LE RÊVE D'ÉXALIE

(v 1'5)

par Kraken

LES RÈGLES

Dans les pages à venir, vous allez suivre les pas d'une jeune femme de vingt ans prénommée Éxalie. Comme vous le découvrirez bientôt, derrière son joli minois aux yeux clairs comme un lac de printemps se cache une personnalité sensible et tourmentée. Est-ce simplement la faute au hasard, ou faut-il y voir l'influence de son environnement ? Il est vrai que la vie est dure pour les hommes dans ce futur lointain. Est-ce plutôt un héritage du caractère de sa mère, décédée une quinzaine d'années auparavant dans des circonstances dramatiques ? En l'accompagnant le temps de cette lecture, vous aurez l'occasion de vous forger un avis – mais vous devrez surtout l'aider à faire les bons choix.

Tout au long de cette aventure, vous aurez à tenir le compte de la **Marque**, qui démarre à zéro. Il vous faudra aussi noter quelques **Mots-codes**, qui permettront de garder en mémoire les décisions prises, ainsi que les informations et objets acquis.

Et maintenant tournez la page !

La première sonnerie retentit, vous arrachant au sommeil. Vous vous éveillez couverte de sueur, la tête encore pleine des images de votre rêve. Cette nuit encore, vous étiez avec votre prince – celui qui vous aime, qui vous attend, qui vous désire aussi. Vous brûlez d'envie de vous rendormir pour le retrouver, mais hélas c'est impossible. Pas le temps. Pour les habitants de la Tour, le déroulement d'une journée est réglé comme une mécanique de précision. Impossible de s'y déroger, ou alors…

Vous ne voulez pas finir comme votre mère, si ?

Rendez-vous au 1.

1

Vous repoussez vos draps moites, puis vous vous asseyez dans votre lit et regardez autour de vous. Votre chambre est petite mais bien agencée, comme toutes celles de la Tour : en plus de votre couchette, vous disposez d'une douche personnelle, d'un lave-mains et d'un miroir, d'un WC, ainsi que d'un bureau accompagné d'une chaise. Tout n'est que métal brillant, indestructible, inoxydable, conçu pour durer des centaines, voire des milliers d'années – à condition, bien entendu, que le Soleil n'engloutisse pas la Terre d'ici là.

Oui, la Tour est un formidable édifice, l'un des plus extraordinaires jamais élevés par les hommes. On vous a enseigné que dans les temps anciens, d'autres constructions semblables avaient été bâties, mais vous ignorez si elles existent encore. Comme ses sœurs, celle-ci a été conçue pour répondre à une double nécessité : permettre à l'humanité de survivre le plus longtemps possible à l'agonie du Soleil qui l'a vu naître, et repousser les assauts incessants de Ceux-du-Dehors.

Car les radiations des espaces cosmiques n'ont pas détruit toute vie sur la Terre, comme on aurait pu le penser. Au contraire, à en croire le spectacle visible du haut des remparts, la vie n'a jamais été aussi foisonnante. Mais est-ce vraiment la vie telle que la connaissent les humains qui anime les hordes sans fins des êtres du Dehors, ou plutôt une forme inconnue d'anti-vie ? Cette question est encore sujette à débat parmi les scientifiques, mais la plupart penchent pour cette option, compte tenu de l'acharnement qu'ils mettent à essayer de détruire la Tour.

Vous vous levez à la deuxième sonnerie, obéissant ainsi à une habitude inculquée depuis votre plus tendre enfance. Au même instant la douche se met à couler, et vous vous y plongez avec délice. La caresse du liquide chaud ravive dans votre esprit l'extase de votre rêve – un rêve qui, en y repensant, prend de plus en plus l'allure d'un avant-goût de réalité.

À l'issue des quatre minutes vingt secondes réglementaires, la douche détergente prend fin. Vous vous séchez rapidement sous le flux d'énergie, puis vous enfilez votre combinaison jetable et

recyclable. En ce XXVI^e^ siècle après le Grand Exil qui a poussé une bonne partie de l'humanité à quitter la Terre pour gagner Mars, plus éloignée du Soleil mourant, la technologie a atteint une avancée surprenante dans bien des domaines. Vous songez à vos lointains ancêtres de la préhistoire – à l'époque des villes et des nations, ou de la serviette et du savon ; comme le quotidien devait être difficile pour eux !

Vous regardez votre reflet dans la glace, celui d'une belle jeune femme mince et brune, aux yeux bleus. Vous devriez être heureuse, et pourtant votre vie en ces lieux est devenue insupportable. C'est décidé, vous allez vous enfuir de la Tour. Votre prince vous attend là-bas, dans son palais où vous pourrez construire votre bonheur, un bonheur que votre mère aurait souhaité pour vous. Reste à trouver un moyen de le rejoindre…

Allez-vous vous rendre au réfectoire pour déjeuner (rendez-vous au 16), ou faire l'impasse sur votre repas et monter sur les remparts pour contempler le Dehors, comme vous le faites parfois (rendez-vous au 39) ?

2

Comme vous le supposiez, Vettias est un piètre amant : son étreinte est maladroite et brutale, mais vous faites de votre mieux pour penser à votre prince, si bien que lorsque l'accouplement se termine vous estimez avoir passé un plutôt bon moment.

– Rhabille-toi, vite. Il vaut mieux ne pas traîner trop longtemps ici, vous dit-il. C'était, heu… c'était bien, se sent-il obligé de rajouter.

Sans répondre, vous enfilez rapidement votre combinaison.

– C'est bon, je peux rallumer ? vous demande le jeune homme, non sans une certaine impatience.

– Oui, tu peux y aller.

L'éclairage clinique des dalles à photons illumine de nouveau la pièce. Vous vous rapprochez de Vettias qui finit d'ajuster son col, vous passez vos bras autour de sa taille. À son regard fuyant, vous devinez qu'il a hâte de quitter les lieux.

« *Tant mieux, ce sera plus facile.* »

Vous reprenez :

– C'était intéressant pour un… premier contact. Mais un peu trop classique à mon goût. Si tu veux un conseil : tu devrais faire preuve de plus d'imagination.

Dans un premier temps, votre camarade en reste sans voix.

– Toi alors, t'es vraiment une sacrée salope ! On ne dirait pas en te voyant.

– Et toi, tu sais sacrément bien parler aux filles. Allez, je te laisse. À une prochaine fois !

Vous partez en courant, l'abandonnant à ses réflexions sur ce que sous-entendaient vos

paroles. Dans votre main droite, vous tenez serrée la Clé que vous avez volée dans sa poche, et vous souriez en imaginant sa panique lorsqu'il s'apercevra de sa disparition.

Ajoutez 1 point à la Marque. Notez que vous disposez à présent de la Clé. Si vous avez le code "J2", rendez-vous au 18 *; sinon, rendez-vous au* 5.

3

Laissant vos amies en proie à leur frayeur, vous vous avancez prudemment vers Jubès, toujours debout au milieu d'un fatras de plateaux et de mobilier renversés. Animé de tremblements spasmodiques, il n'est clairement pas dans son état normal ; pourtant la détresse qu'exprime son regard vous touche profondément.

Subitement, la foule qui s'enfuyait par la seule porte du réfectoire se met à refluer, et une escouade de cinq sécuriteurs fait irruption dans la salle. L'un d'entre eux pointe son arme en direction de Jubès et presse sur la détente. Un bruit assourdissant retentit. Touché en pleine poitrine, le jeune homme s'effondre sur le sol.

Les cinq militaires s'approchent lentement de votre ami – visiblement gravement blessé, inconscient, mais toujours parcouru de secousses convulsives. Figée d'horreur, vous remarquez qu'un sang étonnamment noir s'écoule de sa blessure. L'un des sécuriteurs touche Jubès du bout de sa botte… Lorsque celui-ci se relève brusquement, comme tiré par des fils invisibles ! Quelque chose explose sous sa combinaison, emplissant la pièce d'une odeur abjecte, et un faisceau de lanières blanchâtres surgit du tissu déchiré. Ces fins tentacules gluants s'enroulent autour du militaire le plus proche, qui pousse un glapissement de terreur.

*Allez-vous crier à Jubès de le lâcher (*22*), ou préférez-vous rester en retrait (*37*) ?*

4

Vous entrez fébrilement le Code… Un voyant s'éclaire au-dessus de la porte ! Vous glissez la Clé dans la serrure… Un deuxième voyant s'illumine ! La porte s'ouvre !

Vous vous précipitez à l'intérieur sans oublier de retirer la carte. L'ouverture se referme derrière vous, et vous la condamnez aussitôt. Il était temps : plusieurs militaires venaient d'apparaître à la limite du renfoncement.

Vous regardez autour de vous. L'endroit est relativement vaste – et par chance dépourvu de gardes. La porte extérieure est là, monumentale, un peu effrayante aussi. Vous avez l'impression de la voir s'enfoncer vers vous, comme si elle était soumise à la pression de milliers de corps enchevêtrés. Vous cherchez le poste de commande et vous l'apercevez sur une plate-forme en léger surplomb, à l'extrémité d'une petite série de marches que vous escaladez en trois pas.

Ce levier rouge… s'agirait-il… Vous posez vos mains sur le pommeau, en proie à un maelström

d'émotions.

Soudain, un rectangle horizontal s'illumine face à vous – où est-ce dans votre esprit ? Le visage de votre père apparaît à l'écran.

– Éxalie, non, je t'en supplie ! Ne fais pas ça !

« ***Ne l'écoute pas ! Tire ce levier, vite !*** »

Si vous avez le code "H", rendez-vous au 50 ; sinon, rendez-vous au 25.

5

La suite de la journée s'écoule dans sa morosité ordinaire. Vous passez votre temps entre les cours, le réfectoire et l'étude, le plus souvent en compagnie de vos amies, en représentation permanente, comme lorsque vous faisiez du théâtre, enfant – avant que cela ne soit interdit, puisqu'il s'est avéré que cela favorisait les mutations.

Par moment, vous songez à cette vie qui a été la vôtre dans la Tour. Vous ne pourriez pas dire qu'elle ait été difficile, ou même désagréable. Non, vous n'êtes simplement plus faite pour elle ; vous êtes lassée des petits bonheurs qu'elle pouvait vous procurer ; elle ne vous intéresse plus. Votre âme aspire à une existence plus exaltante, plus riche. Vous avez envie de changer, de parcourir d'immenses espaces à une vitesse folle, de vous envoler jusqu'aux étoiles si c'est votre désir. Vous souhaitez éblouir les yeux de ceux qui vous regardent, les remplir de stupeur, d'émerveillement ou d'horreur. Ce n'est pas pour rien que votre prince vous a remarquée, et choisie : il a vu en vous cette volonté – la même qui animait votre mère, en son temps – et c'est une des raisons pour lesquelles son amour s'est porté sur vous.

Enfin, la neuvième et dernière sonnerie vous libère en annonçant les heures de repos. Alors que vos amies prennent le chemin de la salle de jeu, vous prétextez la fatigue et regagnez votre appartement. Comme tous les jours, les robots d'entretien sont passés ; une combinaison neuve vous attend et votre lit est fait avec de nouveaux draps. Sans perdre une minute, vous vous déshabillez et vous glissez dessous. Presque aussitôt le sommeil vient vous prendre, vous emportant loin, très loin en direction du sud.

Là-bas, dans son palais, vous vous abandonnez en rêve à l'étreinte de votre prince. Tout est noir autour de vous, car vous n'êtes pas encore autorisée à voir, mais vous savez que bientôt cette interdiction sera levée. Entre deux culminances, l'un des assesseurs vous informe que votre fuite devra avoir lieu le surlendemain : les émissaires de votre prince seront là pour vous accueillir, et pour vous conduire en sécurité jusqu'à lui.

Notez le code "J2".

Une nouvelle fois, vous vous éveillez trempée de sueur. Négligeant la douche obligatoire, vous vous levez sans attendre la deuxième sonnerie et revêtez votre combinaison. Pendant la nuit, votre

résolution s'est encore renforcée, mais vous avez conscience des nombreux efforts qui restent à fournir pour réussir votre évasion.

Allez-vous vous rendre en cours, comme vous êtes supposée le faire (30), ou vous mettre à la recherche du Code, si vous ne l'avez pas déjà (33) ?

6

Ajoutez 2 points à la Marque.

– Certainement. Une réponse admirable, oui.

Si la Marque est supérieure ou égale à 10, rendez-vous au 24. Dans le cas contraire rendez-vous au 38, sauf si vous disposez du code "L" ; rendez-vous alors au 10.

7

Les sécuriteurs rassemblent la foule à l'extérieur du réfectoire, puis ils la conduisent – vous y compris – dans une vaste salle d'apparat habituellement consacrée aux cérémonies. C'est un lieu que vous connaissez bien, l'un des rares qui présente autre chose que de simples murs de métal lisse ; une fresque flamboyante y a été gravée, retraçant l'aventure humaine depuis l'antiquité jusqu'à la dernière grande bataille livrée au pied de la Tour – celle où Actaé Lulimkar a défié le Dragon. Vous remarquez que ces fresques occupent toute la place disponible, qu'il ne subsiste nul espace vierge, comme s'il ne restait plus aucun chapitre à écrire, plus rien à raconter.

« ***Tu fais bien de quitter la Tour,*** » clame la voix à l'intérieur de votre tête. « ***Pour l'humanité – l'humanité telle que tu l'as connue – l'histoire est déjà finie.*** »

Soudain un léger tumulte se produit aux portes de la salle, et une nouvelle escouade de sécuriteurs apparaît. Une onde glacée vous dévale le long du dos ; leurs uniformes rouges au lieu de gris indiquent sans erreur possible leur appartenance aux services de l'inquisition. Par réflexe vous cherchez autour de vous le réconfort d'une présence connue, et vous croisez le regard de votre amie Lianaé. Vous vous rapprochez l'une de l'autre à l'instant même où le psycho-inquisiteur fait son entrée dans la salle.

Vous le regardez avancer dans sa chaise roulante, partagée entre la curiosité et la répulsion. Son crâne hypertrophié et son corps aux membres rachitiques sont ceux d'un enfant de huit ans – ou plutôt l'étaient, puisque son développement physique a été stoppé par des drogues il y a cela de nombreuses années. Même à la distance où vous vous trouvez, vous voyez ses petits yeux noirs à la vivacité inouïe parcourir la salle, se posant un bref instant sur chaque visage. Lorsque vient votre tour, le temps semble s'arrêter ; vous avez la sensation qu'une volonté extérieure tente de forcer l'accès à votre cerveau, mais qu'une autre volonté d'égale puissance fait écran entre elle et vous. Le regard de l'inquisiteur se détourne enfin, comme à regret, vous laissant une impression

déplaisante de salissure. Vos pensées secrètes n'ont pas été violées, mais vous êtes consciente d'avoir éveillé son attention.

Ajoutez 1 point à la Marque.

Voilà donc à quoi ressemble un psycho-inquisiteur… Vous n'en aviez jamais vu avant. Est-ce donc cela, l'avenir de l'humanité ? Vous songez au malheureux Jubès, sous sa forme de mutant. Entre ces deux créatures, laquelle est la pire aberration, laquelle mérite le moins de vivre ? Vous êtes bien en peine de répondre à cette question.

« ***Mais l'un des deux camps à l'avantage sur l'autre, nul besoin de chercher longtemps pour trouver lequel. Va où souffle le vent !*** »

Au terme de son examen silencieux, le psycho-inquisiteur fait signe à l'un des membres de son escorte qui lui tend un module amplificateur de sons.

– Retournez tous à vos occupations. (Même à travers le filtre de l'appareil, sa voix vous paraît étonnamment fluette.) En raison de l'enquête sur les dramatiques événements du jour, certains d'entre vous recevront bientôt ma visite pour un entretien.

Votre peau se hérisse d'épouvante en entendant cela.

Si vous avez le code "K", rendez-vous au 9. Si vous avez les codes "C1" et "C2", rendez-vous au 44. Sinon, rendez-vous au 26.

8

Vous entrez fébrilement le Code… Un voyant s'éclaire au-dessus de la porte ! Vous glissez la Clé dans la serrure… Un deuxième voyant s'illumine ! La porte s'ouvre !

Vous vous précipitez à l'intérieur sans oublier de retirer la carte. L'ouverture se referme derrière vous, et vous la condamnez aussitôt. Il était temps : plusieurs militaires venaient d'apparaître à la limite du renfoncement.

Vous regardez autour de vous. L'endroit est relativement vaste – et par chance dépourvu de gardes. La porte extérieure est là, monumentale, un peu effrayante aussi. Vous avez l'impression de la voir s'enfoncer vers vous, comme si elle était soumise à la pression de milliers de corps enchevêtrés. Vous cherchez le poste de commande et vous l'apercevez sur une plate-forme en léger surplomb, à l'extrémité d'une petite série de marches que vous escaladez en trois pas.

– Liana ! Viens avec moi !

Ce levier rouge… s'agirait-il… Vous posez vos mains sur le pommeau, en proie à un maelström d'émotions.

Soudain, un rectangle horizontal s'illumine face à vous – où est-ce dans votre esprit ? Le visage de votre père apparaît à l'écran.

– Éxalie, non, je t'en supplie ! Ne fais pas ça !

« ***Ne l'écoute pas ! Tire ce levier, vite !*** »

Si vous avez le code "H", rendez-vous au 49 ; sinon, rendez-vous au 25.

9

Après le départ du psycho-inquisiteur, les militaires présents lors de l'attaque du réfectoire reviennent vous chercher, et vous demandent poliment de les suivre. Un peu inquiète, vous leur demandez ce qui vous vaut cette attention. Vous apprenez alors que votre intervention courageuse vous a fait mériter une entrevue avec Amilkosir, le préfet qui dirige les sécuriteurs de la Tour. Vous vous en réjouissez : voilà peut-être un moyen d'obtenir l'un des éléments que vous recherchez. Vous vous laissez donc conduire jusqu'au cent-deuxième étage, celui des hautes administrations.

L'ascenseur s'ouvre sur une grande salle vide qui ne comporte qu'une seule issue, comme c'est généralement le cas dans les lieux sensibles de la Tour. Il s'agit d'une porte de taille modeste, à un seul battant, conçue pour être facile à défendre en cas d'attaque. L'un des militaires qui vous accompagne se dirige vers un petit clavier qui affleure du mur à proximité – le verrou électronique qui contrôle l'accès à l'étage.

Et si vous teniez là un moyen d'obtenir le Code ?

Allez-vous vous approcher sans en avoir l'air (28), ou rester en retrait (35) ?

10

Le silence s'installe dans la pièce et chaque nouvelle seconde qui passe le rend de plus en plus pesant. Vous vous sentez impuissante face au regard hypnotique de l'inquisiteur ; pourtant, après un long, long moment, celui-ci finit par détourner les yeux.

– Hum… Quelque chose d'étrange se cache à l'intérieur de ton cerveau, que je ne parviens pas à identifier. Bien sûr je pourrais utiliser la force, mais tu n'y survivrais pas. Je vais demander l'avis de mes pairs. Tu es libre d'aller et venir en attendant, oui, mais sache que ma pensée reste fixée sur toi. Je reviendrai bientôt… et là, d'une façon ou d'une autre, je découvrirai ton secret.

Sur ces paroles intimidantes, le psycho-inquisiteur se détourne de vous et quitte la pièce, accompagné par son escorte. Rudement éprouvée, assaillie de doutes et d'appréhensions, vous regagnez votre chambre et vous allongez sur le lit.

« **Il t'a laissé libre, c'est ce qui compte. Rappelle-toi : un signal te sera envoyé après la deuxième sonnerie.** »

« *Un signal ? Quel genre de signal ? Je n'ai jamais eu de message en dehors de mes rêves.* »

« ***Aie confiance. Attends et tu verras.*** »

Le temps passe, lentement, lentement. La première sonnerie retentit, puis la seconde ; la

douche se met à couler. Vous restez couchée sur votre lit, les nerfs à fleur de peau, songeant à votre amie Lianaé qui vous attend au premier étage. Brusquement, une alarme stridente se met à résonner dans les couloirs. Vous vous redressez aussitôt. Le Tocsin !

« *Ceux-du-Dehors attaquent ! Un assaut majeur !* »

« ***C'est le signal ! Dépêche-toi, vite !*** »

Vous vous levez et vous précipitez à l'extérieur de votre appartement. L'étage est en panique : civils et militaires se pressent en tout sens, mais personne ne fait attention à vous. Vous croisez l'un de vos voisins, un scientifique qui travaille avec votre père. Son visage est décomposé par la peur.

– Le Dragon ! s'écrie-t-il en vous reconnaissant. Le Dragon est revenu !

Vous arrivez à la colonne de transfert et demandez le premier étage, que vous atteignez presque instantanément. Les portes s'ouvrent. Vous avancez sur la passerelle, cherchant Lianaé du regard. En contrebas, sur l'esplanade, les escouades de soldats organisent les défenses.

– Xalie ! Je suis là !

Vous vous retournez et apercevez Lianaé qui vous fait signe, à demi dissimulée dans l'ombre d'un couloir secondaire. Vous courrez la rejoindre.

– Tu m'as fait peur ! Je croyais que tu m'avais oubliée !

– Allons, Liana, jamais je n'aurais fait ça !

– Xalie… ça progresse…

Vous regardez Lianaé avec plus d'attention et cédez à un mouvement de recul : ses pupilles ont pris une forme allongée et des écailles brillantes envahissent à présent la base de son cou. Regrettant votre réaction de surprise et ne voulant pas peiner votre amie, vous la serrez dans vos bras.

– Ne t'en fais pas. On va y arriver.

– J'ai peur… si peur…

– Viens, suis-moi.

Vous prenez Lianaé par la main et vous engagez crânement sur l'escalier menant à l'esplanade, que vous traversez en évitant le centre, où se concentre l'essentiel de l'activité. Vous faites de votre mieux pour paraître sûre de vous, comme si vous aviez une bonne raison de vous trouver là. Cette tactique semble fonctionner : les militaires sont présents partout, mais aucun ne songe à vous arrêter. À votre passage entre les groupes, vous entendez des bribes de conversations nerveuses.

…jamais été aussi nombreux…

…pas tous les repousser…

Vous voilà enfin devant la guérite sud ! Les canons tonnent au-delà des murs ; leurs cibles sont

si proches que vous sentez le sol qui vibre sous vos pieds. Vous pénétrez sous une sorte de renfoncement… La porte intérieure du bastion se dresse face à vous ! Peut-être le dernier obstacle avant la liberté ?

Si vous disposez de la Clé et du Code, rendez-vous au 8. S'il vous manque au moins l'un de ces deux éléments, rendez-vous au 32.

11

Au terme d'une brève attente, un pas énergique se fait entendre dans le couloir.

– Bonjour Éxalie.

Vous vous retournez. Une femme d'un certain âge se tient là, dans l'encadrement de la porte. Une coupe de cheveux stricte lui encadre le visage, et sa joue droite est marquée par une sévère cicatrice. Vous reconnaissez les traits célèbres du préfet Amilkosir.

– Bonjour madame le préfet, répondez-vous, impressionnée de vous retrouver face à un personnage aussi important – l'un des militaires les plus hauts gradés de la Tour.

« *Elle m'a appelé par mon prénom. Les services de sécurité m'ont repéré,* » songez-vous dans un moment de panique, avant de vous raisonner : « *non, elle ne peut pas savoir. Je n'ai encore rien fait qui puisse me trahir.* »

Le préfet contourne le bureau et prend place en face de vous. Ses yeux marron clair sont fixés sur les vôtres, son expression restant indéchiffrable. Intérieurement vous tremblez, mais vous tentez de conserver une apparence de calme. Enfin, alors que le silence devenait embarrassant, un mince sourire apparaît sur ses lèvres.

– Je crois que je dois te remercier, vous dit-elle. À ce qu'on m'a rapporté, sans ton intervention, l'un de mes sécuriteurs aurait perdu la vie.

Vous repensez à votre ami Jubès, et vous sentez une émotion inattendue vous envahir.

– C'est que… le… le mutant… Je le connaissais bien…

Un voile de tristesse tombe sur le regard d'Amilkosir.

– C'est regrettable, mais les cas de mutation sont de plus en plus nombreux. Les scientifiques ne savent pas comment expliquer ce phénomène, mais si cela continue ainsi… N'aie aucun regret, tu n'aurais pas pu sauver ton ami. On ne peut pas guérir un mutant.

Vous hochez la tête. Vous savez qu'elle dit la vérité.

– Tu sais Éxalie, reprend le préfet, dans ma jeunesse j'ai bien connu ta mère. C'était une chouette fille… avant… sa maladie.

– Vraiment, vous la connaissiez ? Je ne le savais pas, répondez-vous.

Alors que la conversation s'installe, votre méfiance s'atténue et un sentiment oublié vous envahit peu à peu. Amilkosir fait preuve à votre égard d'une surprenante attention, et de

beaucoup de bienveillance ; pour la première fois depuis longtemps, vous avez l'impression que quelqu'un s'intéresse à vous.

« *Ai-je vraiment envie de partir de la Tour ?* »

« ***Bien sûr que oui ! Cette femme est dangereuse. Quitte là au plus vite !*** » hurle la voix silencieuse à l'intérieur de votre cerveau.

« *N'aie crainte* », songez-vous en réponse, un peu sur la défensive. « E*lle ne me fera pas renoncer à mes plans.* »

– Je dois retourner en cours. Merci pour cet entretien. Toutes ces choses que vous m'avez dites, à propos de ma mère… c'était… vraiment gentil à vous.

Amilkosir se lève de son fauteuil et vous prend aimablement par le bras.

– Prends soin de toi, Éxalie, vous glisse-t-elle en vous raccompagnant à la porte.

Rendez-vous au 26.

12

– Vas-y, je te rejoindrai bientôt, dites-vous à votre amie avant de reporter votre attention sur les scènes à la fois fantastiques, effroyables et terribles qui se déroulent au pied de la Tour.

Car l'immense plaine stérile n'est pas pour autant déserte, loin de là. Où que se porte votre regard pullulent les Grogneurs, dont les cohortes sans fins s'assemblent et se séparent comme un vaste fluide vivant ; vous êtes trop loin et il fait trop sombre pour les voir clairement, si tant est que les distinguer individuellement ait un sens, mais vous savez que leur aspect mêle hideusement des caractères humains et animaux. Leurs troupes déferlent sans trêve à l'assaut de la Tour, comme les vagues d'une mer maléfique, mus par une seule et unique volonté. Les feux des canons les abattent impitoyablement, et pourtant toujours ils reviennent ; leurs corps calcinés s'accumulent contre le blindage, mais ils arrachent parfois avant de mourir quelques lambeaux de métal, ultime et insignifiant succès d'une existence dérisoire.

Mais les Grogneurs ne sont qu'une des nombreuses menaces qui viennent du Dehors. Dans le ciel s'élèvent régulièrement des nuées si denses qu'elles obscurcissent le soleil et occultent les étoiles ; ce sont les Hurleurs, qui s'abattent sur les remparts et tentent inlassablement de briser les canons – en dépit des champs électriques qui les repoussent et les détruisent à chaque fois. Il y a aussi les Géants, qui entretiennent les Puits d'Enfer et projettent des blocs de pierre contre les murailles, et les Êtres Silencieux, qui habitent la Maison du Repos et tuent d'un simple de regard. On pourrait encore citer les Titans – ou plutôt le Titan puisqu'à ce jour un seul d'entre eux s'est attaqué à la Tour, il y a de cela plusieurs centaines d'années.

Ça avait dû être un spectacle effroyable de le voir émerger des profondeurs de l'obscurité éternelle du sud, son horrible tête culminant presque à la hauteur du dôme. La puissance cumulée

des canons l'avait anéanti, même s'il avait fallu pour cela mobiliser toute l'énergie des réacteurs. Ses restes monumentaux étaient tombés sur les ruines de l'Ancienne Ville en un fracas terrifiant, et une étrange végétation tentaculaire s'y développait depuis, croissant et s'étendant sans cesse. Dans un premier temps on lui avait prêté peu d'attention – jusqu'à ce qu'on remarque que sa progression se faisait surtout en direction du nord, comme le Titan avant elle. On avait alors découvert avec effroi qu'une faune hideuse de créatures insectoïdes dévoreuses de métal l'habitait ; jamais encore elles ne s'en étaient prises à la Tour, mais pour beaucoup ce n'était qu'une question de temps.

La troisième sonnerie retentit, vous arrachant à votre contemplation. Vous avez déjà trop tardé ; le moment est venu de vous rendre en cours. Au moment où vous vous détournez de la paroi de verre, vous remarquez dans la foule un homme qui vous observe avec insistance. Mal à l'aise, vous vous dirigez vers l'escalier le plus proche.

Ajoutez 1 point à la Marque, et rendez-vous au 27.

13

Alertés par le bruit, plusieurs autres militaires apparaissent à la limite du renfoncement et font feu aussitôt.

« *Si près du but…* »

Le cours de vos pensées s'interrompt au moment où les balles vous traversent de part en part. Vous ressentez une immense douleur – puis plus rien.

Votre âme s'arrache à votre corps avant même qu'il ne touche le sol, puis s'envole en direction des étoiles où celle de votre mère, la vraie, vous attend dans un royaume de paix et de lumière… et d'amour, de beaucoup d'amour.

L'amour que vous avez cherché toute votre vie.

14

Jubès tourne vers vous un regard halluciné, voilé de douleur ; il semble alors vous reconnaître et son étreinte sur le sécuriteur se relâche. Sa bouche s'ouvre comme pour parler… mais à cet instant les autres militaires font feu, le fracas des armes emplit la salle. Des fragments de chair se détachent de son corps sous l'impact des balles, le réduisant peu à peu en charpie.

Enfin, après un long moment, le crépitement infernal s'arrête ; il ne reste plus du mutant qu'un amas informe de chair et d'humeur sanguinolente. Assisté par ses camarades, le sécuriteur qui s'était laissé prendre par les tentacules se relève, miraculeusement indemne.

– Bravo jeune fille, et merci. Sans toi, l'un d'entre nous y laissait sa peau, vous félicite l'un des militaires.

Glacée par la violence de la scène à laquelle vous venez d'assister, vous vous laissez évacuer sans réagir. Vous songez à votre mère et vous vous demandez si ses dernières heures ont été d'une manière ou d'une autre semblables à celles-ci.

Notez le code "K", et rendez-vous au 7.

15

Vous déployez l'éperon : une lame d'une vingtaine de centimètres jaillit du cylindre, grésillante de lumière bleue. Au même instant, Vettias se retourne vers vous en agitant sa carte avec gaieté.

– Ce n'est pas la clé du paradis, mais presqu…

Avant qu'il ait pu réagir, vous enfoncez l'éperon dans son flanc. Le sourire du jeune homme se fige, sa phrase s'interrompt et se change en un cri de douleur.

– Que… (Le sang se met à couler.) Qu'est-ce que tu m'as fait, salo…

Ses bras se tendent vers vous, ses mains s'ouvrent pour vous agripper, mais vous avez anticipé son attaque maladroite, et vous l'esquivez sans peine. Il trébuche en se jetant vers vous, tombe sur le sol de métal.

– Merde… Je ne vais quand-même pas… J'ai mal… Fais quelque chose…

Le regard suppliant de Vettias vous cherche ; vous ne vous dérobez pas.

– Xal… pour… pourquoi ?

Vous vous accroupissez à ses côtés. Son souffle devient rauque, court. Ses mouvements perdent de leur force ; il n'essaie plus de se relever. Une flaque rouge s'étale autour de lui. Vous êtes surprise par la vitesse avec laquelle il se vide de son sang.

– Je suis désolée, dites-vous en lui ôtant sa précieuse carte des mains. Il n'y a rien de personnel. Je n'avais simplement pas le choix.

Son regard est fixe à présent, ses paupières ne cillent plus. Vous ignorez s'il a entendu et saisi vos dernières paroles. Sa respiration s'arrête enfin. Vous comprenez ce que cela signifie, mais vous éprouvez un certain détachement, comme si vous n'étiez pour rien dans ce drame, comme si vous n'étiez que spectatrice.

« ***Ça y est, il est mort.*** »

Vous vous relevez la Clé entre les mains, et vous la glissez dans l'une des poches de votre combinaison. Comme anesthésiée, vous tirez le corps de Vettias à l'intérieur du sas, avec l'intention initiale de le dissimuler, mais vous réalisez bien vite l'inutilité de cette tâche : il y a du sang de partout dans le hall. Vous l'abandonnez donc en évidence, puis tremblant de tous vos membres – au point que vous avez de la peine à marcher – vous retournez à la colonne de transfert.

Les portes de l'ascenseur se referment sur vous, et vous demandez l'étage de votre appartement. La conscience de votre acte vous rattrape peu à peu. Voilà donc ce que cela fait de tuer un homme, de mettre fin à une vie ? C'est si facile, et pourtant si dur ! De votre point de vue, Vettias n'était qu'un imbécile prétentieux, mais sa famille et ses amis ne partageaient probablement pas cette opinion… Et peut-être aurait-il changé, avec le temps ? Vous avez brisé cette possibilité. Pour la première fois depuis longtemps, ce que vous avez fait a eu un impact sur autre chose que votre seule existence – un impact que vous n'étiez pas totalement prête à assumer.

Vous avez l'impression qu'un œil gigantesque vous contemple à travers les murs de la Tour, sévère et accusateur.

« *Cette fois je ne peux plus revenir en arrière. Plus rien ne sera comme avant.* »

Ajoutez 3 points à la Marque. Notez que vous disposez à présent de la Clé. Si vous avez le code "J2", rendez-vous au 18 *; sinon, rendez-vous au* 5*.*

16

Vous sortez de votre espace personnel pour entrer dans le petit séjour que vous partagez avec votre père. Sa porte est close, comme souvent ; il n'est pas rare qu'il passe la nuit dans le bureau de son laboratoire. Entre les deux pièces, il y a la chambre de votre mère, condamnée depuis son décès. L'ameublement – constitué d'un évier, d'une table, de trois chaises et d'un canapé en métal souple – ne laisse aucune place à la fantaisie. En théorie, vous auriez dû emménager dans un logement plus petit, mais le comité d'attribution ne l'avait pas jugé utile. Vous en connaissez la raison : ce n'est pas à cause du rang de votre père – un scientifique du Deuxième Niveau – mais parce que depuis quelques siècles la population de la Tour ne cesse de décroître. Construite à l'origine pour abriter une communauté de dix mille hommes et femmes, elle n'en compte à présent plus que la moitié.

Vous pressez un bouton, et la porte de l'appartement s'ouvre sur le couloir principal des quartiers d'habitation de l'étage. Ici, la plupart des logements sont encore occupés, et vous connaissez presque tous vos voisins, qui vous voient comme une jeune fille discrète et sérieuse. Parmi eux certains vous plaignent, privée comme ils vous croient de l'amour de votre mère ; ils ne peuvent pas savoir que son esprit ne vous a jamais vraiment quitté.

Vous marchez le long du couloir à la propreté impeccable jusqu'aux ascenseurs de la colonne de transfert, puis vous entrez dans une cabine et demandez à haute voix l'étage soixante-sept. La machinerie démarre sans un bruit, et presque instantanément vous vous retrouvez à destination. Le réfectoire est déjà plein de monde, vibrant d'une forte activité ; des rires fusent çà et là ; les

tintements des verres, des assiettes et des couverts sonnent à vos oreilles comme une musique joyeuse. Il fût un temps, vous vous en rappelez, où vous appréciez cette animation – mais plus maintenant. Car votre prince se languit de vous, et cela obnubile vos pensées. Plus rien n'a d'importance en dehors de ça.

À la suite des autres, vous remplissez votre plateau – du lait synthétique, un croissant instantané en simili-farine, et une vraie pomme issue des jardins du toit – puis vous cherchez une table où vous installer. Votre regard tombe alors sur votre ami Jubès, que vous connaissez depuis toujours ou presque. Seul, et visiblement plongé dans de profondes réflexions, il ne vous paraît pas en très grande forme ; vous avez l'impression que quelque chose de sérieux le préoccupe.

Allez-vous vous asseoir avec lui (43), ou rejoindre la table qu'occupent plusieurs de vos amies, un peu plus loin (20) ?

17

Vous rejoignez votre groupe d'amies à la sortie des cours et vous gagnez le réfectoire en leur compagnie. Apparemment, la veille au soir, elles se sont bien amusées à la salle de jeu. L'une d'entre elle en particulier semble avoir le béguin pour l'un des garçons présents, ce qui entraîne son lot de moqueries et de dénégations, à la réjouissance générale. Vous y participez sans retenue, renouant avec les plaisirs simples et inoffensifs de votre vie d'avant, mais en gardant à l'esprit leur inhérente puérilité.

Alors que vous terminez votre repas, des cris soudains et un bruit infernal de tables et de chaises renversées vous font vous lever précipitamment. Une cohue est en train de naître à l'autre extrémité du réfectoire, un grand nombre de personnes s'enfuyant en désordre vers la sortie. Un homme semble être au cœur de cette agitation… et vous le connaissez ! Il s'agit de votre ami Jubès, visiblement la cause de toutes les peurs et lui-même dans un état de panique extrême.

Allez-vous vous avancer vers lui, pour tenter de comprendre ce qui se passe (3), ou rester à l'écart (41) ?

18

Vous regagnez votre appartement sans croiser personne ; la neuvième sonnerie a résonné depuis un bon moment déjà, et la plupart des habitants de la Tour sont rassemblés dans les salles de jeux. En entrant dans votre chambre, vous ressentez une drôle d'impression, comme si quelqu'un l'avait visitée en votre absence. Les robots d'entretien sont passés – la combinaison et les draps neufs en témoignent – mais il ne s'agit pas de cela. Vous examinez tous les recoins de la pièce sans rien remarquer d'anormal ; vous vous couchez donc, mais la pénible sensation d'être sous surveillance ne se dissipe pas pour autant, et pour la première fois depuis longtemps vous

avez de la peine à vous endormir.

Dans le monde des rêves, les retrouvailles avec votre prince n'en sont que plus intenses. Lorsque vos ébats s'apaisent enfin, une éternité plus tard, vous vous blottissez contre lui selon votre habitude, vous attendant à vous réveiller d'un instant à l'autre – et pourtant non, cela n'arrive pas. Étonnée, vous redressez la tête au-dessus de la couche spongieuse. Une faible lueur bleutée est apparue, délimitant les vagues contours d'une porte de forme étrange. Du côté opposé, vous sentez la présence de votre amant, silencieuse, immobile, comme s'il dormait. En vous tournant vers lui, vous pourriez probablement le voir, mais une réticence inattendue vous en empêche, peut-être parce que vous avez conscience des bizarreries de son corps ; vous préférez donc vous concentrer sur l'extraordinaire architecture de la pièce où vous vous trouvez, si différente de celle de la Tour. Çà et là, inégalement espacées, des colonnes ornementées de sculptures fantastiques soutiennent de hautes voûtes de pierre, et les murs sont couverts de tapisseries aux représentations imagées, complexes.

Allez-vous-vous lever et franchir la porte (45), ou rester couchée dans le lit (23) ?

19

Vous empruntez la colonne de transfert jusqu'au quarante-sixième étage où se situe l'appartement que Lianaé partage avec son frère et ses parents. Une fois dans sa chambre – un espace en tout point identique au vôtre – la jeune femme se retourne vers vous. Ses yeux sont embués de larmes contenues.

– Xalie, je t'en prie, il faut que tu m'aides…

Alors que vous pensiez avoir rompu tout lien avec ceux de votre espèce, vous vous sentez émue par la détresse de votre amie.

– Tu sais que peux tout me dire.

– Tu ne me trahiras pas ?

– Bien sûr que non ! Je te le promets. Qu'est-ce qui ne va pas ?

Pour toute réponse, à votre grande surprise, Lianaé se met à ôter sa combinaison. Vous vous asseyez sur son lit, dans l'expectative. Dans la Tour, chacun respecte habituellement une stricte pudeur, le goût pour la nudité étant l'un des signes pouvant faire suspecter une mutation.

– Regarde, c'est là, vous dit Lianaé d'une voix tremblante, en vous indiquant une petite zone de peau située entre ses fesses et son flanc droit.

Vous vous relevez et vous approchez d'elle. Vous comprenez à présent son angoisse. Cette tache ovoïde, grise, brillante, à la texture écailleuse… Aucun doute n'est permis.

– Liana… Je suis désolée…

Ne pouvant plus retenir ses pleurs, votre amie s'effondre contre vous.

– Ne t'en fais pas. Je vais t'aider, dites-vous en la serrant dans vos bras.

– Comment ? C'est apparu hier soir, et ça avait encore grossi ce matin. À mon prochain examen de contrôle physiologique… Oh, Xalie ! Je suis perdue…

– Il n'y a qu'une solution. Il faut quitter la Tour.

– Tu n'y penses pas… c'est impossible !

– Si. Fais-moi confiance. Rendez-vous demain matin, sur la passerelle du premier étage, après la deuxième sonnerie. On partira ensemble, toi et moi.

– Mais pourquoi… (Un éclair de compréhension illumine soudain le regard de Lianaé.) Toi… Toi aussi ?

Vous hochez la tête.

– Oui, d'une façon différente. Ici, dans la Tour, il n'y a plus d'avenir pour nous. Une autre destinée nous attends, libérée des limites de la condition humaine.

– Tu… tu crois ?

Du bout du doigt, vous essuyez les larmes qui coulent sur ses joues.

– J'en suis sûre. Tu verras.

Notez le code "L", et rendez-vous au 26.

20

Vous vous installez avec votre groupe d'amies habituelles, et vous prenez votre repas en riant et plaisantant comme vous le faites tous les matins. Vous avez conscience de jouer un rôle, de faire comme si de rien n'était – alors que tout est différent à présent. Vous n'aimez pas ce jeu de dupe, mais vous le savez nécessaire, pour votre propre sécurité. Vous vous consolez en songeant que vous n'êtes probablement pas la seule à mentir. Comment savoir ce que chacun a dans le cœur, derrière le masque des apparences ? Parmi ces visages souriant rassemblés autour de la table, combien sont vraiment sincères dans leurs extravagantes démonstrations de gaieté ?

Vous continuez à feindre de participer plaisamment à la conversation jusqu'à ce que la troisième sonnerie retentisse ; le temps est venu pour vous et vos amies de vous rendre en cours.

Rendez-vous au 27.

21

– Je… heu… faites-vous.

Les yeux de l'homme se plissent sous son casque. Soudain, sa mâchoire se crispe.

– Une mutante ! À l'ai… se met-il à crier.

Vous ne lui laissez pas le temps finir sa phrase. Vous déployez votre éperon et vous jetez sur lui. Le soldat tente d'esquiver votre attaque, mais vous êtes plus rapide ; la lame ionique s'enfonce

dans sa gorge, le sang jaillit, transformant ses hurlements paniqués en un sinistre gargouillement. Il s'effondre sur le sol en se tenant le cou, puis s'agite encore quelques secondes avant de s'immobiliser pour de bon.

Vous vous accroupissez près du militaire mort et le fouillez anxieusement. Dans l'une de ses poches, vous découvrez un exemplaire de la Clé.

S'il vous manque encore le Code, rendez-vous au 13. Sinon, rendez-vous au 4.

22

– Jubès ! Jubès ! Arrête, par pitié !

Si vous avez le code "A", rendez-vous au 14. Sinon, vos adjurations restent sans effet ; rendez-vous au 37.

23

Vous vous réveillez en sursaut. Une silhouette casquée et vêtue de rouge vous secoue par les épaules sans ménagement. Un sécuriteur ! L'un de ceux de l'inquisition !

Dans un réflexe, vous remontez les draps pour dissimuler votre poitrine, mais le militaire vous les arrache en criant :

– Habille-toi, vite ! Tu as un visiteur !

Sur le point de céder à la panique, vous vous levez en tremblant et commencez à revêtir votre combinaison. Votre terreur augmente encore d'un cran lorsque vous apercevez l'être difforme à la peau fine parcourue de veinules bleues qui vous attend dans le séjour de l'appartement. Vautré sur sa chaise roulante, le psycho-inquisiteur vous regarde enfiler maladroitement votre tenue, un sourire malsain affiché sur sa bouche dépourvue de lèvres. Étrangement, votre nudité ne semble pas le gêner.

– Viens donc, jeune fille, oui. Viens, assieds-toi. Nous avons à parler, je crois.

Vous finissez en hâte de vous habiller et vous passez dans le séjour, le sécuriteur sur vos talons. Vous jetez un bref regard autour de vous : la chambre de votre père est ouverte, et vide. Vous vous demandez ce qu'il a bien pu advenir de lui.

– Ton papa va bien, ne t'en fais pas. Nous lui avons simplement demandé de quitter les lieux. Ce que nous avons à nous dire doit rester aussi confidentiel que possible. Vois-tu, je sens quelque chose de spécial en toi.

Votre sang se fige dans vos veines en entendant cela. A-t-il lu dans vos pensées, ou est-ce simplement le fruit d'un travail de déduction ? Dans un cas comme dans l'autre, vous allez devoir vous montrer extrêmement prudente.

Vous tirez l'une des chaises du séjour et vous asseyez en face de l'inquisiteur, de l'autre côté

de la table. Sous son front bulbeux, ses petits yeux noirs sont vrillés dans les vôtres. Terriblement mal à l'aise, vous vous sentez incapable de détacher votre regard du sien.

– Voilà, ma première question, reprend-il durement de sa voix chétive, en posant une image sur la table. Cette personne t'est-elle familière ?

Sans aucun doute possible, vous reconnaissez votre amie Lianaé.

Allez-vous répondre par l'affirmative (rendez-vous au 29), ou la négative (rendez-vous au 47) ?

24

Le silence s'installe dans la pièce et chaque nouvelle seconde qui passe le rend de plus en plus pesant. Les yeux du psycho-inquisiteur deviennent immenses, vous ne voyez plus rien d'autre. Sa volonté implacable pénètre dans votre esprit comme une épée ; celle de votre mère se dresse face à lui sous la forme d'une bête changeante, à la fois reptilienne et insectoïde. Le combat s'engage : les pattes de la créature tentent de s'enrouler autour de la lame, de la bloquer, mais son fil aiguisé les sectionne les unes après les autres.

« ***NON ! ÉXALIE, IMBÉCILE ! NE LE LAISSE PAS FAIRE !*** »

Vous tentez à nouveau d'arracher votre regard à celui du psycho-inquisiteur, sans succès. En dépit des imprécations de la chose cachée derrière le masque de votre mère, l'épée continue sa percée ; elle s'enfonce à présent dans le flanc de la bête qui hurle de douleur. Son cri strident de haine, de colère et d'agonie résonne dans votre tête comme une explosion continue, sa souffrance devient la vôtre. Vous vous effondrez sur la table, les yeux écarquillés et la bouche ouverte, sonnée. Vous ne pensez plus rien, ne sentez plus rien. Pourtant la voix du psycho-inquisiteur vous parvient encore, curieusement douce.

– Merci jeune fille. Surtout, merci à cette autre présence que j'ai sentie en toi. Était-ce simplement ton subconscient, ou quelque chose… quelqu'un… d'autre ? Je l'ignore moi-même, mais cette influence mystérieuse a pesé sur les décisions de la mutante que tu étais devenue – en lui faisant faire les mauvais choix, en l'obligeant à se trahir. Sans cela, ça aurait pu être la fin de la Tour. Ainsi tes frères et sœurs vont survivre, se battre encore un peu, et c'est en grande partie grâce à toi.

FIN D'AVENTURE

25

Vous êtes fascinée par les traits de votre père. Il vous semble singulièrement rajeuni, vous rappelant l'époque heureuse où votre mère était encore de ce monde. Vous êtes comme hypnotisée.

« ***CE N'EST PAS TON PÈRE ! C'EST UN AGENT MENTAL ! DÉTOURNE-TOI DE LUI ! TIRE CE LEVIER !*** »

Les yeux de votre père – ceux d'un psycho-inquisiteur, en réalité – deviennent immenses, vous ne voyez plus rien d'autre. Sa volonté implacable pénètre dans votre esprit comme une épée ; celle de votre mère se dresse face à lui sous la forme d'une bête changeante, à la fois reptilienne et insectoïde. Le combat s'engage : les pattes de la créature tentent de s'enrouler autour de la lame, de la bloquer, mais son fil aiguisé les sectionne les unes après les autres.

« ***NON ! ÉXALIE, IMBÉCILE ! NE LE LAISSE PAS FAIRE !*** »

Vous tentez à nouveau d'arracher votre regard à celui du psycho-inquisiteur, sans succès. En dépit des imprécations de la chose cachée derrière le masque de votre mère, l'épée continue sa percée ; elle s'enfonce à présent dans le flanc de la bête qui hurle de douleur. Son cri strident de haine, de colère et d'agonie résonne dans votre tête comme une explosion continue, sa souffrance devient la vôtre. Vous vous effondrez sur le pupitre de commande, les yeux écarquillés et la bouche ouverte, sonnée. Vous ne pensez plus rien, ne sentez plus rien. Pourtant la voix du psycho-inquisiteur vous parvient encore, curieusement douce.

– Merci jeune fille. Surtout, merci à cette autre présence que j'ai sentie en toi. Était-ce simplement ton subconscient, ou quelque chose… quelqu'un… d'autre ? Je l'ignore moi-même, mais cette influence mystérieuse a pesé sur les décisions de la mutante que tu étais devenue – en lui faisant faire les mauvais choix, en l'obligeant à se trahir. Sans cela, ça aurait pu être la fin de la Tour. Ainsi tes frères et sœurs vont survivre, se battre encore un peu, et c'est en grande partie grâce à toi.

FIN D'AVENTURE

26

L'esprit en ébullition, vous retournez à la colonne de transfert. La huitième sonnerie vient de se faire entendre ; la journée est sur le point de se terminer.

Si vous avez le code "D", rendez-vous au 31. Sinon, rendez-vous au 18.

27

Vous rejoignez l'amphithéâtre juste avant le début du cours. L'enseignement de la matinée, sur les différents types de mutation – physique, psychique ou mixte – et sur les divers signes permettant d'identifier les sujets atteints, ne parvient pas à retenir votre attention. Votre regard se promène dans l'immense salle familière, se posant parfois sur les visages attentifs de vos camarades – mais sans s'y attarder, comme s'ils faisaient déjà partie de votre passé. Il vous semble

vaguement que vous aimeriez écouter, mais les souvenirs humides de vos rêves de la nuit dernière s'invitent sans cesse dans votre esprit. Les seuls moments où vos visions vous laissent en paix sont ceux où vous songez à la meilleure façon de quitter la Tour.

Franchir les portes de la guérite sud vous paraît être la meilleure solution – la seule sérieusement envisageable, en fait. À chaque cycle, aux alentours du solstice d'été, les attaques de Ceux-du-Dehors cessent inexplicablement. Ce répit est mis à profit par les militaires pour aller inspecter et réparer les dégâts des fortifications, dans la mesure du possible. Vous savez que l'accès à cette guérite est contrôlé par un Code d'Accès unique qui change tous les dix jours, et qu'une Clé magnétique de Premier Niveau est en plus nécessaire à l'ouverture de la porte intérieure. Reste à trouver un moyen de vous les procurer.

Vous sentez sans pouvoir expliquer comment que rôder du côté de la guérite vous permettrait peut-être d'obtenir le Code. Vous avez également appris que le père de l'un de vos camarades de cours – prénommé Vettias – est un militaire du Premier Niveau ; il possède probablement un exemplaire de la Clé.

La quatrième sonnerie indique soudain l'heure de la pause.

Allez-vous mettre en quête du Code (33), ou de la Clé (48) ?

28

Vous vous avancez aussi naturellement que possible en direction de la porte ; les sécuriteurs n'ont pas l'air de faire attention à vous. Tout en affichant un air désœuvré, vous gardez un œil fixé sur les touches du verrou. Votre angle de vision vous est favorable : les doigts gantés du militaire parcourent le clavier avec rapidité, mais vous parvenez à lire le Code. La perspective de votre évasion se rapproche !

Notez que vous disposez à présent du Code, et rendez-vous au 35.

29

Ajoutez 1 point à la Marque.

– Je vois. Bien. Intéressant. Voici donc ma seconde question : que penses-tu des mutants ?

Si vous souhaitez afficher la plus grande fermeté à leur égard, rendez-vous au 6 ; si vous préférez faire preuve de compassion, rendez-vous au 34.

30

Comme tous les jours, vous vous installez aux côtés de votre amie Lianaé. Pourtant, ce matin, vous la trouvez étonnamment pâle et peu loquace. Vous lui demandez à voix basse si tout va bien, mais elle fait mine de ne pas vous entendre, comme si elle était absorbée par le cours – consacré

cette fois aux liens qui unissent les mutants à Ceux-du-Dehors.

Notez le code "C2".

Lorsque la quatrième sonnerie retentit, Lianaé se lève sans vous adresser un mot et s'éclipse rapidement. La froideur de son comportement vous laisse perplexe. Aurait-elle des soupçons à votre encontre ? Elle vous connaît depuis si longtemps…

Si vous n'avez pas encore rencontré Vettias et que vous souhaitez aller le trouver pour tenter d'obtenir la Clé, rendez-vous au 48 *; dans tous les cas contraires, rendez-vous au* 17.

31

Vous vous occupez de votre mieux jusqu'à la fin de la journée, partagée entre l'ennui, l'impatience, et une certaine inquiétude. Enfin, la dernière sonnerie résonne dans les couloirs de la Tour ; vous empruntez alors l'ascenseur jusqu'au cent-quarante-troisième étage – le lieu de votre rendez-vous avec Vettias.

La porte s'ouvre. Votre camarade est là, dans le hall. Il vous accueille en affichant son habituelle moue complaisante. Vous réprimez un haut-le-cœur. Vous allez vous donner… à ça ? Vous songez un instant à vos rêves de petite fille – le grand amour, un beau mariage, des enfants… L'amour, vous l'avez trouvé auprès de votre prince, quoique d'une étrange façon ; le mariage aura lieu en grande pompe dès votre arrivée en son palais ; quant aux enfants, si un jour il doit y en avoir… un frisson inattendu vous parcourt l'échine. Eh bien, il faudra vous attendre à ce qu'ils ressemblent au moins un peu à leur père.

« ***Tu auras des enfants, de nombreux, nombreux enfants. Et ils te rempliront de fierté ! Tu auras une belle famille, grouillante autour de toi.*** »

Vous regardez la pièce. Vous êtes à un étage technique, dépourvu de l'habillage rutilant des étages d'habitation, comme en témoignent les nombreux câbles et conduits qui se rejoignent, se croisent et se séparent autour de vous et au-dessus de votre tête. Hormis la colonne de transfert, la seule issue visible est une porte marquée d'une bande rouge transversale, qui indique le plus haut niveau de sécurité.

– On va pouvoir entrer ?

– Oui, j'ai la clé qu'il faut. Je l'ai prise à mon père, vous répond Vettias en exhibant une petite carte magnétique, ornée elle aussi d'une bande rouge.

« *La Clé ! Enfin à portée de main !* »

« ***Garde ton calme. Il s'agit de ne pas la laisser s'échapper.*** »

« *Ne t'en fais pas pour ça.* »

Vettias pivote vers le sas et glisse sa carte dans une sorte de serrure allongée. La porte s'ouvre !

Si vous avez un éperon, et que vous êtes prête à vous en servir, rendez-vous au 15. Sinon, rendez-vous au 36.

32

En dépit de tous vous efforts, la porte reste désespérément close.

– Hé, là ! Qu'est-ce que vous faite ?

La voix autoritaire vous fait sursauter. Vous tournez la tête. Un militaire se tient derrière vous, vous tenant sous le joug de son arme.

– Je… heu… faites-vous.

Les yeux de l'homme se plissent sous son casque. Soudain, sa mâchoire se crispe.

– Des mutantes ! À l'ai… se met-il à crier.

Lianaé ne le laisse pas finir sa phrase. Elle se jette sur lui les bras tendus ; vous remarquez que ses ongles sont devenus semblables à des griffes luisantes. Le soldat tente de l'esquiver, mais votre amie est trop rapide ; elle lui saute dessus et le renverse sur le sol. Ses griffes s'enfoncent dans la gorge du malheureux, le sang jaillit, transformant ses hurlements paniqués en un sinistre gargouillement. Il s'agite encore quelques secondes avant de s'immobiliser pour de bon.

Lianaé se retourne vers vous, avec dans le regard la même détresse que la veille dans celui de Jubès. Vous vous approchez d'elle.

– Qu'est-ce… Qu'est-ce que j'ai fait ? C'est venu… des profondeurs de moi-même. J'ai réagi… à l'instinct. Je n'ai pas pu m'en empêcher.

Sa voix est étrange, un peu dysphonique, comme si ses cordes vocales étaient en train de muer.

– Tu nous as sauvées, c'est ce qui est important.

Vous vous accroupissez près du militaire mort et le fouillez anxieusement. Dans l'une de ses poches, vous découvrez un exemplaire de la Clé.

S'il vous manque encore le Code, rendez-vous au 13. Sinon, rendez-vous au 8.

33

Vous gagnez la colonne de transfert et demandez le premier étage. Vous vous sentez un peu nerveuse ; en effet, si son accès est libre, personne ne s'y rend jamais sans une bonne raison, puisque rien ne s'y trouve d'autre que la porte extérieure et les installations militaires attenantes.

Vous sortez de l'ascenseur, l'estomac noué. Devant vous se trouve une large passerelle donnant elle-même sur un immense hall. Vous faites une vingtaine de pas jusqu'à la balustrade. En contrebas s'étend le vaste espace libre du rez-de-chaussée, servant de champ d'exercices aux compagnies militaires, en prévision d'éventuelles sorties. Du côté opposé, à environ cinq cents mètres du point où vous vous tenez, vous apercevez le bastion de la guérite sud. En comparaison

au gigantisme du hall, vous trouvez cette structure singulièrement petite ; vous savez pourtant qu'elle abrite la seule issue de la Tour – et qu'elle est donc votre seul espoir de parvenir à la quitter, puisque les autres guérites ont été condamnées il y a de cela de nombreux siècles. À condition d'avoir été en mesure d'obtenir le Code…

Vous vous dirigez en direction de l'escalier conduisant au champ de manœuvre. La grille d'une bouche d'aération située à hauteur des pieds attire alors votre attention. La configuration du lieu vous est étrangement familière, comme une réminiscence de rêve. Vous vous approchez de la grille… et vous remarquez qu'elle tient simplement posée contre le mur, les vis de fixation ayant été ôtés.

Oui, vous avez effectivement rêvé de cet endroit, vous en êtes sûre à présent.

« ***Enlève cette grille*** », vous souffle dans votre tête une voix familière. « ***Derrière se trouve la solution à l'un de tes problèmes.*** »

Vous regardez à gauche, à droite ; pour le moment, la passerelle est déserte. Vous vous mettez à genoux, glissez vos doigts entre les mailles de la grille, tirez… la plaque de métal se détache du mur sans difficulté. L'intérieur du conduit est trop étroit pour pouvoir vous y faufiler, mais vous remarquez une minuscule inscription contre l'une des parois, gravée à la main dans le métal par un objet pointu.

Le Code !

Vous mémorisez la série de chiffres, tremblante d'excitation. Il semblerait que vous ayez un complice, un allié, quelqu'un communicant comme vous avec votre prince ou l'un de ses subordonnés, par l'intermédiaire des rêves.

Alors que vous remettez la grille en place, une petite escouade de militaires apparaît, en provenance de la colonne de transfert. En passant devant vous, l'un d'entre eux vous jette un regard surpris. Vous comprenez qu'il vous a vue accroupie près de la grille et qu'il se demande pourquoi. Craignant d'être sommée de vous expliquer, vous vous hâtez en direction des ascenseurs. Vous êtes presque surprise d'y parvenir sans être inquiétée.

Notez que vous disposez à présent du Code. Si vous avez le code "J2", ajoutez 2 points à la Marque (en raison de la méfiance engendrée par les événements du jour), et rendez-vous au 17. Sinon, ajoutez 1 point à la Marque et rendez-vous au 5.

34

Ajoutez 1 point à la Marque.

– Certainement. Une réponse admirable, oui.

Si la Marque est supérieure ou égale à 10, rendez-vous au 24. Dans le cas contraire rendez-vous au 38, sauf si vous disposez du code "L" ; rendez-vous alors au 10.

35

La porte s'ouvre lentement sur un long couloir gardé par une sentinelle. Celle-ci s'écarte à la vue des sécuriteurs, vous libérant le passage. Un peu plus loin, votre escorte vous abandonne aux soins d'un secrétaire qui vous prie de patienter dans un petit salon d'accueil, avant de revenir vous chercher pour vous conduire dans un bureau inoccupé. Vous vous installez sur la chaise destinée aux visiteurs, laissant votre regard vagabonder dans la pièce singulièrement encombrée de bibelots divers – chose assez surprenante pour la Tour, où la plupart des objets sont censés répondre à un usage précis. Vous remarquez alors un cylindre mat d'une dizaine de centimètres posé sur une console… Un éperon ionique !

Aucun doute qu'une telle arme, à la fois discrète et redoutable, pourrait se révéler des plus utiles…

Allez-vous vous en emparer (rendez-vous au 46), ou préférez-vous vous en abstenir (rendez-vous au 11) ?

36

Le jeune homme se retourne vers vous en agitant sa carte avec gaieté.

– Ce n'est pas la clé du paradis, mais presque !

Vous vous forcez à sourire et vous lui emboîtez le pas à l'intérieur du sas, dans une sorte de couloir étroit où l'enchevêtrement de câbles et de conduits est plus impressionnant encore que dans le hall. Régulièrement espacées, des échelles s'enfoncent dans le plafond ; vous devinez qu'elles conduisent à la machinerie des canons, sur les remparts, à l'étage supérieur.

– Tu sais où tu nous emmènes, au moins ?

– Oui, il y a un… une salle de repos pour les techniciens, un peu plus loin.

Vous le suivez en silence jusqu'à arriver devant une porte manuelle percée dans une cloison.

– C'est là, vous dit Vettias.

La pièce, très exiguë, comporte pour tout mobilier une table et quelques chaises. En affichant une assurance que vous ne ressentez absolument pas, vous vous dirigez vers la table et vous commencez à vous déshabiller. En voyant cela, Vettias pâlit.

– Attends ! Tu sais qu'il faut éteindre la lumière ! s'exclame-t-il en appuyant précipitamment sur l'interrupteur.

L'obscurité envahit la pièce, dissimulant fort à propos votre sourire. Vous vous attendiez à un tel comportement de sa part, puisque selon les scientifiques l'attirance pour la nudité augmenterait sensiblement le risque de mutation.

À en croire le bruit qu'il fait, Vettias est à son tour en train d'ôter sa combinaison.

Allez-vous profiter des ténèbres pour agir (40), ou vous laisser faire (2) ?

37

Aussitôt, les autres sécuriteurs font feu sur le mutant. Le crâne de Jubès se fend en deux, se transformant en mâchoires allongées dégoulinantes de sang, et une série de pattes semblables à celles d'un insecte jaillissent de son abdomen, le propulsant à un mètre de hauteur. Tout en continuant sa métamorphose, la créature tente de fuir en direction de la porte, mais l'une de ses pattes se brise sous l'impact des balles et elle bascule de côté. Les sécuriteurs concentrent leurs tirs sur le ventre mou de la chose, qui, sentant sa fin proche, referme sa gueule sur le militaire toujours prisonnier de ses tentacules. Le malheureux hurle de douleur lorsque les crocs du monstre le déchirent, mais ses cris sont couverts par le fracas des armes automatiques qui résonnent dans la salle. Enfin, après un moment qui semble interminable, le crépitement infernal s'arrête ; il ne reste plus du mutant et de sa victime qu'un amas informe de chairs et d'humeurs sanguinolentes.

…

– Qu'est-ce que tu fais là, toi ? Disparais, vite ! vous invective l'un des sécuriteurs.

Ajoutez 1 point à la Marque.

Glacée par la violence de la scène à laquelle vous venez d'assister, vous vous laissez évacuer sans réagir. Vous songez à votre mère et vous vous demandez si ses dernières heures ont été d'une manière ou d'une autre semblables à celles-ci.

Rendez-vous au 7.

38

Le silence s'installe dans la pièce et chaque nouvelle seconde qui passe le rend de plus en plus pesant. Vous vous sentez impuissante face au regard hypnotique de l'inquisiteur ; pourtant, après un long, long moment, celui-ci finit par détourner les yeux.

– Hum… Quelque chose d'étrange se cache à l'intérieur de ton cerveau, que je ne parviens pas à identifier. Bien sûr je pourrais utiliser la force, mais tu n'y survivrais pas. Je vais demander l'avis de mes pairs. Tu es libre d'aller et venir en attendant, oui, mais sache que ma pensée reste fixée sur toi. Je reviendrai bientôt… et là, d'une façon ou d'une autre, je découvrirai ton secret.

Sur ces paroles intimidantes, le psycho-inquisiteur se détourne de vous et quitte la pièce, accompagné par son escorte. Rudement éprouvée, assaillie de doutes et d'appréhensions, vous regagnez votre chambre et vous allongez sur le lit.

« ***Il t'a laissé libre, c'est ce qui compte. Rappelle-toi : un signal te sera envoyé après la deuxième sonnerie.*** »

« *Un signal ? Quel genre de signal ? Je n'ai jamais eu de message en dehors de mes rêves.* »

« ***Aie confiance. Attends et tu verras.*** »

Le temps passe, lentement, lentement. La première sonnerie retentit, puis la seconde ; la douche se met à couler. Vous restez couchée sur votre lit, les nerfs à fleur de peau. Brusquement, une alarme stridente se met à résonner dans les couloirs. Vous vous redressez aussitôt. Le Tocsin !

« *Ceux-du-Dehors attaquent ! Un assaut majeur !* »

« ***C'est le signal ! Dépêche-toi, vite !*** »

Vous vous levez et vous précipitez à l'extérieur de votre appartement. L'étage est en panique : civils et militaires se pressent en tout sens, mais personne ne fait attention à vous. Vous croisez l'un de vos voisins, un scientifique qui travaille avec votre père. Son visage est décomposé par la peur.

– Le Dragon ! s'écrie-t-il en vous reconnaissant. Le Dragon est revenu !

Vous arrivez à la colonne de transfert et demandez le premier étage, que vous atteignez presque instantanément. Les portes s'ouvrent. Vous avancez sur la passerelle. En contrebas, sur l'esplanade, les escouades de soldats organisent les défenses.

Vous vous engagez crânement sur l'escalier menant à l'esplanade, que vous traversez en évitant le centre, où se concentre l'essentiel de l'activité. Vous faites de votre mieux pour paraître sûre de vous, comme si vous aviez une bonne raison de vous trouver là. Cette tactique semble fonctionner : les militaires sont présents partout, mais aucun ne songe à vous arrêter. À votre passage entre les groupes, vous entendez des bribes de conversations nerveuses.

…jamais été aussi nombreux…

…pas tous les repousser…

Vous voilà enfin devant la guérite sud ! Les canons tonnent au-delà des murs ; leurs cibles sont si proches que vous sentez le sol qui vibre sous vos pieds. Vous pénétrez sous une sorte de renfoncement… La porte intérieure du bastion se dresse face à vous ! Peut-être le dernier obstacle avant la liberté ?

Si vous disposez de la Clé et du Code, rendez-vous au 4. S'il vous manque au moins l'un de ces deux éléments, rendez-vous au 42.

39

Vous sortez de votre espace personnel pour entrer dans le petit séjour que vous partagez avec votre père. Sa porte est close, comme souvent ; il n'est pas rare qu'il passe la nuit dans le bureau de son laboratoire. Entre les deux pièces il y a la chambre de votre mère, condamnée depuis son décès. L'ameublement – constitué d'un évier, d'une table, de trois chaises et d'un canapé en métal souple – ne laisse aucune place à la fantaisie. En théorie vous auriez dû emménager dans un

logement plus petit, mais le comité d'attribution ne l'avait pas jugé utile. Vous en connaissez la raison : ce n'est pas à cause du rang de votre père – un scientifique du Deuxième Niveau – mais parce que depuis quelques siècles la population de la Tour ne cesse de décroître. Construite à l'origine pour abriter une communauté de dix mille hommes et femmes, elle n'en compte à présent plus que la moitié.

Vous pressez un bouton et la porte de l'appartement s'ouvre sur le couloir principal des quartiers d'habitation de l'étage. Ici, la plupart des logements sont encore occupés et vous connaissez presque tous vos voisins, qui vous voient comme une jeune fille discrète et sérieuse. Parmi eux certains vous plaignent, privée comme ils vous croient de l'amour de votre mère ; ils ne peuvent pas savoir que son esprit ne vous a jamais vraiment quitté.

Vous marchez le long du couloir à la propreté impeccable jusqu'aux ascenseurs de la colonne de transfert, puis vous entrez dans une cabine et demandez à haute voix l'étage cent-quarante-quatre. La machinerie démarre sans un bruit et presque instantanément la porte se ré-ouvre sur un large vestibule. Trois issues s'offrent à vous : l'une conduisant aux remparts proprement dits, l'autre à la plate-forme d'observation, et la dernière aux jardins du toit. L'accès aux remparts étant réservé aux militaires, vous choisissez la seconde où un escalier roulant vous conduit à l'étage supérieur. Comme à chaque fois, le spectacle qui s'offre à vos yeux vous stupéfie par son incroyable et terrifiante démesure.

Au-dessus de votre tête et jusque sur les côtés, un vaste dôme transparent hémisphérique – large de plusieurs centaines de mètres – vous sépare d'un ciel de ténèbres ponctuées d'étoiles. À l'est, l'immense globe écarlate du soleil se lève paresseusement sur un paysage désolé, stérile, éclairant faiblement les ruines et les rocailles d'une lueur rouge sang. Les autres points cardinaux sont encore plongés dans le noir.

Vous vous approchez de la gigantesque paroi de verre. Elle n'en a pas l'air, mais vous savez qu'elle est épaisse de plusieurs dizaines de centimètres. Vous n'êtes pas seule en ces lieux, bien au contraire : il y a déjà là de nombreuses personnes, et d'autres continuent à arriver ; parmi elle vous reconnaissez la chevelure rousse de votre amie Lianaé.

– Salut Xalie. Je ne savais pas que tu montais parfois ici.

– Salut Liana. Ça ne m'arrive pas souvent, mais ce matin j'en ai eu envie, je ne sais pas pourquoi.

– Alors ne reviens pas avant un long moment. On pourrait te prendre pour… tu vois. Les services de sécurité sont très actifs en ce moment. « Les comportements qui sortent de l'ordinaire »… Ils appellent ça comme ça.

Vous acquiescez.

– Tu as raison, mais tu devrais appliquer à toi-même tes conseils de prudence. Tu es là toi

aussi, pas vrai ? Si un jour ils t'emmènent au quatorzième, tu n'en ressortiras probablement pas. J'en sais quelque chose.

Lianaé pâlit à ces mots.

– Bien sûr. Ta maman. C'est affreux – mais tu sais, ils n'avaient pas le choix. Il y a de plus en plus de cas de mutation. Des mesures strictes sont devenues indispensable.

– Là encore, tu as sûrement raison. Mais je me demande parfois à quoi ça sert de se battre, dites-vous en contemplant les hordes innombrables qui grouillent entre les rochers sur la plaine en contrebas.

Votre amie se colle contre vous en signe d'affection.

– Tu es trop pessimiste. La Tour possède de formidables défenses, et l'énergie tellurique est presque inépuisable. Regarde par là, comme les canonniers balayent leurs légions !

– Oui, mais à chaque assaut nos murailles s'affaiblissent un peu, même si c'est de façon presque imperceptible. À la base de la Tour le blindage est usé, creusé par les marques de griffes et de crocs. Sur le long terme, est-ce que nous vraiment une chance de vaincre ? J'ai parfois l'impression que nous ne sommes que les fantômes d'une race déjà oubliée.

– Je n'aime pas quand tu parles comme ça. Peut-être qu'un jour ceux de Mars reviendront nous sauver.

– Si leur colonie existe toujours. Ceux-du-Dehors sont peut-être là-bas aussi.

Après quelques instants d'observation et de rêverie silencieuse, Lianaé reprend : « C'est bientôt l'heure des cours. Tu viens ? »

Notez le code "C1". Allez-vous l'accompagner (27), ou rester encore un petit moment (12) ?

40

Vous vous emparez d'une chaise, puis vous avancez en silence jusqu'aux abords de l'endroit où se tenait Vettias avant d'éteindre la lumière. Vous la levez en l'air, l'abattez de toutes vos forces. Un choc sourd se fait entendre, suivi d'un cri mêlant surprise, douleur et colère.

– Qu'est-ce que…

« *Loupé ! Je l'ai loupé !* »

Au bord de la panique, vous relevez la chaise et l'abattez une nouvelle fois, puis une fois encore. Vettias tente de se défendre, mais le quatrième coup est le bon ; un craquement sinistre retentit, accompagné du bruit d'un corps qui s'effondre sur le sol.

Vous recherchez hâtivement l'interrupteur, vous l'actionnez. Une sensation de malaise vous envahit, votre cœur semble s'arrêter : Vettias est là, le crâne fracassé, baignant dans une mare de sang. Vous éprouvez toutefois un certain détachement, comme si vous n'étiez pour rien dans ce drame, comme si vous n'étiez que spectatrice.

« ***C'est fait. Il est mort.*** »

Vous vous accroupissez à ses côtés.

– Je suis désolée, dites-vous en le fouillant à la recherche de sa précieuse carte. Il n'y a rien de personnel. Je n'avais simplement pas le choix.

Vous vous relevez la Clé entre les mains, et vous la glissez dans l'une des poches de votre combinaison. Comme anesthésiée, tremblant de tous vos membres – au point que vous avez de la peine à marcher – vous retournez à la colonne de transfert.

Les portes de l'ascenseur se referment sur vous, et vous demandez l'étage de votre appartement. La conscience de votre acte vous rattrape peu à peu. Voilà donc ce que cela fait de tuer un homme, de mettre fin à une vie ? C'est si facile, et pourtant si dur ! De votre point de vue, Vettias n'était qu'un imbécile prétentieux, mais sa famille et ses amis ne partageaient probablement pas cette opinion… Et peut-être aurait-il changé, avec le temps ? Vous avez brisé cette possibilité. Pour la première fois depuis longtemps, ce que vous avez fait a eu un impact sur autre chose que votre seule existence – un impact que vous n'étiez pas totalement prête à assumer.

Vous avez l'impression qu'un œil gigantesque vous contemple à travers les murs de la Tour, sévère et accusateur.

« *Cette fois, je ne peux plus revenir en arrière. Plus rien ne sera comme avant.* »

Ajoutez 2 points à la Marque. Notez que vous disposez à présent de la Clé. Si vous avez le code "J2", rendez-vous au 18 *; sinon, rendez-vous au* 5*.*

41

Subitement, la foule qui s'enfuyait par la seule porte du réfectoire se met à refluer, et une escouade de cinq sécuriteurs fait irruption dans la salle. L'un d'entre eux pointe son arme en direction de Jubès et presse sur la détente. Un bruit assourdissant retentit. Touché en pleine poitrine, le jeune homme s'effondre sur le sol.

Les cinq militaires s'approchent lentement de votre ami – visiblement gravement blessé, inconscient, mais toujours parcouru de secousses convulsives. Figée d'horreur, vous remarquez qu'un sang étonnamment noir s'écoule de sa blessure. L'un des sécuriteurs touche Jubès du bout de sa botte… Lorsque celui-ci se relève brusquement, comme tiré par des fils invisibles ! Quelque chose explose sous sa combinaison, emplissant la pièce d'une odeur abjecte, et un faisceau de lanières blanchâtres surgit du tissu déchiré. Ces fins tentacules gluants s'enroulent autour du militaire le plus proche, qui pousse un glapissement de terreur.

Aussitôt, les autres sécuriteurs font feu sur le mutant. Le crâne de Jubès se fend en deux, se transformant en mâchoires allongées dégoulinantes de sang, et une série de pattes semblables à

celles d'un insecte jaillissent de son abdomen, le propulsant à un mètre de hauteur. Tout en continuant sa métamorphose, la créature tente de fuir en direction de la porte, mais l'une de ses pattes se brise sous l'impact des balles et elle bascule de côté. Les sécuriteurs concentrent leurs tirs sur le ventre mou de la chose, qui, sentant sa fin proche, referme sa gueule sur le militaire toujours prisonnier de ses tentacules. Le malheureux hurle de douleur lorsque les crocs du monstre le déchirent, mais ses cris sont couverts par le fracas des armes automatiques qui résonnent dans la salle. Enfin, après un moment qui semble interminable, le crépitement infernal s'arrête ; il ne reste plus du mutant et de sa victime qu'un amas informe de chairs et d'humeurs sanguinolentes.

…

Glacée par la violence de la scène à laquelle vous venez d'assister, vous vous laissez évacuer sans réagir. Vous songez à votre mère et vous vous demandez si ses dernières heures ont été d'une manière ou d'une autre semblables à celles-ci.

Rendez-vous au 7*.*

42

En dépit de tous vous efforts, la porte reste désespérément close.

– Hé, là ! Qu'est-ce que vous faite ?

La voix autoritaire vous fait sursauter. Vous tournez la tête. Un militaire se tient derrière vous, vous tenant sous le joug de son arme.

Si vous disposez d'un éperon ionique, rendez-vous au 21*. Sinon, rendez-vous au* 13*.*

43

Vous avancez jusqu'à la table de votre ami sans qu'il vous remarque.

– Jubès ? Je peux m'asseoir ?

Le jeune homme sursaute et lève les yeux ; son visage vire au rouge en vous voyant. Cela ne vous surprend guère. C'est un gentil garçon, plutôt timide, et qui n'a jamais caché son béguin pour vous. Vous avez longtemps songé qu'il pourrait faire un bon compagnon – mais c'était avant de rencontrer votre prince. Vous lui souriez, sans obtenir d'autres réponses de sa part qu'un vague assentiment du regard. Vous vous asseyez donc.

– Ça va ? demandez-vous. Tu as l'air bizarre.

– Oui, oui, tout va bien. J'ai simplement mal dormi. Les examens approchent. Je stresse un peu. Tu sais comme ils sont importants pour moi.

Vous hochez la tête, mais cette explication vous laisse sceptique. Jubès a toujours été un élève brillant ; jusqu'alors, à votre connaissance, les examens en tout genre ne l'ont jamais inquiété. Il

vous cache quelque chose, vous en êtes sûre, mais vous décidez de ne pas insister pour découvrir de quoi il peut s'agir. Après tout, vous avez vous aussi vos propres secrets. Vous continuez donc à discuter de tout et de rien, évoquant des souvenirs d'enfances jusqu'à ce que la troisième sonnerie retentisse ; le temps est venu de vous rendre à vos cours respectifs. Vous remarquez qu'au moment de vous quitter Jubès semble plus détendu, et que ses lèvres arborent un léger sourire. Vous vous sentez heureuse de lui avoir remonté le moral – même si cela ne vous écarte en rien de vos propres objectifs.

Notez le code "A", et rendez-vous au 27.

44

Les sécuriteurs libèrent l'issue de la salle, que la foule soulagée s'empresse de quitter. Vous vous mêlez à elle en compagnie de Lianaé.

– Ils cherchent d'autres mutants, vous souffle-t-elle. Ils ne veulent pas qu'une attaque comme celle d'aujourd'hui se reproduise, alors ils vont tenter de les découvrir avant leur maturation.

Vous lui jetez un coup d'œil rapide. À ses lèvres crispées, vous la devinez en proie à d'importantes tensions intérieures. Que lui arrive-t-il ? Jamais encore vous ne l'avez vue dans cet état.

– Liana, qu'est-ce qui se passe ? Ça va ?

– Oui… enfin non, je veux dire non ! Non, ça ne va pas !

Cette fois, votre amie s'est exprimée à voix presque haute. Vous regardez autour de vous avec une certaine gêne. Dans le couloir encombré de monde, plusieurs personnes vous contemplent d'un air surpris.

Ajoutez 1 point à la Marque.

Sur un ton plus bas, Lianaé reprend la parole :

– Excuse-moi. L'endroit est mal choisi pour parler de ça. Mais j'ai besoin… Il faut… Tu es mon amie, pas vrai ?

Vous hochez la tête en silence.

– Alors viens avec moi dans mon appartement. J'ai quelque chose… à… à te montrer. Tu veux bien ?

Si vous acceptez, rendez-vous au 19. Dans le cas contraire, vous prétextez une affaire urgente ; rendez-vous au 26.

45

Vous passez le seuil de la porte… et vous vous retrouvez de nouveau dans la chambre !

Étonnée, un peu déçue aussi, vous reprenez la direction de la couche, située à présent juste en

face de vous. C'est alors que vous apercevez votre prince.

Vous poussez un cri d'horreur. Au même instant, quelque chose de visqueux vous pénètre et s'installe à l'intérieur de votre cerveau, chassant du même coup une petite étincelle brillante, immatérielle, qui s'envole et se dissout dans le néant.

Notez le code "H", et rendez-vous au 23.

46

Vous vous relevez rapidement de votre siège et glissez le cylindre sous votre combinaison. Juste à temps : un pas énergique se fait entendre dans le couloir.

Notez que vous disposez à présent d'un éperon ionique, et ajoutez 2 points à la Marque.

– Bonjour Éxalie.

Vous vous retournez. Une femme d'un certain âge se tient là, dans l'encadrement de la porte. Une coupe de cheveux stricte lui encadre le visage, et sa joue droite est marquée par une sévère cicatrice. Vous reconnaissez les traits célèbres du préfet Amilkosir.

– Bonjour madame le préfet, répondez-vous, impressionnée de vous retrouver face à un personnage aussi important – l'un des militaires les plus hauts gradés de la Tour.

« *Elle m'a appelé par mon prénom. Les services de sécurité m'ont repéré,* » songez-vous dans un moment de panique, avant de vous raisonner : « *non, elle ne peut pas savoir. Je n'ai encore rien fait qui puisse me trahir.* »

Le préfet contourne le bureau et prend place en face de vous. Ses yeux marron clair sont fixés sur les vôtres, son expression restant indéchiffrable. Intérieurement vous tremblez, mais vous tentez de conserver une apparence de calme. Enfin, alors que le silence devenait embarrassant, un mince sourire apparaît sur ses lèvres.

– Je crois que je dois te remercier, vous dit-elle. À ce qu'on m'a rapporté, sans ton intervention, l'un de mes sécuriteurs aurait perdu la vie.

Vous repensez à votre ami Jubès, et vous sentez une émotion inattendue vous envahir.

– C'est que… le… le mutant… Je le connaissais bien…

Un voile de tristesse tombe sur le regard d'Amilkosir.

– C'est regrettable, mais les cas de mutation sont de plus en plus nombreux. Les scientifiques ne savent pas comment expliquer ce phénomène, mais si cela continue ainsi… N'aie aucun regret, tu n'aurais pas pu sauver ton ami. On ne peut pas guérir un mutant.

Vous hochez la tête. Vous savez qu'elle dit la vérité.

– Tu sais Éxalie, reprend le préfet, dans ma jeunesse j'ai bien connu ta mère. C'était une chouette fille… avant… sa maladie.

– Vraiment, vous la connaissiez ? Je ne le savais pas, répondez-vous.

Alors que la conversation s'installe, votre méfiance s'atténue et un sentiment oublié vous envahit peu à peu. Amilkosir fait preuve à votre égard d'une surprenante attention, et de beaucoup de bienveillance ; pour la première fois depuis longtemps, vous avez l'impression que quelqu'un s'intéresse à vous.

« *Ai-je vraiment envie de partir de la Tour ?* »

« ***Bien sûr que oui ! Cette femme est dangereuse. Quitte là au plus vite !*** » hurle la voix silencieuse à l'intérieur de votre cerveau.

« *N'aie crainte* », songez-vous en réponse, un peu sur la défensive. « E*lle ne me fera pas renoncer à mes plans.* »

– Je dois retourner en cours. Merci pour cet entretien. Toutes ces choses que vous m'avez dites, à propos de ma mère… c'était… vraiment gentil à vous.

Amilkosir se lève de son fauteuil et vous prend aimablement par le bras.

– Prends soin de toi, Éxalie, vous glisse-t-elle en vous raccompagnant à la porte.

Rendez-vous au 26*.*

47

Ajoutez 2 points à la Marque.

– Je vois. Bien. Intéressant. Voici donc ma seconde question : que penses-tu des mutants ?

Si vous souhaitez afficher la plus grande fermeté à leur égard, rendez-vous au 6 *; si vous préférez faire preuve de compassion, rendez-vous au* 34*.*

48

Vous regardez autour de vous à la recherche de Vettias, le jeune homme par le biais duquel vous pensez pouvoir obtenir la Clé. Le voilà justement, entouré de sa bande d'amis habituelle. Leurs attitudes bruyantes et grossières vous ont toujours déplu, et vous ne leur avez jamais parlé, mais la nécessité fait loi ; c'est en arborant votre plus beau sourire que vous vous dirigez vers eux. En vous voyant approcher, l'un des acolytes de Vettias le tire par le bras et vous désigne du doigt avec impolitesse, un rictus idiot sur les lèvres.

Vettias se retourne vers vous. Force est de lui reconnaître un certain charme physique, en dépit de son insupportable arrogance.

– Je peux te parler ? En privé ? lui-demandez-vous, en ignorant ostensiblement les autres membres du groupe.

L'un d'entre eux s'esclaffe, mais Vettias le fait taire d'une bourrade dans l'épaule.

– Bien sûr ma belle, à ton service, vous répond-il en vous entraînant à l'écart. Qu'est-ce que je peux faire pour toi ?

– Voilà… commencez-vous en feignant la timidité, nous suivons les mêmes cours depuis l'année dernière, mais on ne se connaît pas très bien tous les deux. Je me disais que ça pourrait… être… agréable… de remédier à cela ? »

Les yeux de Vettias s'écarquillent de surprise, mais il se reprend rapidement.

– Oui… oui, tu as raison, bien sûr. On devrait se rapprocher un peu.

– Se rapprocher, voilà. C'est exactement ce que je me disais. Et si tout se passe bien, peut-être qu'on pourrait approfondir notre relation… dites-vous en relevant lentement votre regard pour le planter dans le sien.

Face à la transparence de votre allusion, Vettias déglutit avec peine. Oh, comme vous lisez facilement en lui ! Oh, comme les hommes sont faciles à manipuler !

– Et… tes parents… ils sont d'accord ?

– J'ai demandé à ma mère. Elle n'y voit aucune objection.

Vettias déglutit de nouveau, puis répond :

– Et comment veux-tu… Enfin je veux dire, où…

Vous faites mine de réfléchir.

– Il faudrait un endroit qui soit libre le soir. Où on serait sûr de ne pas être dérangés. Tu as une idée ?

– Ou… oui. L'étage cent-quarante-trois – l'accès de maintenance aux canons des remparts. Les lieux sont presque toujours déserts, et je peux obtenir la clé pour y accéder.

« ***La Clé ! Il peut avoir la Clé !*** »

« *Encore faut-il trouver un moyen de la lui arracher.* »

– Parfait alors. On fait comme ça.

– D'… d'accord. Quand ?

– Vite. J'ai trop hâte, susurrez-vous en faisant glisser votre index sur sa poitrine.

Si vous avez le code "J2", notez le code "D" et rendez-vous au 17. Sinon, et si vous faites le choix de vous retrouver le soir même, rendez-vous au 31 ; si vous préférez attendre le lendemain, notez le code "D" et rendez-vous au 5.

49

Vous tirez le levier vers vous. Les lumières virent au cramoisi. La porte extérieure s'ébranle et commence à s'ouvrir dans une majestueuse lenteur. Un air glacé envahit la salle, porteur d'une odeur de soufre. Des yeux rouges brillent dans le crépuscule éternel du jour ; Ceux-du-Dehors sont là, formant un amas compact, menaçant. Déjà les Grogneurs se glissent sous la porte ! Les Hurleurs s'engouffrent à leur tour, dans un ouragan d'ailes, emplissant les lieux de leurs cris aigus ! Toute cette masse agglomérée s'abat sur la porte intérieure comme un bélier vivant. Une

fois… Le métal gémit sous le choc. Deux fois… La porte s'arrache de ses gonds ! Sur l'esplanade, les soldats rassemblés font feu ; vous vous jetez à plat-ventre. Le tonnerre des armes envahit tout, Ceux-du-Dehors s'effondrent, mais sont aussitôt remplacés par le flux toujours plus important de leurs semblables. Les militaires sont balayés sous le nombre ! La destruction commence !

Vous vous relevez, chancelante ; vous sentez une main sur votre épaule ; c'est Lianaé.

– Et maintenant ? vous demande-t-elle.

Vous remarquez qu'elle a achevé sa transformation : les écailles brillantes ont envahi son visage, et des tentacules rosâtres remplacent sa chevelure. Vous trouvez que ça lui va plutôt bien.

– Maintenant ? Je vais te présenter mon prince. Et ne t'en fais pas : il y a assez d'amour en lui pour toi et moi.

50

Vous tirez le levier vers vous. Les lumières virent au cramoisi. La porte extérieure s'ébranle et commence à s'ouvrir dans une majestueuse lenteur. Un air glacé envahit la salle, porteur d'une odeur de soufre. Des yeux rouges brillent dans le crépuscule éternel du jour ; Ceux-du-Dehors sont là, formant un amas compact, menaçant. Déjà les Grogneurs se glissent sous la porte ! Les Hurleurs s'engouffrent à leur tour, dans un ouragan d'ailes, emplissant les lieux de leurs cris aigus ! Toute cette masse agglomérée s'abat sur la porte intérieure comme un bélier vivant. Une fois… Le métal gémit sous le choc. Deux fois… La porte s'arrache de ses gonds ! Sur l'esplanade, les soldats rassemblés font feu ; vous vous jetez à plat-ventre. Le tonnerre des armes envahit tout, Ceux-du-Dehors s'effondrent, mais sont aussitôt remplacés par le flux toujours plus important de leurs semblables. Les militaires sont balayés sous le nombre ! La destruction commence !

Vous vous relevez, chancelante. Deux Géants vous attendent au bas des marches, vêtus d'armures de cuir et armés de longues épées – presque humains en dépit de leur taille et de leur absence de tête. L'un d'entre eux s'agenouille face à vous, tend un bras musculeux dans votre direction, paume ouverte, dans un geste d'infini respect. Vous descendez à leur rencontre. Un Être Silencieux est là aussi, porteur d'une tiare d'or aux reflets verdâtres qu'il pose sur votre front.

Et c'est ainsi couronnée que vous quittez la Tour, sous les acclamations de Ceux-du-Dehors, précédée par les deux Géants qui vous conduisent en grande pompe jusqu'à une créature fabuleuse qui vous prend sur son dos et s'envole vers le sud, en direction du palais de votre prince.