ;

Comme toi, mon âme s'élève
Et tout à coup rase le sol
Elle suit avec l'aile du rêve
Les beaux méandres de ton vol.

Lorsque votre regard revient sur la flèche, la grande sœur a disparu. Vous l'apercevez à vos pieds, qui court vers le petit bois, se hâtant de rejoindre sa Famille avant la nuit. Vous descendez à votre tour de la grue dans le crépuscule grandissant et partez à la recherche d'un abri. Vous marchez dans la pénombre mais vous n'allez pas bien loin. Le sol s'effondre soudain sous vos pieds, vous tombez dans un trou qui semble ne pas avoir de fond.

Allez au 49.

328

— Merci pour tout à l'heure, dites-vous à l'homme.

Vous ne savez pas exactement pourquoi vous le remerciez mais vous avez pensé que c'était une bonne entrée en matière pour engager la conversation.

— C'est difficile de s'échapper seul, répond-il, sans lever les yeux de son ouvrage.

Vous haussez les épaules, pas vraiment sûre de comprendre ce qu'il a voulu dire. Cependant, l'once d'empathie que vous décelez en lui vous pousse à dire la vérité :

— Je viens juste d'arriver dans… cet endroit. La porte par laquelle je suis passée s'est refermée derrière moi et il m'a été impossible de la rouvrir.

L'homme redresse la tête et porte sur vous un regard scrutateur.

— Quelle Porte ? demande-t-il sobrement.

C'est à votre tour de vous étonner.

— Celle près de l'endroit où je vous ai rencontrés, dites-vous en montrant d'un geste vague la direction d'où vous venez.

L'homme reste silencieux quelques secondes puis éclate de rire.

— Je ne vois pas ce qu'il y a de drôle, maugréez-vous, vexée par la réaction de votre interlocuteur.

Le rire de l'homme finit par s'arrêter, et une cordialité amusée se peint sur son visage.

— Je m’appelle Oxuth. Et toi ?

— Zéro, dites-vous du bout des lèvres.

— Alors, bienvenue dans cet enfer, Zéro.

Si l’ironie de sa réponse vous laisse de marbre, la mention du mot enfer fait couler une sueur froide dans votre dos, malgré la chaleur étouffante. Les jambes soudain flageolantes, vous vous asseyez à côté du Damné. Ses mains tordent et entortillent des bouts de fil de fer, créant de petits personnages. Vos sourcils se froncent lorsque vous vous rendez compte que les sexes des figurines sont exagérément représentés.

À moitié dégoûtée, à moitié honteuse, vous jetez des regards de biais vers l’assemblage que Oxuth est en train de finaliser. Le couple qu’il a formé, uni par un ingénieux système coulissant, mime sous ses doigts agiles l’acte sexuel.

Vous êtes profondément choquée. Les relations charnelles sont interdites dans la Cité puisque les âmes et les corps sont entièrement dévolus aux Dieux.

Ne faisant aucun cas de votre malaise, Oxuth se lève et se dirige vers la porte du dortoir.

Si vous le suivez, malgré votre répulsion, allez au 80. Mais si vous pensez que Oxuth a été damné pour ses penchants pervers et qu’il vaut mieux se tenir à distance de lui, allez au 305 et notez le code FIL.

329

Vous retrouvez les marbrures d’ocre et le dégradé de bleus et de verts, qui vous avez tant charmée lors de votre passage précédent. Le spectacle est toujours aussi envoûtant mais vous n’avez pas le cœur à le contempler. Vous éteignez votre lampe et vous approchez en silence des grilles.

— Avance !

La voix vous surprend car la chambre faiblement éclairée vous semblait vide. L’adolescent ne peut se trouver que dans l’angle mort à votre droite. Qu’il ait pu vous repérer, contrairement à vous, vous arrache un froncement de sourcil.

— Avance, j’te dis !

Vous n’hésitez pas longtemps, il est hors de question que vous retourniez dans la mine. Vous faites un pas en avant, les mains prudemment levées. Cela ne suffit pas, l’adolescent reste hors de votre champ de vision. La tête toujours tournée, vous continuez d’avancer jusqu’à ce qu’une silhouette se dessine dans la pénombre.

Celui que vous preniez pour un grand frère brandit une barre de fer au-dessus de sa tête, prêt à frapper. Dans un geste fluide, vous sortez votre couteau et reculez promptement jusqu’au mur opposé. Vous vous observez mutuellement.

— D'où viens-tu ? demande l'adolescent d'une voix rude.

Votre bouche s'arque d'un pli amer.

— Des Enfers.

Votre réponse le rassure car sa voix est moins tendue dans ses paroles suivantes.

— Je veux bien le croire, dit-il. Tu n'es pas bien vaillante.

Il a raison, sa remarque vous fait prendre conscience de votre état de fatigue. Engager un combat contre lui ne tournerait pas à votre avantage. L'adolescent continue de vous observer, animé par un intérêt nouveau.

— Et avant, reprend-il, d'où venais-tu ?

Vous montrez du menton la buse par laquelle vous êtes arrivée. Il suit votre regard et hoche lentement la tête.

— C'était il y a combien de temps ? demande-t-il.

— Quelques jours.

L'adolescent baisse les bras et, prenant appui sur sa barre de fer, croisent ses mains dessus.

— Je l'ai rebouchée depuis, commente-t-il, l'ombre d'un sourire aux lèvres.

Sans vous quitter des yeux, il s'approche du cadran lumineux, celui aux chiffres. Vous vous souvenez de l'avoir fixé dans l'espoir d'une révélation, il y a un temps qui vous paraît maintenant bien lointain.

— Te rappelles-tu des nombres ? vous demande-t-il.

Ce ne sont plus les mêmes. Vous lisez maintenant : 05.12.72, mais votre mémoire surentraînée ne faillit pas :

— 09.06.69, dites-vous sans hésitation.

La rapidité de votre réponse achève de convaincre votre interlocuteur. Il pose sa barre contre le mur. « Range ton couteau et assieds-toi. » vous dit-il. Votre état de faiblesse ne vous encourage pas à désobéir. En prenant place sur l'unique chaise de la pièce, vous prenez conscience que votre pantalon vous serre à la taille et aux cuisses, et que vos épaules sont à l'étroit dans votre veste, comme si le régime spartiate de la mine vous avez engraissée.

— Qu'as-tu vu dans la mine ? vous demande alors l'adolescent.

Vous racontez l'abîme puant, les Démons masqués, les Damnées suppliciés. Il vous écoute, la mine grave.

— Tu n'étais pas en Enfer. Derrière les grilles, des failles temporelles erratiques parcourent la mine. Tu as fait un énorme bond dans le passé. Tu ne connais que la Cité, mais au-delà des barbelés qui l'entourent, il existe d'autres peuples. Dans le ciel, d'autres races vivent sur d'autres planètes. Ceux que tu appelles les Démons sont des

Bal T’aks. Ils ont colonisé la Terre il y a plus d'un siècle. Les Damnés sont leurs esclaves.

Si vous n’étiez pas si fatiguée, vous éclateriez de rire. Tout le monde sait que les Aliens sont une invention des Anciens, qui remonte au temps où les hommes, faibles et vaniteux, ne croyaient plus aux Dieux. Votre regard se pose alors sur le cadran lumineux et soudain comprenez.

— Il donne la date ! vous écriez-vous.

— Tu es restée dans la mine trois ans et demi, confirme l’adolescent.

Vous regardez vos vêtements trop petits tandis que votre sang se glace.

— Impossible ! soufflez-vous.

— Les failles temporelles sont complexes. Elles tordent le temps, le compriment ou le dilatent, suivent des lois qui nous échappent.

Vous repensez aux paroles de l’adolescent sur la vie en dehors de la Cité. Vos certitudes vacillent. **Vous reculez de 1 vers la Terre de Nod.**

— Mais toi, tu n’as pas vieilli !

L’adolescent éclate d’un rire enfantin.

— J’ai franchi tant de fois les failles, qu’en quelque sorte, je les ai comme pliées. Mes nombreux passages ont créé des ponts temporels que je suis le seul à pouvoir emprunter.

Vous écoutez à peine ses explications car une nouvelle pensée vient de vous traverser.

— Je… j’ai… les Dieux ! vous exclamez-vous.

Vous fixez le cadran lumineux, les yeux agrandis par l’affolement.

— Dans quinze jours, j’aurai l’âge d’être appelée !

Cette perspective vous atterre.

— Je ne suis pas prête ! glapissez-vous.

— Crois-tu ? Tu as échappé à la mine et aux Bal T’aks, ce n’est pas rien.

Vous réfléchissez à ces paroles, cette vérité suffit à vous apaiser pour l’heure. Vous levez un regard interrogateur vers l’adolescent.

— Mais toi, ton temps est bientôt là, aussi.

Son visage se rembrunit. Il se lève et va chercher quelque chose dans une petite caisse près de son lit.

— Les as-tu croisés dans la mine ? Je ne partirai pas avant de les avoir retrouvés.

Vous scrutez la photo qu’il vous tend en tremblant.

— Qui est-ce ? demandez-vous.

— Mes parents.

Vous écarquillez les yeux et restez un moment silencieuse.

— Cette image est vraiment une vieille chose, finissez-vous par dire en lui rendant le cliché.

Un léger sourire arque les lèvres de l'adolescent.

— De toute façon, personne ne connaît ses géniteurs, ajoutez-vous.

Face au silence de votre compagnon, une idée germe peu à peu dans votre esprit.

— Eh ! Tu as quel âge réellement ?

— Je crois que tu as eu ton lot de révélations, biaise l'adolescent. Tu es épuisée. Je t'offre mon lit pour quelques heures. Nous reparlerons de tout ça quand tu auras dormi.

Vous admettez qu'il n'a pas tort. Votre tête et vos paupières sont lourdes. En fait, tout votre corps semble peser des tonnes. Vous trouvez tout juste la force de vous lever de la chaise pour aller vous étendre sur le lit. Vous sombrez aussitôt dans un sommeil profond et vous ne vous réveillez que plusieurs heures plus tard.

L'adolescent a disparu, laissant au pied du lit des vêtements adaptés à votre taille et de la nourriture. Vous comprenez qu'il ne reviendra pas tant que vous resterez ici. L'unique porte de la pièce est ouverte. Vous la franchissez et empruntez une galerie qui monte en pente douce jusqu'à un petit bâtiment, une sorte de poste de garde ou de sas, entièrement caché par la végétation.

Vous retrouvez l'air libre avec un plaisir qui vous surprend, mesurant à quel point l'atmosphère confinée des profondeurs souterraines vous pesait.

Si vous avez le code ROI, allez au 228. Sinon, allez au 54.

330

Vous discernez dans le sol des trous faits par une main humaine. Un examen plus approfondi révèle d'autres traces plus discrètes : deux lignes parallèles discontinues et, à intervalles plus ou moins réguliers, des bandes perpendiculaires plus petites. L'explication de ces marques se trouve cinquante mètres plus loin lorsque vous découvrez la présence d'une voie ferrée dont les rails non entretenus ne permettent plus le passage de wagonnets.

Vous suivez le chemin de fer, songeuse, vous demandant quel matériau était exploité dans cette mine. Or ? Fer ? Cuivre ? Un de ces matériaux rares si essentiels aux anciennes technologies ?

Les rails amorcent une longue courbe vers la droite. Vous descendez toujours, suivant une pente propice au transport par berlines. La galerie reprend une trajectoire rectiligne sur deux cents mètres avant de se terminer sur une grande porte coulissante fermée. Vous repérez sur un de ses côtés un gros bouton poussoir rouge. Vous abattez plusieurs fois votre poing dessus, sans effet. Vous reculez d'un pas. Le

rideau métallique est percé à hauteur d'homme de deux fenêtres rondes. Vous cherchez autour de vous quelque chose qui pourrait servir de marchepied, ne trouvez rien qui fasse l'affaire. Résignée, vous faites des bonds pour essayer de voir à travers les vitres. De l'autre côté, l'obscurité est moins profonde mais les formes que vous apercevez sont trop vagues pour que vous puissiez reconnaître quoi que ce soit. L'endroit paraît immense.

Vous vous écartez de la porte et balayez une nouvelle fois les alentours avec votre lampe. Après avoir vérifié que vous êtes bien dans un cul-de-sac, vous remontez la galerie jusqu'au carrefour.

Si vous tournez à gauche, allez au 281.

Si vous retournez au croisement précédent pour explorer la galerie que vous n'avez pas encore prise, allez au 192 si vous avez le code GAUCHE ou au 168 si vous avez le code DROITE.

Si vous voulez revenir au niveau des grilles en rebroussant chemin, allez au 56.

Quoi qu'il en soit, notez le code BAS.

331

Vous longez le mur du bâtiment et arrivez assez vite à une vieille porte en acier qui ne semble pas avoir été ouverte depuis des années. Tenter de l'ouvrir ne présente pas un gros risque, il est peu probable que quelqu'un se cache derrière. Vous saisissez la poignée et l'abaissez sans succès. Vous réprimez une grimace avant de pivoter sur vos talons.

Sur votre gauche, un éboulis bloque le passage. Vous rebroussez chemin jusqu'à l'angle du bâtiment.

Si vous vous dirigez vers le deuxième bâtiment, allez au 156. Mais si vous continuez entre les deux bâtiments, allez au 160.

332

Le passage est étroit, deux hommes ne pourraient pas s'y croiser. La roche a été grossièrement taillée. Seul le sol a été aménagé avec soin, offrant une surface qui sans être tout à fait plane permet de marcher sans risquer de trébucher.

Vous aboutissez en haut d'un escalier aux marches usées. Nul bruit ne remonte du gouffre qui bée à vos pieds mais une odeur désagréable qui vous arrache une grimace. Vous pourriez faire demi-tour mais vous savez que le regard des Dieux est partout, même ici ; vous en sentez le poids sur vos épaules. Vous descendez donc l'escalier, remplie d'une détermination fébrile. L'odeur s'accentue, devient insupportable. Vous enfouissez votre visage dans votre coude.

Votre lampe éclaire un éboulis qui ferme le passage. Un liquide brunâtre suinte des pierres effondrées, vous remarquez une longue forme blanchâtre qui dépasse entre deux rochers. Réprimant votre répulsion, vous vous approchez et reconnaissez des os. Ce ne sont pas ceux d'un humain, vous en êtes sûre, vous avez appris par cœur les planches anatomiques des manuels de médecine trouvés lors de vos errances. Ce ne peut être non plus ceux d'un animal, les plus gros vivant dans la Cité étant des rats.

L'odeur insupportable vous pousse à remonter les escaliers avec vos interrogations. Vous marchez pensivement jusqu'à la grande salle où vous vous arrêtez. Vous emplissez vos poumons d'une grande bouffée d'air qui, à défaut d'être pur, nettoie vos narines des exhalaisons putrides. Vous en ressentez une grande satisfaction.

Vous mettez vos réflexions de côté. Il n'est pas l'heure d'y répondre.

Notez le code FORME.

Reprenez votre exploration au 254.

333

La remontée aux dortoirs est un véritable calvaire. La tête vide, le corps lourd, vous avez hâte de rejoindre les bâtiments en béton et votre couchette, toute pouilleuse soit-elle. Vous vous y écroulez avec un soupir de soulagement. Vos paupières se sont fermées d'elles-mêmes aussitôt après vous être allongée ; tous vos muscles endoloris réclament une trêve.

— Garde les yeux fermés.

Vous tressaillez, surprise par la voix si proche ; c'est celle de la fillette. Elle s'assoit à côté de vous, vous sentez le matelas s'enfoncer près de vos jambes.

— Ce soir, quelques-uns d'entre nous vont s'échapper.

Cette révélation vous saisit le temps d'une respiration. Il n'en faut pas plus pour que votre épuisement s'envole. L'esprit tendu, vous attendez la suite.

— Tu es encore vigoureuse, les gaz n'ont pas eu le temps d'affecter tes poumons. Ta vitalité nous sera utile. Ne fais rien qui puisse attirer l'attention des gardes. Couche-toi tôt ce soir. Reprends des forces. Nous viendrons te chercher dans la nuit.

Lorsque vous rouvrez les yeux, la fillette a disparu, personne ne s'intéresse à vous, vous pourriez presque croire que vous avez rêvé.

L'heure suivante, vous vous appliquez à ne pas vous faire remarquer. Vous êtes dans les premières à vous mettre en rang pour aller chercher votre maigre bouillon, puis pour rendre votre écuelle, tout cela en prenant soin de ne pas croiser le regard

des gardes. Ensuite, vous vous empressez de vous allonger dans votre lit, attendant avec impatience la nuit.

Lorsque la fillette vient vous chercher, vous vous levez aussitôt pour suivre la dizaine de Damnés qui progresse en silence jusqu'à la porte du dortoir. Un homme aux cheveux grisonnants glisse une clé dans la serrure ; les uns après les autres, vous vous coulez par la porte entrebâillée. Les gardes dorment devant les baraquements, ronflant la bouche grande ouverte sous les halos des projecteurs. Même à distance, vous pouvez sentir leur haleine avinée.

Si vous avez le code PANACHE, allez au 47. Sinon, allez au 133.

334

Le cœur battant devant le vantail métallique, vous jetez votre casque et arrachez votre masque. D'une main fébrile, vous glissez dans la serrure la clé dont le panneton correspond au trou. Le déclic fait naître sur vos lèvres un sourire triomphant. Vous franchissez rapidement la Porte que vous refermez aussitôt derrière vous. Le dos collé au battant, vous aspirez avec délice l'air débarrassé des fumerolles toxiques et goûtez la fraîcheur des lieux. Mais vous savez que votre temps est compté.

Vous avez cependant le temps de visiter 2 lieux avant de franchir les grilles au 98. Utilisez les numéros en rouge sur le PLAN pour vous déplacer.

335

Vous avez gravé dans votre mémoire le chemin qui mène à l'entrepôt. Vous trottinez dans les rues, peinant à contenir votre jubilation. À vos côtés, Mirka la géante porte Karl dans ses bras.

Arrivés à l'usine, avant de pénétrer dans la salle de l'échiquier, vous recommandez à Mirka de se méfier du roi blanc mais de n'éprouver aucune crainte à l'encontre de son adversaire, le roi noir.

Si vous avez le code VISAGE, allez au 88. Sinon, rendez-vous au 189.

Merci à l'IA pour l'image de couverture.

Merci à Valérian pour sa relecture minutieuse, ainsi qu'à Sisyphe.

Merci à Baudelaire, Sully Prudhomme, Alexandre Dumas, Romain Gary, Guillaume IX d'Aquitaine et Guyot de Provins pour leur art.

PLAN

