

Les Mondes de l'Aleph 2 : Les Portes du Daleth

Aragorn

Caithness

Fitz

Paragraphe 14

Redo

Skarn

Sombrecoeur

Sukumvit

Thierry Dicule

Vic

« Car seul l'esprit de l'homme est libre d'explorer le labyrinthe infini du cosmos, de transcender sa conscience ordinaire, et de fouiller les couloirs secrets de son âme où passé et futur se mêlent pour n'être qu'un... Et l'univers et l'individu sont liés, l'un n'est que le reflet de l'autre, et chacun contient l'autre tout entier. »

Michael Moorcock

Quelque part dans le Macrococosmos

« Combien de temps avant l'arrivée sur la cible ? demanda fiévreusement Manion.

- Je ne sais pas trop. Quelques minutes, répondit Artion tout aussi nerveusement.

Les deux stryniumiens transpiraient abondamment ; dans leurs yeux sans pupille le stress, voire la peur, se reflétait distinctement. La cabine du vaisseau était chargée d'une ambiance pesante, qui semblait rebondir sur les hublots et s'infiltrer dans chaque recoin de leurs corps, du bout de leurs deux doigts jusqu'aux tréfonds de leurs âmes.

Tandis qu'Artion tâchait de se concentrer sur le maniement de l'aéronef, Manion s'approcha d'un hublot et contempla la terre qui défilait à des kilomètres en contrebas. Ils avaient quitté Strynium, leur Monde natal, depuis seulement quelques minutes et Manion n'aimait pas l'endroit qu'ils survolaient. Mais ils n'avaient guère le choix. Leur mission était plus importante que toutes celles qui l'avaient précédée. Une menace planait au dessus de leurs têtes et tout ce qu'ils avaient redouté depuis des années était sur le point de se produire : l'Apocalypse. S'ils ne mettaient pas la main sur le premier fragment mais qu'une main mal intentionnée venait à s'en emparer....

L'ensemble de nos Mondes est en péril.

Heureusement, ils avaient été prévenus à temps. Ils pouvaient encore agir contre l'irréversible.

- On approche, annonça Artion. Nous devrions dénicher l'objectif sous peu.

Manion poussa un léger soupir de soulagement. Ils pouvaient encore *leur* échapper. S'ils trouvaient le premier fragment rapidement.....

Artion hoqueta de terreur et Manion se retourna instantanément. Il sentit un étau de glace enserrer son cœur en comprenant qu'ils avaient échoué. Et il sut, avant même de voir, la nature de *ce qui* s'amoncelait droit devant. Il connaissait *leur* existence depuis longtemps mais ne s'était jamais imaginé qu'en un jour funeste il croiserait *leur* chemin.

L'air se condensa brusquement dans la cabine de pilotage, si bien que Manion eut l'impression de pouvoir *les* palper de ses doigts. Lentement, deux silhouettes commencèrent à se dessiner, encore troubles. Manion recula jusqu'à être acculé contre la paroi du vaisseau. Artion se cramponna de toutes ses forces aux commandes, comme si cet acharnement pouvait conjurer l'inévitable :

- *Les Spectres...* ils arrivent, bredouilla-il. »

Les deux Stryniumiens ne connaissaient que trop bien toutes les légendes qui entouraient ces créatures. On raconte que depuis le fondement de l'univers, elles ont toujours été là, à la fois nulle part et partout. Ceux qui eurent le malheur de se trouver sur leur chemin connurent un destin atroce, une fin si cruelle que la mort apparaissait ensuite comme un doux refuge.

Manion se remémora alors une ancienne comptine, apprise au cœur de son enfance. Il l'avait oublié depuis longtemps et à présent elle lui revenait mot à mot, dans une

précision qui, l'accompagnant ainsi dans ses derniers souffles, le terrifia :

*Défiant l'Espace et le Temps,
Gardiens de l'Univers et de nos Peurs
En silence, émergents du Néant,
Surgissent les Spectres Chasseurs.*

A présent, les deux créatures étaient entièrement matérialisées. Elles s'avancèrent lentement vers Artion, détendant leurs longues pattes d'insecte vers lui. Le pilote lâcha les commandes mais il était trop tard, beaucoup trop tard. Une voix marmoréenne s'éleva :

- *Nous sommes venus reprendre ce qui n'aurait jamais dû être.*

Manion rétorqua désespérément :

- *Pitié, ce n'est pas à nous... nous sommes là pour le détruire...*

- *Le temps nous est compté. Vous avez enfreint les règles élémentaires. Vous connaissez votre sentence. »*

Artion ne put que pousser un faible gémissement lorsque le Spectre se pencha sur lui. En quelques secondes, il ne fut plus qu'un amas de chair et d'os, de sang et de poussière.

Les deux créatures se tournèrent ensuite vers Manion, médusé, qui les vit s'approcher rapidement. Leurs ombres couvrirent son corps ratatiné par l'effroi et le désespoir, tandis que le vaisseau, désormais sans pilote, fonçait à toute vitesse vers le sol. Il ferma les yeux, mais l'imaginaire torturé lui fit presque voir les Spectres se penchant sur lui. Il sentit des exhalaisons glacées le recouvrir.

*En silence, émergents du Néant,
Surgissent les Spectres Chasseurs.*

Il n'eut que le temps d'une pensée fugace.

Tout est perdu.

Titan : Khul, Neufort V, 500 ACF (Après la Chute de la Forteresse).

Après la Grande Bataille qui opposa les Archimages aux Technocrates sur le continent de Khul, il ne resta plus rien de la grandeur des seigneuries. Cette guerre des puissants avait opposé, plus que deux factions, deux approches de l'équilibre entre l'ordre et le chaos. Les uns, pactisant avec les noires entités, prônaient le règne de la magie et la venue du croisement des Mondes. Les autres, n'y voyant que folie, s'y étaient opposés. La vieille magie rencontra la technologie moderne : ce choc des titans scella le destin de Khul pour toujours. Nul ne peut dire quel parti l'emporta, tellement la désolation qui suivit assécha la mémoire du passé. Le continent n'est plus aujourd'hui qu'un grand désert, si bien que dans certaines contrées le mot *Khul* désigne le sable, la poussière, la chaleur mortifère, voire la mort elle-même. Beaucoup de peuplades ignorent même qu'elles vivent sur un continent entouré d'eau et seules certaines cités autarciques ont gardé les traces lacunaires du lointain passé. Celles du Nord ont su préserver certains acquis de l'ancienne technologie, ayant même progressé. A propos des cités du Sud, plus mystérieuses, on raconte dans le Nord que les plus anciennes d'entre elles n'ont pas changé d'un iota depuis la Grande Bataille. Car elles seraient encore aujourd'hui

alimentées par les âmes d'Archimages immortels scellées sous leurs fondations.

La solide cité septentrionale de Neufort V s'est instituée comme une sorte de nouvelle capitale d'une Confédération technocratique qui rallie les neuf plus grosses villes de sa région. Ses murailles sont de loin les plus performantes de toutes, d'où son nom. Le chiffre V rappelle le nombre d'assauts subi contre les Démons du Sud, ces étranges monteurs de Vers de Sable aux origines inconnues. Certains Technocrates ont prétendu qu'ils étaient les envoyés des Archimages et le prélude d'une nouvelle guerre ouverte. Mais il semble plus probable que ces dresseurs de monstres proviennent d'autres dimensions, sans doute ouvertes par les énergies folâtres libérées au cours de la Grande Bataille et qui continuèrent de hanter le continent après la sécession. Ceux du Sud ont sans doute leurs propres démons à fouetter.

Chacune des neuf cités s'illustre dans différents domaines technologiques : prospection d'eau, exploitation des ressources fossiles, moyens de transport ou armement. Mais la spécialité de Neufort V, outre la solidité éprouvée de ses murailles, réside dans l'observation des astres et autres phénomènes célestes. Cet entêtement à observer l'infini a toujours suscité les critiques des autres cités ; pourquoi se préoccuper d'un inconnu alors que le grand désert regorge de menaces ? La position de force militaire de Neufort V, qui reste la ville la plus peuplée de la Confédération, ne permit pas qu'on tentât de s'y opposer trop fermement.

Or, pas plus tard que ce matin les employés de l'observatoire, qui travaillent jour et nuit souvent pour les motifs les plus obscurs, ont prétendu avoir repéré le signal d'une présence supracéleste s'apprêtant à survoler le grand désert. La nouvelle se répandit rapidement dans la cité... Mais quoi ? Qu'est-ce que cela allait leur apporter ? Les efforts de l'observatoire pour entrer en communication avec la chose furent vains. Une autre surprise survint bientôt. Alors que l'engin identifié s'approchait, à mesure qu'il devint visible pour le Grand Œil de Neufort, ainsi que se nomme la lunette de scrutation, les observateurs conclurent au désastre : l'engin était sur le point de s'écraser non loin de Neufort. Le rapport fut rendu aux autorités technocratiques dans l'heure, comme quoi l'engin s'écraserait aux alentours de l'ancien site de la Forteresse. Quelques jours plus tôt, le même observatoire rapportait la présence de Vers de Sable dans la même zone.

Le Conseil des Technocrates, si difficile à déloger de sa tanière, se déplaça « en personne » à l'observatoire, ce qui provoqua un peu d'agitation en ville. Les troupes, déjà sur le qui-vive, crurent qu'on allait leur annoncer un sixième assaut des Démons. Le nom de Neufort VI était peu à peu clamé, tant on avait confiance en l'efficacité de la muraille et des forces prêtes à être déployées. Toutefois, contrairement à toute attente, la table des Stratèges ne fut pas convoquée, mais l'on fit mandater discrètement un corps d'élite. L'agitation se stabilisa mais tous restaient dans l'attente d'un évènement majeur. Or on ne fit aucune déclaration publique et même les plus hautes sphères de la défense furent soigneusement écartées de l'observatoire. Le corps d'élite arriva sur place quand soudain toute la cité frémit au son d'une explosion cataclysmique... Un nuage de fumée s'éleva au loin, dans la direction de la vieille Forteresse. La troupe d'élite fut dépêchée et s'engouffra sans plus attendre dans les profondeurs mortelles du désert...

Règles du jeu

Comment combattre les créatures du Macrocosmos ?

Avant de vous lancer dans cette aventure, il vous faut d'abord déterminer vos propres forces et faiblesses. Les dés vous permettront de mesurer les effets de cette préparation en déterminant les points dont vous disposerez au départ en matière d'HABILETÉ, d'ENDURANCE, et de CHANCE.

Habilité, Endurance et Chance

Contrairement aux Défis Fantastiques classiques, vos totaux de départ différeront en fonction du personnage que vous aurez choisi d'incarner. Vous les déterminerez donc plus loin dans les règles.

Pour des raisons qui vous seront expliquées plus loin, les points d'HABILETE, d'ENDURANCE et de CHANCE changent constamment au cours de l'aventure. Vous devrez garder un compte exact de ces points, et nous vous conseillons à cet effet d'écrire vos chiffres très petits dans les cases, ou d'avoir une gomme à portée de main. Mais n'effacez jamais votre total de départ. Bien que vous puissiez obtenir des points supplémentaires d'HABILETE, d'ENDURANCE et de CHANCE, ce total n'excédera jamais votre total de départ, sauf en de très rares occasions qui seront signalées.

Votre HABILETE reflète votre adresse au combat, votre dextérité et votre agilité. Votre niveau d'ENDURANCE traduit votre forme physique et morale. Vos points de CHANCE indiquent si vous êtes naturellement chanceux ou malchanceux. La chance et la magie sont des réalités de la vie dans l'univers imaginaire que vous allez découvrir.

Combats

Au cours de votre aventure, vous rencontrerez souvent des créatures hostiles. On vous donnera peut-être, dans certains cas, la possibilité de régler la question d'une façon particulière mais, en général, vous devrez livrer bataille comme suit :

Inscrivez les points d'HABILETE et d'ENDURANCE de l'adversaire dans la première case vide des Rencontres avec un Adversaire de votre *Feuille d'Aventure*. Le combat se déroule ensuite ainsi :

1. Lancez deux dés pour l'adversaire. Ajoutez ses points d'HABILETE au résultat obtenu. Ce total vous donne la Force d'Attaque de l'adversaire.
2. Lancez deux dés pour vous-même. Ajoutez vos propres points d'HABILETE au résultat obtenu. Ce total représente votre Force d'Attaque.
3. Si votre Force d'Attaque est supérieure à celle de l'adversaire, vous l'avez blessé ; passez à l'étape n°4. Si la Force d'Attaque de l'adversaire est supérieure à la vôtre, c'est lui qui vous a blessé ; passez à l'étape n°5. Si les deux Forces d'Attaque sont égales, chacun a esquivé les coups de l'autre ; reprenez le combat à l'étape n°1.
4. Vous avez blessé l'adversaire : réduisez son ENDURANCE de 2 points. Vous pouvez également vous servir de votre CHANCE pour tenter d'aggraver sa blessure (voir pages

suivantes). Passez à l'étape n°6.

5. L'adversaire vous a blessé : réduisez votre ENDURANCE de 2 points. Vous pouvez également faire appel à votre CHANCE (voir pages suivantes). Passez à l'étape n°6.

6. Livrez un nouvel Assaut en reprenant les étapes de 1 à 5. Vous poursuivez ainsi l'ordre des opérations jusqu'à ce qu'un total d'ENDURANCE, celui de votre adversaire ou le vôtre, soit réduit à zéro, ce qui signifie la mort de votre adversaire ou la vôtre.

Si vous ne disposez pas d'arme pour un affrontement, vous devez par ailleurs ôter deux points à votre total d'*Habilité*.

A certains paragraphes vous aurez la possibilité de fuir un combat s'il vous semble devoir mal se terminer pour vous. Si vous prenez la *Fuite*, cependant, la créature vous aura automatiquement infligé une blessure pendant que vous vous échappiez. Vous ôterez alors deux points à votre ENDURANCE. C'est le prix de la couardise. Pour cette blessure, vous pourrez toutefois vous servir de votre CHANCE selon les règles habituelles (voir page suivante). La *Fuite* n'est possible que si elle est spécifiée au paragraphe où vous vous trouverez.

Combat contre plusieurs adversaires

Dans certains cas, vous aurez affaire à plusieurs adversaires. Vous les affronterez parfois comme un ennemi unique, parfois un par un, parfois tous ensemble ! Si vous les affrontez comme un seul adversaire, le combat se déroule normalement. Si vous les affrontez à tour de rôle, le combat se déroule encore normalement, si ce n'est que, quand vous avez éliminé un ennemi, le suivant s'avance pour prendre sa place !

Lorsque vous combattez plusieurs ennemis en même temps, chacun d'eux vous attaque à chaque Assaut, mais vous pouvez choisir celui que vous combattez et mener contre lui un combat normal. Contre les autres adversaires, utilisez votre Force d'Attaque de la manière habituelle, mais si elle est supérieure à celle de l'adversaire, vous ne lui infligez aucun dommage, car vous avez juste esquivé le coup. En revanche, si votre Force d'Attaque est inférieure à celle de votre adversaire, vous êtes blessé de la manière habituelle. Bien entendu, vous devez terminer le combat contre chaque adversaire supplémentaire individuellement.

Chance

A plusieurs reprises au cours de votre aventure, lors de combats ou dans des situations qui font intervenir la chance ou la malchance (les détails vous seront donnés dans les pages correspondantes), vous aurez la possibilité de faire appel à votre CHANCE pour tenter de donner une issue favorable à des situations périlleuses. Mais attention ! L'usage de la chance comporte de grands risques. Et si vous êtes Malchanceux, les conséquences pourraient se révéler désastreuses.

Voici comment on peut se servir de la CHANCE :

Lancez deux dés. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à vos points de CHANCE, vous êtes *Chanceux*. Si le résultat est supérieur à vos points de CHANCE, vous êtes *Malchanceux*. Cette règle s'intitule : *Tentez votre Chance*. Chaque fois que vous devrez *Tenter votre Chance*, il faudra ôter 1 point à votre total de CHANCE. A ce rythme, vous vous rendrez vite compte que plus vous ferez appel à votre CHANCE, plus l'entreprise

sera risquée. A certaines pages du livre, on vous demandera de Tenter votre Chance et vous serez averti de ce qui vous arrivera selon que vous serez Chanceux ou Malchanceux.

Utiliser la Chance pendant un combat

Dans les combats, cependant, vous serez toujours libre d'utiliser votre CHANCE pour aggraver la blessure que vous venez d'infliger à votre adversaire, ou pour minimiser les effets de celle que vous avez reçue. Si vous venez de blesser un ennemi, vous pouvez Tenter votre Chance de la manière décrite plus haut. Si vous êtes Chanceux, vous avez infligé une blessure grave et vous pouvez ôter 2 points de plus au total d'ENDURANCE de l'adversaire. Si vous êtes Malchanceux, la blessure n'était qu'une écorchure et vous devez rajouter 1 point au total d'ENDURANCE de l'adversaire (c'est-à-dire que, au lieu d'enlever 2 points à cause de la blessure, vous lui aurez seulement ôté 1 point).

Si l'adversaire vient de vous blesser, vous pouvez *Tenter votre Chance* pour essayer d'en minimiser les effets. Si vous êtes *Chanceux*, vous avez réussi à atténuer le coup. Ajoutez 1 point à votre ENDURANCE (c'est-à-dire que, au lieu de perdre 2 points à cause de la blessure, vous aurez perdu 1 point seulement). Si vous êtes Malchanceux, le coup que vous avez reçu est plus grave. Dans ce cas, enlevez encore 1 point à votre ENDURANCE.

Rappelez-vous que vous devez soustraire 1 point de votre total de CHANCE chaque fois que vous *Tentez votre Chance*.

Tester votre Habileté

Au cours de votre aventure, vous serez parfois confronté à des situations périlleuses où toutes vos ressources physiques seront sollicitées. Vos réflexes ou votre agilité seront mis à rude épreuve, soit pour éviter de tomber dans un piège, soit pour escalader une falaise abrupte.

Lorsque de tels cas se présenteront, on vous demandera de *Tester votre Habileté*. Le processus est le même que pour *Tenter votre Chance* : lancez deux dés. Si le total obtenu est inférieur ou égal à vos points d'HABILETE, vous avez réussi ; si le résultat est supérieur, vous avez échoué et vous devez en subir les conséquences. Toutefois, contrairement à *Tentez votre Chance*, vous n'avez pas à déduire 1 point de votre HABILETE chaque fois que vous Testez votre Habileté.

Comment rétablir votre Habileté, votre Endurance et votre Chance

Habileté

Vos points d'HABILETE ne varieront guère au cours de votre aventure. A l'occasion, on peut vous demander d'augmenter ou de diminuer votre total d'HABILETE, mais il ne peut dépasser le total de départ, sauf si cela est explicitement spécifié dans un paragraphe déterminé.

Endurance

Vos points d'ENDURANCE changeront beaucoup pendant votre aventure. Ils diminueront si vous êtes blessé au cours d'un combat, si vous faites une mauvaise

chute, si vous tombez dans un piège ou si vous accomplissez une tâche particulièrement éprouvante. Si vos points d'ENDURANCE sont réduits à zéro, vous avez été tué et vous devez cesser immédiatement de lire ce livre. Les courageux, désireux de poursuivre leur aventure, doivent déterminer un nouveau personnage et tout recommencer depuis le début. Les points d'ENDURANCE perdus se récupèrent en consommant un Repas ou des provisions diverses. Vous commencez votre aventure avec dix ou douze repas selon le personnage choisi. La case Provisions de votre Feuille d'Aventure vous permettra de tenir un compte exact de vos ressources alimentaires. Chaque fois que vous consommez un Repas, vous récupérez 4 points d'ENDURANCE, mais n'oubliez pas de rayer 1 Repas de votre case Provisions. Vous pouvez faire halte et manger à tout moment, sauf pendant un combat.

Chance

Au cours de votre aventure vos points de CHANCE diminueront chaque fois que vous tenterez votre Chance, mais vous pourrez aussi en gagner si vous êtes particulièrement chanceux et en perdre si vous commettez de graves erreurs. Tous les détails sur ces opérations vous seront donnés lorsque le cas se présentera.

N'oubliez pas que, comme pour l'ENDURANCE et l'HABILETE, vos points de CHANCE ne peuvent pas excéder le total de départ, sauf si vous recevez des instructions spécifiques à ce sujet.

Personnages et Equipement

Avant de débiter cette aventure, vous devrez choisir le personnage que vous souhaitez incarner. Il existe trois types de personnage, chacun possédant ses forces et ses faiblesses et ayant des totaux de départ différents. Tous trois sont des soldats aguerris de la troupe d'élite de Neufort V. Voici résumé les aptitudes de chacun et l'équipement qu'il possède. Notez que les totaux de départ peuvent dans ce cas dépasser 12 concernant l'HABILETE et la CHANCE et 24 concernant l'ENDURANCE et que le nombre d'objets transportable est limité à 10, sans compter les provisions.

Le Baroudeur

Depuis votre plus jeune âge, vous êtes fasciné par le désert qui entoure la cité de Neufort V. Vous avez longtemps passé des heures à le contempler, par delà les gigantesques murailles de la cité, rêvant aux merveilles qui s'y cachaient. Arrivé à l'âge adulte, vous avez, au mépris des conseils de vos proches, mainte fois vadrouillé dans les dunes, échappant parfois par miracle aux assauts des vers des sables. Ce goût pour l'aventure, mêlé à l'envie tout aussi grande de défendre votre cité, ne pouvait vous conduire que vers la garde d'élite, assurant la sécurité des habitants de Neufort V. Là, vous avez développé votre compétence au tir et aux armes blanches, devenant un soldat de tout premier ordre mais toujours désireux de préserver le Monde qui vous entoure.

Détermination des Totaux de Départ

Lancez un dé et ajoutez 6. Inscrivez le résultat obtenu dans la case HABILETE de votre Feuille d'Aventure.

Lancez deux dés et ajoutez 15. Inscrivez le résultat obtenu dans la case ENDURANCE

de votre *Feuille d'Aventure*.

Lancez un dé et ajoutez 6. Inscrivez le résultat obtenu dans la case CHANCE de votre *Feuille d'Aventure*.

Aptitudes

Le Baroudeur ignore toute pénalité concernant le pilotage d'engins de technologie inconnue. Il est en revanche toujours soumis au test d'Habilité et/ou de Chance correspondants s'il y a lieu.

Par ailleurs, en cas de combat à main nue, le Baroudeur ne réduit sa *Force d'Attaque* que d'un seul point au lieu des deux prévus.

Equipement

- un BFG 9000
- un sac à dos
- 12 repas
- un rouleau de corde

Le Mercenaire

Pour vous, une mission c'est avant tout le gage d'un salaire confortable, qui vous permet de vivre à votre guise, de dormir sous un bon toit et de pouvoir manger à votre faim chaque jour. Vous vendez en effet vos services au plus offrant, sans vous soucier de trop connaître ses défauts ou ses qualités. A votre arrivée à Neufort V, vous avez rapidement compris que la troupe d'élite chargée de défendre la ville était le meilleur parti pour une personne de votre espèce. Grâce à vos compétences exceptionnelles au tir et votre résistance particulièrement élevée, vous avez rapidement été intégré au dans la caserne, au sein de laquelle vous avez gagné le respect de tous.

Détermination des Totaux de Départ

Lancez un dé et ajoutez 7. Inscrivez le résultat obtenu dans la case HABILITE de votre *Feuille d'Aventure*.

Lancez deux dés et ajoutez 13. Inscrivez le résultat obtenu dans la case ENDURANCE de votre *Feuille d'Aventure*.

Lancez un dé et ajoutez 5. Inscrivez le résultat obtenu dans la case CHANCE de votre *Feuille d'Aventure*.

Aptitudes

Le Mercenaire ignore toute pénalité concernant le pilotage d'engins de technologie inconnue. Il est en revanche toujours soumis au test d'Habilité et/ou de Chance correspondants s'il y a lieu.

Par ailleurs, le Mercenaire inflige un point de dégât supplémentaire au premier assaut réussi de chaque combat.

Equipement

- un BFG 9000
- un sac à dos
- 10 repas
- Une armure qui permet de ne subir aucune blessure lors du premier assaut de chaque

combat. L'armure deviendra inutilisable au delà du dixième combat engagé.

Le Scientifique

Vous êtes certes un soldat mais c'est avant tout pour pouvoir mettre en pratique vos connaissances scientifiques. Vous avez soif en effet de découverte et de surprises et chaque mission est pour vous l'occasion d'enrichir vos connaissances. Selon vos préceptes, mieux vaut terrasser par la ruse et la science vos adversaires que les affronter frontalement. Aussi, vos capacités de combattant sont inférieures à celles des autres membres de votre unité mais votre expérience des créatures de Khul compense largement cette faiblesse en vous permettant de vous adapter rapidement à n'importe quelle situation.

Détermination des Totaux de Départ

Lancez un dé et ajoutez 5. Inscrivez le résultat obtenu dans la case HABILITE de votre *Feuille d'Aventure*.

Lancez deux dés et ajoutez 11. Inscrivez le résultat obtenu dans la case ENDURANCE de votre *Feuille d'Aventure*.

Lancez un dé et ajoutez 8. Inscrivez le résultat obtenu dans la case CHANCE de votre *Feuille d'Aventure*.

Aptitudes

Le Scientifique réduit de moitié toute pénalité concernant le pilotage d'engins de technologie inconnue. Il est en revanche toujours soumis au test d'Habilité et/ou de Chance correspondants s'il y a lieu.

Par ailleurs, le Scientifique augmente sa *Force d'Attaque* d'un point au combat en raison de sa connaissance de l'anatomie de nombreuses créatures

Equipement

- un BFG 9000

- un sac à dos

- 10 repas

- Une armure qui permet de ne subir aucune blessure lors du premier assaut de chaque combat. L'armure deviendra inutilisable au delà du dixième combat engagé.

A Propos des Mondes visités

Il est interdit de visiter à deux reprises un même Monde, sauf situation exceptionnelle qui vous sera précisée dans le texte. Aussi, notez sur votre *Feuille d'Aventure* le numéro du premier paragraphe de chaque Monde parcouru, afin de ne pas le revisiter une deuxième fois lors des choix de Monde proposés. Il est entendu que matériellement il vous sera possible de retourner sur un Monde déjà visité mais vous retombez sur les mêmes paragraphes, donc cette option est prohibée.

Et maintenant, rendez-vous au 1.

1

L'infatigable monotonie du sable fin s'étend à perte de vue. Ainsi s'exprime le mystérieux désert de Khul. Seules les montagnes du Sud agrémentent quelque peu le paysage. Pour seule et ingrate compagnie, un soleil nuisible et le vrombissement incertain d'une vieille jeep révisée à la hâte. À cela s'ajoute l'agitement perpétuel du sol remué par un vent délicat. Certes, ce n'est pas la première fois que vous vous engouffrez dans cet enfer et, à terme, on y prend goût. La mission d'aujourd'hui est cependant particulière : il ne s'agit ni de convoier, ni de troquer de l'eau ou du carburant, encore moins de pister les Vers des Sables... Le Conseil des Technocrates vous a demandé de partir au plus vite dans la direction de l'explosion. Pourquoi ? Pour savoir de quoi il retourne, bien entendu. Un rapport complet mais rapide, voilà ce qui vous a été commandé. Vous observez les alentours avec attention, vous et vos deux collègues en alerte. Vous savez que le danger peut surgir de n'importe où à tout moment. D'ailleurs, on vous a bien équipé, un peu mieux que d'habitude même ce qui est assez étrange. Vous avez estimé l'objectif à une heure de route vers l'Ouest, au niveau de la Vieille Forteresse. Une heure fouettée par la desquamation du désert... À mi-chemin, alors que vous braquez les jumelles vers le lointain, un remue-ménage suspect attire votre œil aiguisé. Probablement la reptation agitée d'un Ver des Sables, mais bien au-delà de votre point d'arrivée. Ce n'est peut-être pas une menace mais cela dit, ce n'est pas fait non plus pour vous rassurer. Aussi tapotez-vous l'épaule du conducteur à qui vous tendez les jumelles. Celui-ci vous avertit par signes qu'il serait peut-être préférable de s'arrêter en retrait derrière la prochaine dune, puis de continuer à pieds, afin de ne pas attirer la créature, que vous savez naturellement curieuse. Mais vous êtes le chef de la mission, malgré vos grades équivalents. Le Conseil vous a demandé d'agir au plus vite, mais de revenir saufs également. Que pensez-vous donc qu'il convienne de faire : stopper et poursuivre à pied, ce qui risque de prendre un petit moment ? Ou au contraire, ne surtout pas vous arrêter, et même accélérer pour en finir au plus vite ? Si vous choisissez d'accélérer, rendez-vous au **755**. En revanche, si vous tenez compte de l'avis du conducteur, rangez-vous au **350**. *Une chose est certaine, le temps vous est compté. Veillez à mettre à jour un total provisoire de Temps, effectif durant cette seule mission. Lorsqu'on vous dira que telle ou telle action vous coûte un certain nombre d'unité de Temps, additionnez-le à ce total.*

2

Vous suivez durant de longues minutes les traces de pas, avant d'arriver dans une zone de végétation moins dense. Un peu plus loin, au bord du lac, vous distinguez un groupe de constructions en forme de dôme et apparemment constituées d'une sorte de tissu. De nombreuses créatures d'aspect humain semblent l'occuper, allant et venant dans le camp en vaquant à de mystérieuses tâches. Soudain, l'une des créatures vous aperçoit et lance un cri d'alarme en se précipitant dans votre direction, une lance acérée au poing. Vous vous apprêtez à faire demi-tour pour vous enfuir lorsque deux nouvelles créatures surgissent des bois sur votre droite et vous menacent à leur tour de leur lance. Maintenant que vous les voyez mieux, vous remarquez que leur apparence humaine était trompeuse : leurs faciès peu engageant portent une bouche large munies de larges crocs recourbés vers le haut. Leurs nez sont larges et ressemblent à des groins, et leurs

petits yeux noirs et cruels semblent jeter des éclairs dans votre direction :
« Halte au nom du Seigneur Valtinn ! Que faites-vous sur ses terres de chasse ?
- Je ne suis qu'un paisible voyageur égaré, répondez-vous d'un air innocent.
- Ces terres sont interdites aux étrangers. Suivez nous sans faire d'histoire. »
Encerclé comme vous êtes, il vous est impossible de vous enfuir, et vous devez vous soumettre à leur bon vouloir. Vous êtes rapidement dépossédé de votre matériel et de vos armes, puis conduit vers les dômes que vous avez aperçus plus tôt. Une fois arrivé au campement, vous êtes rapidement enchaîné à un poteau et laissé là tandis que les soldats vont prévenir leur chef. Rendez-vous au **598**.

3

Vous glissez rapidement la plaque dans votre vêtement et rejoignez discrètement le Haut Conseiller avant que quelqu'un ne vienne voir ce qu'il se passe ici. Rendez-vous au **106**.

4

La porte s'ouvre sans difficulté, révélant une vaste salle obscure et sale, recouverte d'une épaisse couche de poussière. La vision d'une succession de petites pièces qui vous font face, toutes fermées hermétiquement par une solide porte de bois, équipée d'un judas et de barreaux, vous permet de comprendre que vous avez pénétré dans les anciennes geôles de la forteresse. Personne n'a posé les pieds ici depuis des centaines d'années, aussi la probabilité de découvrir quelque chose d'intéressant dans cette prison abandonnée semble bien mince. Si vous voulez toutefois fouiller les cellules, rendez-vous au **531**. Si vous préférez retourner dans le souterrain et essayer l'une des deux autres portes, rendez-vous au **652** ou au **669**.

5

Vous expliquez qu'effectivement vous arrivez bien d'au delà des montagnes.
« Et que faisiez-vous au milieu du lac ?
- Ma barque a coulé peu avant que vous n'arriviez...
- Et que venez-vous faire chez nous ?
- Heu... Je suis un...explorateur, je cherche à rencontrer de nouveaux peuples.
- Et vous n'avez pas eu d'ennuis avec les bêtes de la berge ?
- J'ai eu de la chance...
L'homme vous observe en silence quelques secondes, puis hausse les épaules :
- Je vais vous conduire à notre village. Là-bas, vous trouverez de quoi vous nourrir un peu et vous vêtir plus chaudement.
Vous examinez la berge lointaine, à la recherche de constructions, mais votre sauveur sourit à son tour en dirigeant la barque vers le centre du point d'eau :
- Nous ne vivons pas sur les berges, mais au milieu du lac, sur un village flottant. De dangereux animaux vivent sur le bord de l'eau, aussi avons nous bâti nos maisons là où elles ne peuvent nous atteindre. »
Effectivement, plusieurs minutes plus tard, vous distinguez une petite ville lacustre, construite à l'aide de roseaux et d'algues séchées. D'immenses poteaux plantés aux

coins doivent permettre de maintenir les constructions à la même place, malgré les courants qui doivent agiter la surface. Lorsque vous touchez enfin le quai, vos vêtements commencent à geler, dans la brise glacée qui souffle en permanence depuis que vous êtes arrivé. Vous descendez rapidement de l'embarcation, à la suite du vieil homme, qui vous conduit vers une hutte aux murs avachis par l'âge. Vous croisez quelques autres habitants, à l'apparence semblable à votre guide, mais qui restent à distance pour vous observer, en silence. Tandis que vous vous asseyez à même le sol crasseux, l'homme vous présente un grand bol de terre grise dans lequel ont été déposés des petites baies pressées de couleur orangée.

Si vous mangez cette nourriture, rendez-vous au **859**.

Si vous préférez refuser, rendez-vous au **696**.

6

« Vous n'allez quand même pas me laisser mourir de faim ici, gémissiez-vous d'un air pitoyable. Si personne ne veut me libérer avant demain, donnez-moi au moins un petit quelque chose à manger. S'il vous plaît.

Le garde considère en son for intérieur votre requête, semblant hésiter sur les conséquences d'un refus immédiat. Son visage se tord finalement dans une moue dédaigneuse.

- Si ça peut te faire arrêter de gueuler... »

Il ouvre une porte sur le côté de la pièce et disparaît hors de votre vue. Une minute plus tard, l'homme revient avec un bout de pain et un morceau de viande séchée à l'apparence étrange tous deux présentant un aspect étiré, fin et allongé, comme s'ils avaient été modelés à l'effigie de baguettes.

- T'auras pas de mal à t'endormir si t'arrives à terminer tout le saucisson » s'amuse le geôlier en plaçant la nourriture dans une gamelle cabossée.

Il y ajoute une timbale remplie d'eau et soulève une petite trappe dissimulée au pied des barreaux pour y glisser le tout. Il est encore accroupi à faire coulisser le passe-plat quand vous sortez en un éclair votre myriade et vous en servez comme une matraque sans attendre qu'elle ait adopté une nouvelle forme. D'un coup habile à travers les barreaux, vous abattez l'arme contondante sur le dessus du crâne du garde qui s'écroule comme une masse, malgré la protection de son ridicule couvre-chef à visière.

Vous aviez déjà repéré le trousseau de clés à sa ceinture et vous parvenez à faire pivoter la masse inerte du garde de manière à vous les approprier. En quelques instants, vous vous retrouvez hors de votre cellule, tous les sens en éveil. Vous retenez soudain votre respiration en voyant ce qui ressemble à une brume de chaleur se former dans un coin de la pièce. Une odeur d'ozone caractéristique agresse alors vos narines et dissipe vos derniers doutes : un Spectre Chasseur vient de retrouver votre trace.

Si vous ressortez le Daleth en priant pour qu'il fonctionne de nouveau, rendez-vous au **809** ; si vous fuyez l'antichambre des cellules, allez au **260**.

7

Vous vous rappelez soudain que le grand prêtre brandissait son poignard en prononçant l'incantation. Vous sortez prestement l'arme de votre sac à dos, esquivant par ailleurs

les attaques de plus en plus pressantes des Spectres Chasseurs. L'un d'eux vous atteint malgré votre vivacité et vous perdez deux points d'*Endurance* supplémentaires. Brandissant le poignard vous réentendez une seconde fois la formule.

Aussitôt, une silhouette se matérialise au beau milieu du combat. Vous reconnaissez immédiatement la taille imposante, les bras d'une longueur démesurée, l'épiderme brun, les yeux morts et les griffes énormes. Le vagabond dimensionnel se tourne vers vous et semble attendre un ordre. Vous vous souvenez alors que le grand prêtre ne lui avait donné aucune injonction orale pour le pousser à attaquer. Vous en déduisez qu'il doit obéir à des consignes mentales ou quelque chose de ce type.

Attaque les Spectres Chasseurs, pensez-vous de toutes vos forces. Attaque les Spectres....

L'imposante créature se tourne immédiatement vers le Spectre plus proche et se jette sauvagement sur lui. Son adversaire ne se dérobe pas et les deux êtres fantomatiques se livrent bientôt à un affrontement sans merci. Rapidement, toutefois, le vagabond dimensionnel prend la mesure du Spectre. Celui-ci encaisse les coups et bientôt, il vacille, puis disparaît. Vous ordonnez au vagabond dimensionnel d'assaillir les autres Spectres mais à votre grand désarroi, il se dématérialise aussi. Comme vous n'avez ni le temps ni le savoir pour faire une nouvelle fois appel à lui, vous vous en remettez à votre myriade pour mener à son terme le combat. Retournez au **709**, en n'oubliant pas d'enlever un des Spectres de la liste de vos adversaires.

8

Vous êtes prêt à asséner votre premier coup, lorsque vous voyez le museau d'un renard apparaître à la lueur de votre torche. Vous êtes surpris de la banalité de l'animal. Ce dernier s'arrête alors à quelque pas de vous, puis se transforme en vieillard ! Votre guide se trouve à quatre pattes devant vous.

« Je n'ai pas été trop long ?

- Heu... non ! dites-vous décontenancé.

- Aidez-vous de la paroi pour monter, la sortie est juste au-dessus. »

Après deux mètres d'escalade, vous atteignez la partie horizontale de la structure métallique. Levant votre torche, vous n'arrivez pas à voir la moindre réverbération, cette salle doit être immense. Indranil passe devant vous sans aucun bruit, et vous fait signe de le suivre. Une heure plus tard, vous rejoignez un large tunnel. Rendez-vous au **199**.

9

Incapable de vous maintenir debout, vous basculez en arrière dans le vide terrifiant de la tour. Vous tombez en hurlant durant plusieurs secondes avant de vous écraser sur le sol froid et gris. Pour vous, l'aventure se termine ici.

10

Si vous laissez la fille dans une situation délicate, vous perdez un point de Chance.

Vous saisissez le Daleth et vous pressez le bouton permettant d'actionner l'ouverture

des portes dimensionnelles. Trois portes sont aussitôt projetées par le Daleth. Choisissez celle que vous souhaitez emprunter.

Si vous optez pour la porte grise, d'où se dégage une odeur de renfermé, rendez-vous au **333**.

Si vous empruntez la porte qui oscille entre le vert et le marron, d'où ne jaillit aucun bruit, rendez-vous au **56**.

Si vous choisissez la porte qui est rouge vif, et qui dégage une forte odeur de soufre, rendez-vous au **666**.

Mais si vous avez déjà visité tous ces Mondes, rendez-vous alors au **382**.

11

Vous continuez votre petit tour. Le bourg n'est pas très grand, aussi repérez-vous vite les lieux intéressants du coin. Une chapelle en bois tient lieu de centre spirituel de la région non loin du marché. Vous pouvez aller la visiter au **121**. Une petite bâtisse en pierre sert apparemment pour les affaires officielles. Vous pouvez vous y rendre au **258**. Ensuite, en périphérie de la ville, se trouverait apparemment une maison isolée, où vivrait la rebouteuse locale. L'endroit idéal pour se fournir en herbes médicinales. Ce chemin vous mènera au **775**. Enfin, vous pouvez décider de sortir de la ville proprement dite pour voir ce que vous réserve les faubourgs au **96**. Vous pouvez aussi abandonner vos investigations et repartir avec le Daleth au **840**.

12

« Cela fait huit ans que j'essaie de contenir ce que j'ai appelé « Le Seigneur du Mal Sombre ». Il s'agit d'une entité venant d'un plan d'existence qui n'est pas sensé être régité par le Daleth. Mais les Mondes parallèles étant infinis, il y en a forcément quelques uns qui ont échappés à la règle. C'est par l'intermédiaire de ceux-là qu'elle conquiert les différents plans. C'est l'hypothèse la plus cohérente que j'ai actuellement.

- C'est ce qui se trouvait au-dessus du cratère ?

- Oui. Nous avons réussi à modifier et coupler deux Daleth pour qu'ils nous servent de passerelle à chaque « purge ».

- Purge ? répétez-vous, dégoûté.

- Oui, c'est le terme que j'emploie pour définir l'événement auquel vous avez survécu. Après chaque purge, le Sombre Seigneur rentre en phase de sommeil et il attend qu'un nouveau contingent d'aventuriers s'approche de son piège. Il est très rare que l'un d'eux s'en sorte vivant. Je suppose que vous avez un ou plusieurs fragments de Daleth en double ?

Vous acquiescez en déglutissant d'inquiétude.

- Que savez-vous de ces fragments ?

- Ce sont tous les mêmes. Ils ont aussi la particularité de correspondre avec celui qui a servi à un prêtre noir à importer des créatures démoniaques sur son...

Vous vous interrompez net, comprenant les implications de cette information. Et l'attitude attentive de votre auditoire vous incite à leur demander :

- C'est le Maître de ces créatures qui est là-bas ? Vous aussi vous avez rencontré un prêtre démoniste ?

Leur confirmation muette cristallise vos pires craintes. C'est une véritable catastrophe

multidimensionnelle, si tant est qu'un tel terme existe.

- Comment arrêter ça ? faites-vous, la mine sombre.

- J'ai créé un système de Daleth spécial avec les nôtres. Combien avez-vous de fragments en double ? »

Si vous en avez un, rendez-vous au **822** ; si vous en avez trois, allez au **149**.

13

Le Kronx au haut-parleur reprend la parole :

« Vous n'êtes plus que quatre et les survivants à cette avant-dernière épreuve seront qualifiés pour le défi final. Les règles sont simples : vous allez devoir traverser cette fosse et ressortir vivant.

Cette version des choses vous semble un peu trop simple pour être honnête et vous attendez donc la suite des commentaires. Mais à votre grande surprise, le Kronx s'en tient là et ses acolytes vous forcent à vous aligner en ligne au bord est de la fosse. Vous observez à cette occasion plus attentivement l'eau mais mis à part le fait qu'elle semble peu ragoûtante, vous ne voyez rien de particulier. Vous n'en demeurez pas moins sur le qui-vive car cette épreuve doit forcément comporter quelque danger caché.

- Que l'épreuve commence ! » s'exclame le Kronx.

Aussitôt, sans plus réfléchir, vous plongez la tête la première dans la fosse. Le premier contact avec l'eau vous laisse une sensation de fraîcheur mais aussi de répulsion. L'eau en effet est recouverte d'une sorte de vase, très fine mais qui vous gêne assez considérablement dans vos déplacements. Tournant, la tête, vous constatez que les Alésiens ont déjà plusieurs mètres d'avance sur vous. Vous entreprenez alors de nager du mieux que vous le pouvez en direction de l'extrémité ouest de la fosse, qui doit se situer à une cinquantaine de mètres environ. Vous êtes quelque peu fatigué de patauger dans cette eau visqueuse mais vu qu'il ne s'agit pas d'une course mais bien de sortir vivant de la fosse, vous prenez votre temps, économisant vos forces. Rendez-vous au **884**.

14

Le visage de Sdashilr se crispe. Il semble prendre une grande inspiration, et sa voix éraillée paraît quelque peu hésiter.

« A vrai dire, tu ne fais que répéter un crime que d'autres ont commis avant toi. Nous vivons depuis des millénaires à l'abri de nos Chrysalides : chaque échange avec l'océan est filtré par les anémones, et ce qui y passe est nettoyé par les Lashkvys et les Etoiles Pentaculaires. Les Chrysalides nous protègent du Monde sous-marin et des autres civilisations. Mais cette protection a un coût : notre environnement est extrêmement fragile et repose sur un équilibre délicat, que la moindre perturbation peut menacer. Malheureusement, tu as amené avec toi des millions de germes invisibles que tu as ramassé à ton insu sur tous les Mondes que tu as visités auparavant. D'autres visiteurs étrangers t'ont précédé au fil des siècles dans d'autres Chrysalides. Toutes ont toujours contaminé. Ces germes ont déjà commencé à se développer dans notre Chrysalide, partout où tu as été en contact avec le sol. Et d'ici quelques dizaines d'années... »

Rendez-vous au **486**.

15

Vous vous matérialisez sur un petit monticule de terre. Un ciel bleu magnifique, qui ne souffre de la présence d'aucun nuage, surplombe avec bienveillance de grandes prairies vallonnées, à l'herbe si haute qu'elle grimpe jusqu'à vos genoux. C'est tout ce que vous avez le temps d'apercevoir de la nature des lieux, car à la surface un autre facteur entre en jeu, qui déclenche chez vous des émotions très différentes. De chaque côté de votre position, bien camouflés dans l'herbe, se trouvent quatre énormes crocodiles qui vous contemplent, la gueule à moitié ouverte. Vous parvenez à garder votre sang-froid, ne faisant pas le moindre geste qui puisse déclencher une attaque de leur part. Les reptiles se rapprochent doucement de vous, une lueur meurtrière au fond de leurs énormes pupilles. Si vous attaquez ces quatre crocodiles, en sachant que vous serez désarmé, ou presque, car la myriade ne pourra aucunement vous aider si elle se transforme en mâchoire, rendez-vous au **335** à vos risques et périls car vous n'avez guère de chance de remporter ce combat. Si vous courez à travers la plaine, sachant que ces bêtes vont à peu près deux fois à la vitesse d'un être humain, rendez-vous au **846**. Si vous faites demi-tour et escaladez l'arbre à toute vitesse, rendez-vous au **441**. Si vous utilisez le Daleth immédiatement dans l'espoir qu'il vous reste assez de temps pour faire apparaître une porte et la traverser, rendez-vous au **888**.

16

Votre agréable promenade le long de la muraille est rapidement interrompue par une découverte inattendue. Nichée quelque part entre le quartier des Temples et la muraille, une sorte de toile blanchâtre et gluante est fixée au sol par-dessus une petite fosse où reposent quelques larves. La toile, qui leur sert vraisemblablement de garde-manger, emperlée de scarabées géants. Un effritement suspect du vieux mur de fortifications attire votre attention, suivi d'un bruit de frottement sablonneux caractéristique... Et bientôt se dresse derrière celui-ci l'horrible gueule béante d'un Ver des Sables adulte prêt à dévorer quiconque ose s'approcher de sa gluante progéniture ! Sa peau squameuse a la couleur du désert, un excellent camouflage, et son orifice buccal tient du vortex organique baveux et denté ! Vous allez devoir l'affronter, rendez-vous au **520**.

17

Vous foncez tout droit, puis tournez dans une des allées bordée de livres à l'infini, espérant que le Spectre se perdra dans ce labyrinthe. Lorsque le Daleth s'active, vous êtes soulagé de voir que vous avez réussi à le semer. La porte ovale qui s'ouvre clignote entre le rouge et le jaune. La sirène d'alerte qui retentit quand vous la franchissez ne présage rien de bon... Rendez-vous au **410**.

18

Le nouveau Monde qui s'offre à vous n'est pas un champ ! Vous êtes dans une étrange

citée dont tous les bâtiments sont peints en jaune, de même que le sol. Dans le ciel blanc flamboyant se trouvent quatre soleils : un petit bleuté, deux moyens à dominante jaune ; et le dernier, bien plus gros que les trois autres réunis, dispense son aura rougeoyante sur la majeure partie de l'horizon méridional. Vous vous rendez compte que finalement tout est en or massif, ici. Ce qui vous rappelle les vieilles légendes de votre pays, et les histoires de votre enfance qui parlaient justement de ces mystérieuses cités d'or peuplées d'êtres extraordinaires, et contenant des richesses incommensurables. Mais pour l'instant, la seule richesse que vous trouvez, à part le matériau de construction précieux et inattendu, c'est vous-même... et au pluriel ! À l'entrée d'une pyramide flamboyante se trouvent un groupe de copies, composée de cinq personnes. Deux sont habillées de vêtements bleus, deux autres ont des treillis militaires kaki, et la dernière - plus âgée - est vêtue d'une blouse blanche.

Si vous avez déjà lu une partie des aventures d'Argon, rendez-vous au **711** ; sinon, allez au **462**.

19

Vous jouez des coudes et vous parvenez, au prix d'un petit saut, à vous frayer un chemin vers le centre de la plateforme. Autour de vous, c'est la cohue. Les Alésiens, terrorisés par la crainte d'une mort atroce, cherchent désespérément à s'agglutiner sur la dalle alors qu'elle n'est plus assez grande pour accueillir tout le monde. Deux d'entre eux n'ont pu quitter à temps l'arc de cercle extérieur et plongent vers la lave, en poussant des hurlements de terreur, mêlés à des sanglots. Soudain, à un mètre de vous, un des Alésiens perd l'équilibre et bascule dans la fosse. Son hurlement s'élève une poignée de secondes puis se meurt brutalement. Bientôt, les cris déchirants des deux autres Alésiens s'évanouissent également et vous demeurez serrés les uns comme les autres, tremblant de peur et de haine. Vous percevez à nouveau les encouragements surexcités des Kronx, occultés dans le feu de l'action.

Vous avez survécu à la première partie de l'épreuve, tout comme les dix sept Alésiens à vos côtés mais vous êtes encore loin d'être tiré d'affaire. Frissonnant, vous attendez, tous les sens à l'affût, la suite des événements. Elle arrive sans tarder. Un nouveau déclic retentit et à nouveau, l'arc de cercle extérieur commence à s'enfoncer, réduisant un peu plus la surface de la dalle. Vous vous trouvez plus au centre de la plateforme que lors du précédent rétrécissement mais vous n'êtes pas sauvé pour autant. Les Alésiens se trouvant sur la partie extérieure poussent outrageusement et les Alésiens se trouvant à côté de vous les repoussent sans pitié. Si vous voulez vous aussi repousser les malheureux qui tentent de prendre votre place, rendez-vous au **482**. Si vous préférez rester passif, rendez-vous au **205**.

20

Vous plongez au moment où la porte se referme sur votre taille. Bloqué ! Soudain, vous sentez une forte emprise sur vos jambes. Le Spectre Chasseur vous tire à lui pendant que vous vociférez :

« Aidez-moi nom de Dieu ! Il va tous nous tuer, sinon. »

Mais les deux colons effrayés restent immobiles. Malgré toutes vos forces, vous

n'arrivez pas à empêcher votre ennemi de vous extirper du local de téléportation. Et c'est sous le regard des deux abrutis tétanisés, que votre corps disparaît derrière la porte qui se referme définitivement sur votre sort. Le Spectre entreprend alors de vider votre sac à dos pour y récupérer le Daleth. Vous vous retournez d'un coup sec, le frappez en pleine tête avec votre poing, puis enchaînez avec une puissante détente de vos pieds sur son thorax qui le propulse contre le mur. Dans sa fuite, le jeune homme qui vous a amené ici a fait tomber son pistolet par terre. Ça pourrait être une arme de choix contre ce monstre, mais vous allez devoir lui tourner le dos quelques secondes. Qu'allez-vous faire ?

Attaquer directement le Spectre avec la myriade ? Rendez-vous au **340**.

Tenter une roulade pour récupérer le pistolet qui est au sol, puis lui tirer dessus sans attendre ? Rendez-vous au **419**.

21

En dépit du danger mortel qui vous menace, les rouages de votre cerveau ne cessent de s'activer pour trouver un moyen d'échapper à vos poursuivants. La vue des nombreuses ampoules qui illuminent le couloir vous rappelle une étude que vous aviez lue au sujet des créatures éthérées. Celles-ci seraient particulièrement sensibles aux variations électriques dans l'atmosphère et l'idée vous vient qu'une lumière artificielle de ce genre pourrait éventuellement nuire aux Spectres Chasseurs. D'un autre côté, les chances de leur échapper par le toit du bâtiment sont sans doute plus grandes qu'à cet étage où vous risquez de vous retrouver acculé...

Si vous croyez en votre bonne étoile et vous engagez dans le couloir, rendez-vous au **878** ; si vous préférez monter à l'étage supérieur, allez au **595**.

22

Un couinement étrange émane du Daleth quand vous arrivez dans un four. Du moins, c'est votre première impression. En fait, vous êtes en pleine forêt tropicale, et l'air saturé d'humidité rend votre respiration difficile. Un nuage de moustiques se rue sur votre peau déjà luisante de sueur. Tout en massacrant à coup de claques vigoureuses les centaines d'insectes qui vous agressent, vous examinez l'appareil. Tous les voyants sont éteints. Résistant à la panique, vous secouez le frénétiquement, le démontez puis remontez avec fébrilité. Mais cela ne réveille pas la machine que vous manipulez en vain : elle ne fonctionne plus. Vous êtes bloqué ici, constatez-vous avec un soupire de lassitude.

En vous aidant d'une myriade aussi coupante qu'un manche à balai, vous zigzaguez ainsi au gré des faibles densités de végétation pendant une bonne partie de l'après-midi. Lorsqu'un monticule se présente à vous, vous le grimpez afin d'avoir une vue dégagée de la région. Vos premières courbatures apparaissent à force de n'abattre que les branches molles. Les conditions climatiques participent à pomper votre énergie et votre eau. Quantité d'éraflures et diverses piqûres recouvrent votre peau.

Au bout d'une heure d'ascension, la vue d'un promontoire rocheux à une cinquantaine de mètres vous redonne du courage. Vous taillez d'erechef dans les frondaisons et les hautes herbes, arrachant à vos membres épuisés une violence insoupçonnée afin

d'atteindre le sommet salvateur. À peine avez-vous posé le pied sur la crête, que vous vous affalez au sol. Vous récupérez de votre effort en savourant l'absence d'insectes agressifs comme une bénédiction. Vous somnolez un bon quart d'heure, puis vous asseyez. Tout en vous sustentant (déduisez un repas de votre *Feuille d'Aventure* ; sinon, vous perdez 4 points d'*Endurance*), vous contemplez ce nouveau Monde : le soleil effleure une longue chaîne montagneuse aux reflets garance qui barre l'horizon occidental, la lumière rasante projette l'ombre en dent de scie sur le tapis de verdure, lui-même fendu d'un fleuve d'une largeur gigantesque. Du nord au sud de votre position, une succession de collines dessinent la courbe des contreforts l'autre massif se dresse juste derrière vous.

Afin d'être à l'abri de la faune locale, vous décidez de passer la nuit ici. Vous pouvez espérer voir des traces de civilisation depuis ce poste d'observation. Vous préparez votre couche avec de larges feuilles arrachées çà et là, puis faites une petite sieste en attendant la nuit. C'est avec une immense joie au cœur que vous découvrez des centaines de points brillants regroupés le long de la rivière au nord. Vous pourriez y être après-demain. Il y en a d'autres moins nombreux au sud. Derrière vous, un mince filet d'illuminations suit le contour de la montagne. Vous restez pensif en vous demandant laquelle de ces villes pourrait vous être la plus utile.

Étendu sur le dos, vous contemplez le ciel étoilé partiellement caché par des nuages gris. Vous ressentez un peu de nostalgie en contemplant ces constellations inconnues. Vous vous endormez en cherchant en vain votre préférée. Au réveil, vous tentez d'activer le Daleth, mais celui-ci reste muet à vos sollicitations. Peut-être s'agit-il d'une panne d'énergie ? supposez-vous avec un soupir de lassitude. Vous scrutez les sites qui ont retenu votre attention. Malgré tous vos efforts, vous ne distinguez absolument rien de particulier, que ce soit parmi les arbres ou sur le flanc rocheux. C'est peut-être dû à la distance ou à la nature des constructions, vous demandez-vous dubitatif. Vous préparez votre besace, et redescendez vers l'enfer vert. Quelle zone souhaitez-vous rejoindre ?

Celle qui est près de la rivière ? Rendez-vous au **718**,

Celle qui est dans les montagnes ? Rendez-vous au **708**.

23

Vous courez vers le véhicule, suivi de près par Pam qui crie à votre attention :

« Mais enfin qu'est-ce que vous faites ? Sauf si vous avez la clé, on est coincés ! »

Effectivement, cette voiture restera inerte, à moins que vous n'interprétiez le *Scientifique*. Si c'est le cas, rendez-vous au **385** pour faire démarrer l'engin. Sinon, rendez-vous au **175**.

24

« Nous sommes sur la planète d'Akuae, le Monde-Océan. Nous vivons au fond des mers à l'intérieur des Chrysalides. Celle où nous nous trouvons s'appelle Tjdian. Nous, les Lashkvys, sommes nés en son sein. Nous avons grandi avec elle, et elle avec nous. Tjdian nous protège de la pression du Monde sous-marin, et nous nous nourrissons de ce qu'elle ne peut pas absorber. En échange, le métabolisme des

Lashkvys lui fournit des molécules complexes nécessaires à son propre développement et à ses déplacements. Au fil des millénaires, nos différentes générations ont vécu en complète symbiose avec notre Chrysalide, et Tjdian a tellement grandi qu'elle compte actuellement plus de sept millions de Lashkvys. Nous avons fondé plusieurs cités à l'intérieur de Tjdian. Que désires-tu savoir d'autre ? »

Si vous demandez des explications sur cette histoire de crime, rendez-vous au **14**. Enfin, si vous lui avez déjà posé cette question, rendez-vous au **356**.

25

La masse de glace souffle son givre glacial en même temps qu'un rugissement guttural. Tout à coup, vous êtes saisi par l'extrême froideur qui vous traverse le corps jusqu'au os. Deux cristaux bleu vif scintillent au fond des orbites insondables de la tête draconique. Vous n'hésitez plus, et vous vous jetez à l'assaut de la statue glace vivante, espérant que la vigueur de l'action réchauffera votre corps congelé par le souffle maléfique. C'est un élémentaire magique. Donc, les dégâts de glace lui redonnent de l'*Endurance*, les dégâts de feu sont doublés. S'il fait un double lors de son jet de dé, il lance un Souffle de Glace magique qui vous inflige directement 4 points d'*Endurance* (*pas de défense possible, sauf si vous avez une protection magique*).

TÊTE DE BLEU-GLACE Habileté : 12 Endurance : 20

Si êtes victorieux, rendez-vous au **463**.

26

Le Spectre s'avance lentement mais inexorablement vers vous, tandis que vous vous campez fermement sur vos jambes, prêt à l'assaut

SPECTRE CHASSEUR Habileté : 10 Endurance : 12

Votre compagnon, prostré de terreur dans un coin de la salle, ne vous sera d'aucune utilité pour ce combat. Si vous triomphez de la créature allez au **682**.

27

Vous sectionnez le tentacule sans aucune difficulté et celui-ci retombe mollement au sol. Vous décidez de le conserver, car il est rempli d'un liquide qui vous semble particulièrement intéressant. En pressant fort à l'arrière, vous pourrez projeter un véritable concentré de la poussière rouge sur vos adversaires. Vous aurez l'opportunité de le faire deux fois seulement. Vous vous rendrez alors au **457** pour en connaître les effets. *Notez cette information sur votre Feuille d'Aventure en stipulant que vous devrez auparavant noter le numéro de paragraphe où vous vous trouverez.*

Si vous désirez quitter cet endroit décidément trop dangereux, rendez-vous au **313**.

Si vous tentez de livrer un combat perdu d'avance, à moitié zombie, contre une créature dont vous ne connaissez même pas la nature et entouré d'une foule d'êtres qui ne rêvent que de vous dépecer vivant, rendez-vous au **33**.

28

À la sortie du coude, le couloir donne accès à une très longue salle éclairée par une série de lustres électriques. De grandes tables vitrées alignées contre les murs se succèdent et chacune semble abriter de nombreux petits objets derrière leur plaque de verre. Mais l'élément de la galerie qui attire immédiatement votre attention est l'incroyable squelette qui trône au milieu de la pièce, celui d'une créature au corps démesuré dont la tête carnassière atteint le plafond. Vous détaillez avec une certaine angoisse les rangées de dents acérées, chacune longue comme une vibrolame, les côtes recourbées et la queue démesurée soutenue par trois piquets métalliques. Un cordon entoure le mastodonte pour dissuader les visiteurs de s'en approcher de trop près.

Si vous interprétez le *Baroudeur*, rendez-vous au **616** ; sinon, allez au **483**.

29

Vous courez à toute vitesse avant que le Spectre ne puisse réagir à votre action, plongez au sol pour empoigner la myriade. Votre cœur s'emplit de joie lorsque le métal familier entre en contact avec votre paume. Votre force est renouvelée par cet événement. Vous gagnez un point de *Chance* pour avoir récupéré la myriade en plein combat. Armé maintenant de deux cimenterres, vous allez pouvoir l'achever en toute beauté ! Vous foncez sur le Spectre en hurlant de tout votre cœur pour l'assaut final. Vos lames dansent à toute vitesse, comme si elles étaient au bout des bras d'un derviche tourneur. Terminez le combat selon les règles habituelles. Sachez que vous bénéficiez d'un bonus de 2 points d'*Habilité* supplémentaires grâce à vos deux armes dans ce combat à mort. Si vous êtes victorieux, rendez-vous au **366**.

30

Vous tombez sur un passage transversal qui coupe une ribambelle de rangées d'étagères géantes à perte de vue. Vous avancez pendant une dizaine de minutes dans cet environnement singulier. Ce sont toujours les mêmes livres uniformes qui sont stockés. S'il y a quelqu'un là-dedans, cela risque d'être ardu pour le retrouver ! Qu'allez-vous faire ?

Prendre un livre ? Rendez-vous au **856**.

Continuer cette exploration ? Rendez-vous au **728**.

Partir en activant le Daleth ? Rendez-vous au **228**.

31

Vous piquez des deux vers la porte coulissante qui se referme.

« Attendez-moi ! » hurlez-vous.

Tentez votre Chance. Si vous êtes *chanceux*, rendez-vous au **496**. Si vous êtes *malchanceux*, rendez-vous au **20**.

32

En jetant des regards éperdus autour de vous, vous constatez que vous n'avez certes pas réussi à terminer dans les trois premiers mais vous avez aussi eu la bonne idée d'éviter de figurer dans le trio de queue. Vous vous laissez donc glisser le long du poteau avec un relatif soulagement et quelques secondes plus tard, vous foulez à nouveau le sable chaud de l'arène. Aussitôt, les Kronx s'approchent de vous et vous entraînent, en compagnie de plusieurs autres Alésiens, vers un nouveau secteur de l'arène. Du coin de l'œil, vous constatez que deux autres groupes ont été formés et que chacun semble être conduit dans une direction différente. Quant à vous, vous êtes emmenés dans un recoin de l'arène où vous ne voyez aucun aménagement spécial. Le Kronx au haut-parleur, qui a suivi votre groupe reprend la parole :

« Alésiens, vous êtes encore six mais un seul d'entre vous survivra pour l'épreuve suivante. Pour vous départager, nous allons procéder très simplement. Vous allez devoir courir, droit devant vous, le plus rapidement possible. Un Kronx, positionné derrière-vous, vous tirera dessus avec son arbalète. Le dernier qui sera encore debout sera qualifié pour l'épreuve suivante. Et maintenant, en ligne !

Vous n'êtes guère disposés à jouer le rôle de l'animal traqué mais vous n'avez en l'occurrence pas le choix. Vous et les cinq Alésiens vous mettez en ligne et, la respiration haletante, vous attendez le signal du départ.

- Allez-y ! » s'écrie la voix du Kronx.

Aussitôt, toutes les pensées qui cogitent dans votre esprit s'effacent et vous vous concentrez uniquement sur vos jambes qui viennent de s'élancer en avant. Vous accélérez à toute vitesse tandis que derrière-vous, vous ne pouvez qu'imaginer le Kronx lever son arbalète et viser soigneusement une des silhouettes fuyant désespérément.

Pour savoir si vous allez pouvoir survivre à cette épreuve, procédez comme suit :

- *Tout d'abord, attribuez-vous un numéro entre 1 et 6 et faites de même pour les cinq autres Alésiens participant à cette épreuve.*

- *Lancez ensuite un dé pour savoir qui est visé par le carreau du Kronx. Si vous tombez sur 1, ce sera la personne à qui vous avez attribué le 1, etc....*

- *Pour savoir si le Kronx atteint ou non sa cible, testez son habileté, qui est de 8.*

- *Si c'est vous qui êtes atteint par le carreau, notez le numéro de ce paragraphe et tentez votre chance. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au **414**. Si vous êtes malchanceux, rendez-vous au **677**.*

- *Reprenez ensuite la procédure jusqu'à ce que cinq candidats aient été éliminés.*

Si vous êtes le dernier concurrent survivant, rendez-vous au **307**.

33

Hélas pour vous, le combat était bel et bien perdu d'avance. L'un des tentacules pénètre dans votre peau et vous injecte le liquide rouge, hyper concentré de la poussière qui recouvre les murs. Vous vous endormez comme un ours qui va hiberner pour un très

long sommeil. Et pendant ce temps, vous ne pouvez plus voir les êtres qui sortent de la boule noire, pas plus que vous ne pourrez contempler ce qu'ils vont faire sur votre corps pour vous faire *changer* comme ils ont transformé tous les mineurs, et ainsi approfondir encore et toujours leurs expérimentations... Vous n'êtes plus qu'un vulgaire cobaye sans âme désormais, un zombie hagard pour l'éternité.

34

Alors que le deuxième Garde s'écroule enfin, comme le premier avant lui, vous redressez rapidement pour faire face au Haut Conseiller. Celui-ci n'a pas bougé mais son visage est tordu par un rictus de colère :

« Que croyez-vous donc faire ? Je peux appeler une escouade entière de gardes qui se chargeront de vous neutraliser, fou que vous êtes ! Cessez immédiatement cette dérisoire tentative avant que je n'agisse. »

Vous pouvez, si vous ne l'avez déjà fait, vous emparer de l'une des lances des gardes.

Si vous voulez maintenant attaquer le Haut Conseiller allez au **196**.

Si vous préférez tourner les talons et courir vers l'un des couloirs allez au **389**.

35

Vous empochez votre découverte (ajoutez un fragment de Daleth en double sur votre *Feuille d'Aventure*). Lorsque vous activez le Daleth, huit portes s'ouvrent devant vous. Elles sont toutes identiques : de grands rectangles gris aux contours incertains. Mais vous l'éteignez lorsque celui qui est dans votre sac à dos vibre avec la puissance d'un marteau piqueur ! Il est possible qu'activer les deux appareils au même endroit risque de provoquer des phénomènes étranges. D'ailleurs, en parlant de phénomène, allez constater les effets au **556**.

36

Vu la taille kilométrique de la construction et la température supportable, vous décidez de rationner vos maigres provisions. Après un « am-stram-gram » magistral, vous explorez le passage sud. Vous vous retrouvez dehors au bout d'une bonne heure de marche. Pas d'autres accès le long du tunnel cristallin. Vous passez la journée à inspecter trois autres couloirs, mais vous faites chou blanc. Pour sûr, ces accès sont tous identiques. Leur répartition régulière permet juste de faciliter l'accès à la pièce centrale. Vous finissez votre journée en examinant les câbles en plastique. Jetant un coup d'œil en haut, vous voyez ces derniers se rejoignent au point de fuite, donnant un effet de profondeur désespérant. Leur solidité est avérée, et ils supportent parfaitement votre poids quand vous entreprenez de grimper une dizaine de mètres. Alors que vous scrutez la paroi teintée du rosé vespéral, les cordages vibrent. Au début, vous n'y prêtez pas attention. C'est lorsque le phénomène se reproduit de nouveau que vous stoppez tout mouvement. Une chose est sûre, quelque chose ou quelqu'un fait vibrer ces câbles. Ascenseur ? Vous vous laissez glisser jusqu'en bas, puis décidez d'attendre. Quand la nuit est tombée, la situation n'a pas évolué. Ne pouvant rien faire de plus, vous prenez

le reste du repas que vous aviez grignoté à midi (Déduisez un repas de votre *Feuille d'Aventure* ; sinon vous perdez 4 points d'*Endurance*), et finissez par vous endormir. Rendez-vous au **422**.

37

*Pour ce combat, vous pouvez avoir un ou deux compagnons, selon les cas. Si vous avez déjà mené un affrontement à leur côté, reprenez les statistiques de votre ou de vos compagnons à l'issue du combat précédent et appliquez les règles du combat à plusieurs. Dans les autres cas, reportez-vous aux règles de création des héros en sachant que vos compagnons sont les autres héros (si vous avez choisi le Baroudeur, vos deux compagnons seront respectivement le Scientifique et le Mercenaire par exemple). Considérez alors leur *Habilité* comme étant égale à son maximum moins 1, et leur *Endurance* à son maximum moins 4. Ils n'auront cependant pas de total de *Chance*. Appliquez les règles du combat à plusieurs.*

Lorsque le nuage arrive à moins de dix mètres de vous, vous pouvez enfin contempler les silhouettes gigantesques de deux vers des sables. Le monstre, comme tous ceux de leurs races, sont aveugles mais mus par vous ne savez quel instinct, ils détectent immédiatement votre position et rampent vers vous dans un bruit sourd. De mémoire d'homme, bien peu nombreux sont ceux qui ont réussi à abattre deux vers des sables. Le fait de ne pas être seul à l'affronter vous pousse néanmoins à conserver un espoir quand à l'issue de ce combat. Vous criez d'ouvrir le feu et vous en faites autant. Vous ne pouvez vous dérober.

Premier VER DES SABLES *Habilité* : 10 *Endurance* : 18

Deuxième VER DES SABLES *Habilité* : 9 *Endurance* : 22

En plus de leur endurance exceptionnelle, les monstres disposent d'une attaque spéciale : sur un double obtenu à leur jet d'attaque, les Vers cracheront une gerbe de sable qui fera perdre un dé de points d'*Endurance* à chaque adversaire (ne lancez qu'une fois le dé)

Spécialité de l'artillerie neufortoise, votre arme de tir est évidemment conçue dans le but de nuire à ces créatures. Elle vous permet de faire perdre 6 points d'*Endurance* au lieu de 4 lorsque vous *testez votre chance* pour améliorer les dégâts. De plus, si vous obtenez un double 6, vous touchez une zone vitale qui lui retire en tout 6 points d'*Endurance* et 1 point d'*Habilité*. Cela est aussi valable pour vos équipiers. Vous ne pouvez pas *Tenter votre chance* sur le double 6.

Conséquences néfastes : si l'un de vos équipiers venait à mourir, vous essuieriez dans l'instant une perte de 2 points de *Chance*. Par contre, votre prochaine attaque causera, de rage, une perte double, même si vous obtenez un double 6. Si vos deux compagnons sont à vos côtés et qu'ils périssent tous les deux, cessez le combat et rendez-vous immédiatement au **861**.

Si vous remportez ce combat, rendez-vous au **606** s'il vous reste un seul compagnon et rendez-vous au **637** s'il vous en reste deux.

38

Avec la dague, vous coupez un cordage du ring pour le tendre au pied de l'entrée. Après avoir fixé l'arbalète au plafond, vous testez le piège. Il vous faut une quinzaine de minute pour obtenir le bon réglage. Si ça se passe bien, le Spectre se fera transpercer le crâne en passant la porte : impossible qu'il y survive ! Rendez-vous au **84**.

39

Sans quitter du regard l'endroit où il a disparu, vous courez vers l'habitation en ruine. Vous devenez plus prudent au milieu des tas de pierres qui dessinent le plan d'une maison de campagne. Au détour d'un muret, vous tombez sur une dalle complètement fracturée à côté d'une ouverture rectangulaire. Soudain, tout bascule : cela commence par votre Daleth qui vrombit comme jamais dans votre sac à dos, puis ce sont deux tentacules bleus qui sortent de la trappe obscure, et prennent appui sur le sol. Vous vous cachez derrière le muret qui jouxte le passage. À travers un trou, vous voyez remonter la créature bleue humanoïde. Vous êtes saisi par la scène, car en dehors de sa couleur de peau et des insolites appendices cervicaux, le visage fin et la poitrine voluptueuse de cette femelle pourrait embraser vos sens dans une situation moins pittoresque. Ce qui se passe ensuite est plus incroyable : elle introduit une tige en métal dans un Daleth identique au vôtre. Nul doute dans votre esprit : elle a trouvé le fragment qui était sur ce Monde ! Si vous ne le récupérez pas, votre mission est finie. Vous vous levez, et elle pointe aussitôt une épée laser dans votre direction. Ça tombe bien, vous en avez une aussi ! Rendez-vous au **623**.

40

Alors que vous venez de prendre votre décision, vous entendez soudain :

« On a les fragments, on se replie ! Fonce !

Vous faites un signe d'assentiment de la tête à votre double qui se range à vos côtés. Lorsque les deux fuyards arrivent, ils pilent net devant vous deux qui leur barrez le chemin du retour.

- Hé ! Qu'est-ce que tu fais ?

- Il est hors de question de sacrifier ce Monde pour sauver le nôtre, vous ne passerez pas !

Leurs visages se durcissent :

- C'est ce qu'on va voir sale traître !

Engagez le combat aux côtés de votre double. Pour cela, rajoutez-vous deux points d'*Habilité* ; déduisez un point aux dégâts que vous recevrez ; et doublez les points de blessures infligées à vos adversaires qui seront considérés comme un seul ennemi.

DOUBLES VOLEURS *Habilité* : 10 Endurance : 30

Si vous êtes vainqueur, continuez votre lecture.

Derrière vous, la porte s'est refermée pendant le combat. Votre double vous remercie et vous sert la main.

- Bonne continuation, mon ami. Je suis sûr que tu trouveras ce que tu cherches.

- Merci. Bonne chance à toi aussi. »

Il ramasse alors les deux fragments de Daleth, et s'en va vers la géode scintillante. De votre côté, vous remontez le Daleth, l'activez, et contemplez les trois portes qu'il vient de projeter à quelques mètres de vous. Choisissez celle que vous souhaitez emprunter.

Si vous voulez franchir la porte laissant entrevoir un petit village d'apparence paisible, mais d'où se dégage une odeur de pourriture, rendez-vous au **492**.

Si vous choisissez plutôt la porte menant au beau milieu d'une mer calme, et d'où se dégage le bruit rassurant de vaguelettes inoffensives, rendez-vous au **159**.

Enfin, si vous optez pour la porte menant sur une plateforme de goudron et d'où ne se dégage aucun bruit, rendez-vous au **481**.

41

Vous courez tous deux en direction de la jeep, criant déjà après votre compagnon pour l'alerter du danger. Cependant, arrivés au véhicule bâché vous ne voyez âme qui vive. Vous vous regardez, apeurés, et faites le tour de l'engin. Mais c'est le comble de l'effroi qui vous y attend. Au sol reposent les bottes de votre équipier, encore habitées par ce qu'il reste de ses jambes... Un autre Ver des Sables est passé avant vous ! Et dire que c'est sous vos ordres qu'il est resté ici pour perdre la vie ! Ce manque de discernement vous rongera jusqu'à la fin de votre vie. D'ici là vous perdez 2 points de *Chance*. Il est plus que grand temps de retourner à la base. Rendez-vous au **65**, à moins que vous n'ayez le mot de passe « fumée », ce qui signifie que vous n'avez pas encore exploré le vaisseau. Faites-le rapidement en vous rendant au **242**.

42

Vous vous appuyez un instant contre un tronc pour reprendre votre souffle. Ces créatures vous ont opposées une solide résistance et vous avez bien cru, à plusieurs moments, que vous n'en réchapperiez pas. Une fois remis de vos émotions, vous entreprenez de fouiller les corps des créatures. Vous ne trouvez rien de bien intéressant. Elles portent, sur leur hanche gauche, un petit sac contenant des petits morceaux de viande séchée plus ou moins en cours de putréfaction qui vous arrachent un cri de dégoût. Sur l'autre hanche, une petite bourse de cuir contient quelques pièces de monnaie à l'effigie d'une créature semblables à elles. Leurs armures ont été trop endommagées pour que vous puissiez les réutiliser et leurs armes sont encombrantes, aussi décidez vous de les laisser sur place. Ayant jeté un regard rapide autour de vous pour vous repérer, vous choisissez de continuer votre progression en direction du Sud, afin d'essayer d'éviter de croiser d'autres groupes de créatures. Rendez-vous au **697**.

43

Tout à coup, l'air autour de vous commence à vibrer dangereusement. Horrifié, vous tâchez de vous éloigner mais sans le Daleth, vous n'avez aucun moyen de vous échapper. Lentement, une silhouette aussi imposante qu'inquiétante commence à se matérialiser sous vos yeux terrifiés. En une dizaine de secondes, la créature est entièrement composée. Toutefois, elle semble dans l'immédiat se désintéresser de vous et paraît chercher quelque chose. Mais lorsque vous tentez de bouger, elle pivote et elle

détend ses longues pattes d'insecte vers vous. Une voix glaciale s'échappe de sa bouche grotesque.

« Il est inutile de résister humain. Votre espérance est vaine. Donnez-nous ce que nous cherchons, ou vous allez mourir. »

Même si vous aviez l'intention de lui donner le Daleth, vous seriez bien en mal de vous plier à son souhait. Aussi, vous poussez un hurlement de défi pour toute réponse et vous brandissez votre myriade. Vous ne pouvez pas esquiver cet affrontement :

SPECTRE CHASSEUR Habileté : 10 ENDURANCE : 12

Le Spectre Chasseur n'utilisant pas d'arme, votre myriade reste à son état initial et n'exige donc que deux points d'*Endurance* de dégâts par assaut. Si vous terrassez votre adversaire, rendez-vous au **231**.

44

La banshee vous frappe mais... aucune zone de votre organisme n'est touchée. Cependant, vous commencez à entendre un sifflement. Elle vient de s'attaquer à votre protection auditive. Pour l'instant, cela reste encore acceptable, mais elle ne tiendra probablement pas un ou deux coups supplémentaires. Vous n'avez plus le droit à l'erreur. Continuez le combat. Si vous portez le prochain coup, rendez-vous au **816**. Si c'est votre adversaire qui touche, rendez-vous au **667**.

45

Vous promettez à Sdashilr que, s'il existe un remède, vous tenterez tout pour le trouver. Vous lui assurez que vous êtes à même de vous défendre, et que c'est la moindre des choses que d'essayer de rétablir cette situation. Le vieillard vous remercie au nom du Conseil et de tous les Lashlkvys.

Si vous ne l'avez pas déjà fait, questionnez Sdashilr sur les fragments du Daleth en allant au **109**.

Sinon, rendez-vous au **145**.

46

Rousse est plus petite de deux têtes que vous et que la plupart des autres faucheurs. Vous n'arrivez pas à réellement déterminer son âge : une invasion de tâches de rousseur ont tendance à la rajeunir fortement, alors que ses yeux bleus glace la vieillesse. Cependant, malgré la faux qui paraît proportionnellement gigantesque sur son dos, elle marche d'un pas plus énergique et rapide que le vôtre, et vous peinez à la suivre. Elle vous assaille également de questions, comme une enfant curieuse :

« Vous faites quoi dans la vie ? Vous portez une armure de cuir bon marché, un bon gros sac à dos, une gourde à votre ceinture... bref, le nécessaire du parfait petit aventurier sans peur ni reproche. Mais il vous est réellement arrivé des trucs

intéressants ? Vous avez de l'expérience dans les phénomènes étranges ? Un don naturel pour la survie ?

Vous entreprenez de raconter une de vos aventures, en omettant tous les détails peu glorieux ou susceptibles d'amener des questions gênantes, comme le sujet du Daleth. Rousse vous écoute sans rien dire, avant de vous interroger avec une précision chirurgicale sur tous les points lâches de votre histoire. Vous esquiviez comme vous pouvez, et reportez la conversation sur sa propre vie. Elle vous sourit espièglement et répond :

- Pourquoi croyez-vous que les gens refusent de révéler leurs noms ici ? Beaucoup ont un passé à cacher. Peut-être que moi aussi. Peut-être que non. Je pourrais entretenir le mystère pour faire croire que je suis extrêmement dangereuse et qu'il serait vain de me planter un couteau dans le dos la nuit. Ou je suis peut-être vraiment dangereuse. Qui sait. Devinez. »

Vous ne savez pas trop quoi répondre à cela. Rendez-vous au **435**.

47

Le village vous rappelle les hameaux qui parsèment les campagnes de Khul, isolés de la technologie des grandes villes. Avec une différence majeure toutefois : celui-ci ne semble jamais avoir connu ni guerres ni oppression. Aucune palissade ne l'entoure et tout dans sa conception donne l'impression d'une paix perpétuelle.

Vous dénombrez environ une centaine de huttes, disposées en cercles autour d'une cabane plus vaste ; sans doute la mairie ou la demeure du chef du village. Les maisons sont construites dans un bois d'une clarté et d'une pureté inégalée. Elles sont pour la plupart recouvertes de plantes grimpanes et d'autres végétaux. Visiblement, les Hidiens vivent en totale harmonie avec la nature. En parlant des Hidiens.....vous pouvez les contempler à loisir dans les rues du petit village. Leur aspect prête à sourire : petits, joufflus et arborant une mine réjouie. Ils sont vêtus d'habits verts très fins et très légers ; probablement confectionnés avec des fibres végétales. Vous les voyez chuchoter à votre passage, se donner des coups de coude et rire à voix basse. Votre présence ici semble les étonner au plus haut point ; visiblement, ils n'ont jamais vu d'autres créatures qu'eux-mêmes.

Les Maglors vous conduisent en voletant majestueusement vers la grande hutte, qui semble être l'épicentre du village. Les portes de bois s'ouvrent à votre approche et deux Hidiens vous accueillent en souriant largement. Vous vous demandez s'ils communiquent également par télépathie. Mais, sur ce point, le plus vieux, sans doute le chef, élude la question en ouvrant la bouche, et en s'adressant à vous d'une petite voix fluette :

« Sois le bienvenu étranger. Ton aspect est étrange : viens-tu de Gabrold ou d'un autre village ?

- J'arrive d'un Monde lointain, répondez-vous, très lointain même. C'est assez difficile à expliquer mais ; vous hésitez à leur dire la vérité ; je viens d'une autre planète, si on peut dire.

Ces mots provoquent une vive réaction chez les deux Hidiens, mais aussi chez la foule qui s'est progressivement amassée dans votre dos. Vous entendez distinctement des hoquets de surprise et des chuchotements mi-intrigués, mi-terrifiés.

- D'un autre Monde, répète le vieil Hidien. Cela semble incroyable. Mais, reprend-il en

souriant de nouveau largement, peu importe. Vous êtes le bienvenu dans notre village et vous pourrez rester autant de temps que vous le désirez. Je serai d'ailleurs honoré de vous avoir à ma table ce soir.

Si vous acceptez cette aimable invitation, rendez-vous au **83**.

Si vous pensez que ce Monde n'a aucun intérêt pour votre quête, et que vous préférez le quitter immédiatement, rendez-vous au **574**.

48

Vous rejoignez la sortie ouest où vous attend Indranil. Il vous mène vers les massifs qui bordent la ville au nord.

« Excusez-moi. Nous n'allons pas au sud ?

- Si. Mais il existe un vaste réseau de souterrains datant de la création de la tour. Il a été oublié par la population locale. À vrai dire, elle a même disparu des légendes.

- Il y avait une cité souterraine ?

- Oui, on peut appeler ça comme ça.

Après avoir récupéré des torches, vous traversez un réseau de galeries écroulées qui s'enfonce au plus profond de la terre glacée. Il ne décroche pas un mot de la journée, et vous passez une nuit reposante (déduisez 2 repas de votre *Feuille d'Aventure* pour cette période ; sinon vous perdez 4 points d'*Endurance* par repas non pris). La journée suivante vous amène près des ruines de la Cité des Anciens. Vous arrachez des informations supplémentaires à votre guide peu prolix :

- Les premiers colons créèrent cette cité avec les restes de leur vaisseau. Ce qu'on appelle le haut plateau est l'immense cratère créé par le choc. Toute la glace qui fondit à cause de la chaleur recouvra le site et devint un lac gelé. Il y a des quantités gigantesques de métal mêlé à la roche là-dessous. Les conditions climatiques ne permettent pas une exploitation convenable.

En milieu de journée, vous demandez une pause déjeuner, ce qui contrarie fortement votre guide :

- Nous ne pouvons pas, faites un effort. Rester ici est dangereux.

- Vous avez peur du monstre gardien qui rôde près de la tour ?

- Non, celui-là, on est en train de le contourner. Ce sont les autres qui m'inquiètent.

- Génial, faites-vous dépit. Et on gagne quoi au change ? Des taupes géantes avec des tentacules ?

- Il y a des centaines d'années certains essayèrent d'accéder à l'ancienne cité via ces tunnels, mais ils furent massacrés par les choses qui errent dans l'épave enterrée.

N'ayant pas le choix, vous vous sustentez en vous déplaçant (*déduisez un repas de votre Feuille d'Aventure ; sinon vous perdez 4 points d'Endurance*).

- Au fait, fous z'en foulez ? lui demandez-vous la bouche pleine en lui tendant un bout de viande séchée.

En réponse, il vous fait signe de vous taire et de vous baisser. Vous vous exécutez sans broncher. Votre passage débouche sur un tunnel bien plus important. Après quelques minutes d'immobilité forcée, votre guide se relève.

- Un habitant des souterrains approche. Passez par ce boyau, et montez la pente sur votre droite jusqu'au bout. Je m'occupe de lui, je sais comment les tromper. On se rejoint à la sortie, le premier arrivé attend l'autre. »

Si vous voulez faire ce qu'il vous dit, rendez-vous au **200**. Si vous insistez pour

l'accompagner, rendez-vous au **866**.

49

Tout à coup, vous entendez des hurlements venant du fond de la boutique. Votre sang ne fait qu'un tour : Daleth + hurlements = Spectres Chasseurs ! Vous n'avez plus le temps de rentrer discrètement. Vous fracassez sans ménagement la fenêtre qui se trouve devant vous, puis bondissez dans la boutique. Précipitez-vous au **538**.

50

Vous avancez dans la direction approximative où il vous semble avoir perçu ces bruits, lorsque vous arrivez sur un petit sentier à peine tracé dans les sous-bois. Vous tournez la tête de droite à gauche pour vous orienter et vous apercevez, à environ cinquante mètres sur votre gauche, un groupe de créatures de forme plus ou moins humaine, armées de lances barbelées et équipées de plastrons de métal. Les choses vous ont aussi aperçues et poussent un cri d'alarme en pointant leurs armes vers vous et en avançant dans votre direction.

Si vous souhaitez les affronter, rendez-vous au **58**.

Si vous préférez plonger dans les taillis et vous enfuir droit au sud, rendez-vous au **89**.

51

Brusquement, le sol se fait plus mou sous vos pieds et vous ne réalisez que trop tard avoir foulé un archaïque morceau de plancher qui cède sans crier garde ! Heureusement, vos compagnons vous retiennent chacun par un bras et vous ramènent. « Ouf ! » soufflez-vous. Un rapide coup d'œil vous permet de comprendre qu'il s'agit d'une entrée vers les sous-sols du bâtiment. Désirez-vous vous y engouffrer ? Vous êtes peut-être sur la piste d'un trésor oublié ! Si c'est ce que vous pensez, rendez-vous au **590**. Toutefois, vous devez savoir que la remontée risque d'être plus rude que la descente. Si vous jugez donc l'entreprise périlleuse, vous pouvez décider soit de visiter les Temples au **607**, si cela n'est pas déjà fait, soit de retourner sur vos pas en longeant la muraille au **235** ou en prenant à travers le site au **489**.

52

Vous réussissez enfin à atteindre ce fichu rebord et à vous glisser à l'intérieur. Vous êtes manifestement dans le cabinet du marchand. Sur le bureau se trouve un petit écriteau qui arbore le nom de celui-ci : Calvin TOWER. Vous jetez ensuite un coup d'œil aux papiers soigneusement empilés. Ce sont des documents très complexes, avec moult tableaux et courbes. Vous en voyez un portant le titre ALETH avec une courbe descendante et la mention « Vendus : 499 997 / Invendus : 3 » ; puis un autre dont l'intitulé vous fait une frayeur : DALETH ! La courbe montante est commentée par une note griffonnée à la main : « Vendus : 200 000 / Invendus : 300 000 ».

Tout à coup, vous entendez des hurlements venant du fond de la boutique. Votre sang ne fait qu'un tour : Daleth + hurlement = Spectres Chasseurs ! Pour en avoir le cœur

net, précipitez-vous au **538**.

53

Le plus simple est de prendre la vieille navette de secours, puis d'aller à une bonne année-lumière perpendiculairement au plan galactique, afin d'éviter d'autres interférences indésirables.

« J'en aurai pour combien de temps ?

- Le voyage durera environ un an pendant lequel vous serez en sommeil cryogénique. Ce qui vous fera vieillir d'une semaine seulement.

- Quoi ?

- Je n'ai que des vieux modèles à propulsion lumineuse. Et faire venir un vaisseau à trou de ver sera hors de prix ! Toutes les ressources d'Akbar n'y suffiraient pas. Sauf votre appareil, peut-être.

Instinctivement, vous resserrez le Daleth contre votre ventre. Un voyage d'un an dans un tas de ferraille ne vous enchante pas, mais vous n'avez pas de raison de penser que ce robot vous ment. Vous prenez votre mal en patience. Vous finissez par accepter cette proposition.

- Étendez-vous sur la couche qui est là-bas. Je vais vous cryogéniser avant votre départ. N'oubliez pas de me renvoyer la navette en appuyant sur le bouton ovale du centre de commande qui sera à votre droite.

Toujours méfiant, vous glissez le Daleth et la myriade sous vos vêtements. Il est hors de question que vous vous fassiez avoir. Une vitre courbe se referme, puis un gaz blanchâtre et froid vous englobe. Vous vous endormez instantanément.

À votre réveil, vous avez de fortes nausées et un mal de crâne du tonnerre. Des voyants s'allument et votre cocon s'ouvre. Vous vous asseyez encore tout patraque, et observez votre environnement. La salle est vide, un néon clignote au plafond parcouru par divers câbles poussiéreux. Après une demi-heure de pause, vous récupérez votre matériel et activez votre Daleth qui fonctionne enfin normalement. Vous activez le bouton ovale sur la console comme convenu. C'est là que vous constatez que l'appareil du robot n'a pas fait que de vous maintenir en vie. Il a aussi soigné toutes vos blessures ! Vous tenez une forme olympique (rétablissez votre *Habilité* et votre *Endurance* à leurs totaux initiaux ; vous gagnez aussi un point de *Chance* pour cette conclusion heureuse). Vous décidez de partir avant que les Spectres Chasseurs ne viennent réclamer leur dû. Trois nouveaux Mondes vous attendent derrière leur porte lumineuse respective.

Si vous empruntez la porte bleu azur, rendez-vous au **515**.

Si vous franchissez la porte noire, rendez-vous au **737**.

Si vous choisissez la porte verte foncée, rendez-vous au **208**.

54

Vous craignez de créer une destruction de l'équilibre cosmique : si vous êtes bien dans le passé et que vous ne sauvez pas ces gens, comment pourrez-vous repartir ou auriez-vous pu repartir ? Cette situation paradoxale vous met mal à l'aise. Mais vous êtes persuadé au fond de vous-même que les événements doivent se rapprocher le plus possible de votre réalité. Changer le passé risque de vous apporter des ennuis bien plus

insolubles, voire des conséquences fort désastreuses concernant les événements que vous avez vécu depuis que vous avez quitté Akbar la première fois.

Vous avez soudain la chair de poule lorsque vous entendez un sifflement trop reconnaissable. Vous vous retournez pour voir le Spectre Chasseur traverser le mur et clamer d'une voix sépulcrale :

« *Donnez-moi la machine ou...* »

Sa menace est couverte par l'alerte du vaisseau :

- *Alerte ! Alerte ! Collision dans huit minutes ! Altitude cent quatre-vingt kilomètres ! Alerte ! Alerte ! Collision dans huit minutes ! Altitude cent quatre-vingt kilomètres ! Alerte ! Alerte...*

Vous tentez de contacter la Déesse-Fleur. Si vous devez mourir, autant que ce soit en sauvant ce tout ce qui peut l'être. Le spectre approche ses griffes de votre cou. Vous sentez votre dernière heure arriver, lorsque soudain, le monstre est littéralement éjecté en arrière, et traverse le mur à une vitesse hallucinante, disparaissant définitivement de votre vue. Votre cœur bat à tout rompre, lorsque vous réalisez que vous venez d'échanger une menace de mort pour une autre : l'écrasement.

- *Alerte ! Alerte ! Collision dans cinq minutes ! Altitude cent cinquante kilomètres ! Alerte ! Alerte ! Collision dans cinq minutes ! Altitude cent cinquante kilomètres ! Alerte ! Alerte...*

- Déesse des Ph'lèèèèène !!! Vous allez tous mouriiirr !! hurlez-vous comme un damné.

- Tu es un Technologique, tu es le mal ! lance la voix autoritaire et froide.

- Oui ! Et on va tous vous détruire !! répondez-vous avec haine.

- Non ! Car tu ne le veux pas...

Soudain, vous flottez dans la salle vide, puis le décor défile à toute allure. Vous criez sous la surprise quand vous passez littéralement au travers du vaisseau. En dessous de vous, le continent sud s'étend telle une carte géante que l'on aurait déroulée sur une table géante. La monstrueuse masse de métal en forme de croix à double traverse continue sa descente, telle une boule de feu géante allant détruire définitivement cette planète innocente. Il incurve sa trajectoire vers le majestueux pic blanc qui trône au dessus de la chaîne orientale de la vallée d'émeraude.

Toujours en lévitation, vous assistez à l'inévitable collision. Une éclatante boule de feu qui libère un formidable nuage grisâtre composé d'eau dans ses trois états et de roche pulvérisée. C'est à ce moment que vous amorcez malgré vous votre descente. Le nuage de scorie s'étend à une vitesse plutôt étonnante, se dépose sur une grande partie de la vallée, puis s'estompe lentement. Le tapis de verdure reprend ses couleurs au fur et à mesure de votre chute. Sur la montagne détruite, des formes s'agitent telles des fourmis : elles construisent un village, puis un téléphérique. Au milieu du lac gelé, une gigantesque fleur cristalline émerge doucement. Effaré, vous comprenez que vous assistez à l'évolution des colons d'Akbar en accéléré. Vous ne savez pas quel est la signification de ce qui vous arrive, mais quelque part, vous êtes satisfait d'avoir sauvé ces deux communautés, même si elles sont vouées à s'opposer. La trame temporelle continue son cours de plus en plus rapidement. Vous croisez la tour de cristal en pleine évolution, affublée d'une sorte de cabine en acier au-dessus. Sûrement l'habitacle du robot qui vous a aidé - et vous aidera. Au nord, la colonisation de l'embouchure du Dorgan progresse rapidement. Lorsque vous n'êtes qu'à une centaine de mètres des montagnes, vous passez entre deux pics pour vous enfoncer dans une crevasse noire. Vous paniquez, et lancez un hurlement final exutoire :

- Noooooooooon !!!!!

Vous arrêtez enfin d'hurler. Votre respiration est saccadée, il fait noir. Vous êtes épouvanté lorsque votre main rencontre la substance visqueuse qui recouvre votre visage. En voulant vous essuyer sur votre pantalon, vous constatez que celui-ci est aussi dans le même état.

Tout à coup, des lumières flottantes apparaissent. Il s'agit de papillons arborant des ailes très grandes - de la taille de votre main - et qui virevoltent autour de vous. La lueur qu'ils libèrent est captée et amplifiée par la mousse phosphorescente qui recouvre les parois. Toute la grotte dans laquelle vous venez de vous réveiller est illuminée, mais votre esprit reste embrouillé. Où se trouve la réalité ? Où se trouve le rêve ? La seule chose qui mérite votre attention est derrière vous : une grosse masse vivante ressemblant à un immense cerveau, dont les circonvolutions pulsent au rythme d'un fluide le parcourant. Lorsque vous posez votre main dessus, vous reconnaissez la texture du fluide qui vous recouvre. Soudain, une ouverture se forme, et votre sac est expulsé, accompagné de fils visqueux. Vous surmontez votre dégoût pour l'ouvrir. L'intérieur est rempli de fluide, mais vous y retrouvez toutes vos affaires (*par contre, rayez tous les repas de votre Feuille d'Aventure*). Un appel télépathique vous parvient :

- Ça va, créature humaine ?

- Heu oui.

- Bien, tu vas pouvoir repartir d'ici.

- Et comment ?

- Suit les papillons veilleurs jusqu'à la sortie des grottes. Ensuite, prend l'ascenseur dans la Tour de Diamant.

- Mais, il fait un froid mortel dehors !

- Si tu gardes mon liquide sur toi, il t'isolera et te nourrira en passant par les pores de ta peau. Ne t'inquiète pas.

- Qui êtes-vous ?

- Je suis la Mère-Gemme. Une créature créée par la science génétique des Éridanis et une amibe Ph'lène. Mon rôle a été d'enfanter la Tour de Diamant et de te préserver pour que tu puisses continuer ta mission.

- Qu'en est-il des relations entre les colons et les Ph'lènes ?

- Ils s'entendent à merveille, et ce, grâce à toi. La Déesse n'a pas répété les erreurs...

La masse gélatineuse est prise de tremblements réguliers.

- ...du futur, pourrait-on dire.

- Et bien je suis heureux d'avoir pu faire quelque chose d'aussi merveilleux.

- Lorsque tu seras en haut, tu devras mettre en marche la station.

- Hein ?

- Personne ne l'a fait, car cela aurait nuit à ton départ.

- Ah, la porte permanente, c'est vrai, marmonnez-vous. Que dois-je faire ?

- Toutes les instructions sont dans les ordinateurs. Tu as juste à enclencher la pile. Il s'agit de deux demi-globes qui généreront une énergie suffisante pour alerter le conseil galactique qui s'est créé entre-temps. Dès que ce sera fait, tu pourras partir. Le robot s'activera tout seul au bout d'une demi-heure.

- Combien de temps s'est écoulé ? J'ai quel âge ?

- Tu as été en stase dans une poche régénératrice en moi. Tes cellules ont été renouvelées en continu pendant mille huit cents ans, alors que ton âme a été entretenue par les pouvoirs magiques des Ph'lènes. Chose possible grâce au poison mutant qui

était en toi.

- Mille huit cents ans... répétez-vous hébété. Bon, ben merci pour tout alors.

- Adieu, et merci, au nom des Ph'lènes et des colons d'Éridan.

- Adieu, dites-vous en faisant un signe de la main.

Vous suivez les papillons qui vous guident jusqu'à la sortie. Effectivement, vous ne sentez pas la morsure du froid avec votre couche de gel nutritif. La couche qui recouvre vos yeux s'opacifie, ce qui vous permet d'avancer vers la tour flamboyante sans risquer de finir aveugle. À l'intérieur, vous retrouvez la même salle. La majorité du fluide qui vous protégeait a maintenant disparu. La couche qui recouvrait vos vêtements et votre sac s'est cristallisée. Elle part en poussière quand vous la frottez. Au moment où vous montez dans l'ascenseur, vous entendez un claquement, et êtes brusquement projeté au sol. La pression due au déplacement vous écrase. Finalement, vous arrêtez de lutter contre la douleur, puis vous évanouissez.

Au réveil, la cabine est arrêtée. Vous montez dans la salle du dessus grâce à des échelons soudés sur la paroi. À la faveur de la lumière qui est diffusée par la tour cristalline, vous devinez une porte fermée. Il vous faut beaucoup de force et de patience pour ne serait-ce que pour réussir à l'entrouvrir. Finalement, vous passez ce dernier obstacle pour vous retrouver dans le noir total. Dès que vous êtes habitué à l'obscurité, vous découvrez les deux demi-globes phosphorescents sur le côté. Vous avancez en tâtonnant, puis réunissez les deux parties. Il se dégage alors une forte luminosité, et vous retrouvez la même salle métallique que la première fois. Sauf que tout est éteint. Le robot est le même que dans vos souvenirs. Vous restez quelques minutes devant ce spectacle étonnant. La boucle est bouclée. Et vous avez pris un sacré coup de vieux ! Vous activez le Daleth, et devant vous trois portes s'affichent aussitôt, flottants à quelques centimètres au dessus du sol. Sans réfléchir plus longtemps vous faites votre choix.

Si vous empruntez la première porte, qui est rouge sang, rendez-vous au **848**.

Si vous franchissez plutôt la deuxième porte, qui est une sorte de mélange de vert et de bleu, rendez-vous au **507**.

Si vous choisissez la troisième porte, de couleur rose bonbon, rendez-vous au **226**.

Mais si vous avez déjà visité tous ces Mondes, rendez-vous au **382**.

55

Vous continuez votre progression vers le sommet de la montagne. La température diminue, et vous remarquez même de la neige persistante dans les interstices sur le bord du chemin. Vous êtes cependant encore bien loin des neiges éternelles. Votre progression est arrêtée par un cadavre. C'est un homme, mort depuis longtemps mais bien conservé par le froid. Il porte le même habit noir et tient encore dans sa main la même faux que les Faucheurs du village. Sa mort est due à la flèche qui dépasse de son dos et lui a transpercé le cœur. Les chances que l'archer soit encore dans les parages sont faibles, mais vous vous tenez sur vos gardes, tandis que vous jetez un œil à ses maigres possessions. Quatre pièces d'or et l'équivalent d'un repas en viande séchée tout de même. Vous avez l'impression qu'il manque quelque chose, car vous découvrez une étrange poussière rougeâtre au fond du sac, mais vous ne sauriez dire quoi. Cependant, tandis que vous examinez ce corps, vous entendez un bruit derrière vous. Vous vous retournez vivement...pour faire face à un Spectre Chasseur ! La

créature détend ses longues pattes griffues et se met à parler d'une voix froide comme la neige qui vous surplombe :

« *Votre quête est vaine. Donnez-nous cet Aleph artificiel.* »

Pour toute réponse, vous brandissez farouchement votre myriade. Impossible d'échapper à cet affrontement.

SPECTRE CHASSEUR Habilité : 10 Endurance : 12

Si vous l'emportez, il est plus que temps de partir d'ici. Vous pouvez prendre ce qui vous intéresse sur le corps, le malheureux n'en aura de toute façon plus besoin, puis vous utilisez le Daleth. Rendez-vous au **840**.

56

Vous atterrissez en douceur sur une herbe verdoyante. Tout autour de vous, vous contemplez un décor enchanteur : une vaste prairie qui semble s'étendre à l'infini, parsemée ci et là de magnifiques et vigoureux arbres, d'une espèce qui vous est parfaitement inconnue. Le ciel est bleu azur, et aucun nuage ne vient le souiller. Cependant, l'absence de soleil vous rappelle que vous n'êtes plus sur votre Khul natal. Une lumière dont vous ne parvenez pas à découvrir la nature, éclaire ce Monde d'une aura bienveillante.

Un bruit de clapotement parvient à vos oreilles, au milieu de chants d'oiseaux : une rivière coule paresseusement à quelques mètres de l'endroit où vous vous êtes matérialisé. En vous approchant de sa berge, vous contemplez, fasciné, des dizaines de poissons qui défilent sous la surface dans un ballet incessant de couleurs vives. Vous prenez une profonde inspiration et vous vous apercevez que l'air est d'une pureté absolue. Visiblement, vous êtes tombé dans un véritable havre de paix, un paradis perdu quelque part dans le Macrocosmos.

Si vous êtes le Scientifique, diminuez votre habilité d'un point tant que vous n'aurez pas quitté ce Monde. Si vous êtes le Baroudeur, en revanche, augmentez au contraire votre total d'habilité d'un point tant que vous vous trouverez dans ce Monde.

Hormis les poissons de la rivière et les oiseaux qui gazouillent au dessus de votre tête, vous n'apercevez cependant aucune présence intelligente. Ce Monde est-il habité ?

« *Soyez le bienvenu.* »

Vous sursautez nerveusement, en entendant une voix, à l'intonation amicale, prononcer ces trois mots.

- *N'ayez pas peur, nous ne vous voulons aucun mal.*

Vous regardez tout autour de vous, et vous ne voyez pas âme qui vive.

- *Nous sommes au dessus de vous. Levez la tête.*

Vous obéissez mais vous ne voyez toujours personne, excepté bien sûr les oiseaux multicolores, qui planent en cercle dans le ciel azur.

- *Oui, nous sommes bien ces « oiseaux » comme vous dites.*

Stupéfait, vous contemplez bêtement les volatiles qui, maintenant, se rapprochent de vous.

- *Nous utilisons la télépathie pour communiquer. Vous pouvez l'utiliser aussi, c'est très facile.*

Sceptique, vous vous concentrez tout de même pour demander à ces étranges créatures leur nom et si elles sont les seules êtres civilisés de ce Monde.

- *Nous sommes les Maglors et nous sommes les messagers des Hidiens, les penseurs de ce Monde. Suis la rivière si tu veux les rencontrer.* »

Vous êtes quelque peu hésitant à ce propos : le Monde a certes l'air enchanteur mais il n'est pas dit pour autant que ses habitants soient amicaux. Mais vous n'avez guère le choix : si un des fragments du Daleth se trouve dans les parages, ces Hidiens pourront peut-être vous renseigner. Aussi, vous obtempérez mentalement et aussitôt, les Maglors reprennent leur gracieux envol, tourbillonnant autour de la rivière pour vous montrer la route.

Pendant près d'une heure, vous suivez le cours d'eau, sans remarquer le moindre changement dans le paysage enchanteur. Puis, vous distinguez bientôt une sorte de petit village dans le lointain. Il grossit de plus en plus au fur et à mesure de votre marche et vous l'atteignez bientôt. Rendez-vous au **47**.

57

Vous entrez dans le bâtiment et découvrez l'intérieur de l'auberge. Étant en plein milieu de la journée, elle est presque vide en-dehors bien entendu du gérant et d'un ivrogne que l'alcool frelaté ne risque plus de tuer. Il vous observe un instant, puis semble se rappeler quelque chose. Il sourit un grand coup, spectacle assez horrible, et vous apporte une très vieille bière sans que vous ne lui ayez rien demandé.

« C'est sur le compte de la maison. Je vous ai vu vous battre avec les types bizarres, tout à l'heure, ça suffit à vous rendre éminemment sympathique à mes yeux. Ils sont complètement fadas ces gens-là. Je les ai entendus discuter entre eux, et ils sont borges, à un point qui dépasse l'entendement, même pour un vieux de la vieille comme moi qui en a vu d'autres. Bon, qu'est-ce que je peux faire pour vous à part ça ? »

Vous commencez à lui poser des questions sur ce qui se passe dans les environs, mais le résultat n'est pas à la hauteur de vos espérances. Les tenanciers d'auberge sont peut-être des mines d'informations mais l'intérêt des dit-renseignements est plus que limité. Vous êtes enseveli sous une avalanche de potins et de ragots. Certaines histoires sont particulièrement drôles, d'autres sont croustillantes, mais aussi dérangeantes car les protagonistes en sont évidemment les cadavres animés habitant le coin. Cependant, vous ne trouvez au final rien d'utile dans tout cela. Cependant la bière est meilleure que ce qu'il pourrait sembler et vous regagnez un point d'Endurance. Vous finissez par quitter l'auberge, et reprenez votre exploration des lieux. Vous pouvez maintenant vous rendre à l'église au **121**, chez la rebouteuse au **775** ou sortir des zones urbaines au **96**. Si vous préférez quitter ce Monde, rendez-vous au **840**.

58

Vous vous campez fermement sur vos jambes en saisissant votre myriade, à son état de base, et attendez qu'elles soient à votre portée pour frapper. Vous sentez dans votre main que votre arme change de forme pour prendre l'apparence de leur lance, tandis que le groupe de créatures tente de vous encercler. Maintenant que vous les voyez de

plus près, vous vous apercevez qu'elles ont une forme vaguement humaine : Leurs têtes bouffies portent de redoutables défenses recourbées sortant de leurs bouches cruelles. Leurs nez ressemblent à un groin et leurs petits yeux noirs semblent lancer des éclairs vers vous.

CREATURES PORCINES Habilité : 9 Endurance : 11

Ôtez un point à votre total d'*Habilité* pour la durée de ce combat, en raison de votre maladresse au maniement de la lance, sauf si vous incarnez le *Mercenaire*. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **42**.

59

Apparemment, vous avez joué de malchance, car le couloir se finit au bout d'une trentaine de mètres. Vous jetez un coup d'œil sur les portes qui sont disposées à intervalle régulier, et remarquez qu'elles possèdent toutes un panneau en bois cloué portant chacune une inscription différente : « GIMETH », « BETH », « ALETH ». Acculé, vous tentez le tout pour le tout en franchissant cette dernière. Près du battant, vous voyez un bouton que vous appuyez instinctivement. Une lumière brillante se diffuse dans la salle découvrant son contenu : trois petites sphères identiques. Vous en ramassez une pour l'examiner. Vous distinguez une infinité de paysages qui se font et se défont continuellement à sa surface. Elle vous rappelle un peu votre Daleth. Dans le doute, vous plongez dans votre équipement pour la comparaison. Vous constatez que vous ne l'avez plus !! Soit il est tombé lors de l'une de vos chutes, soit le vieillard vous l'a subtilisé lorsque vous l'avez heurté. Vous allez devoir retourner là-bas. Tout à coup, vous interrompant dans vos réflexions, une main lourde s'abat sur votre épaule pour vous faire faire un demi-tour brutal. Un chuintement se fait entendre. Vous levez vos mains instantanément pour vous protéger, mais tout votre visage vous brûle atrocement. Un uppercut bien appliqué sur votre foie vous plie en deux, et vous étale pour le compte. Vous sombrez dans l'inconscience. Rendez-vous au **337**.

60

Vous vous lancez dans une joute oratoire contre vous-même. Pour résoudre cette confrontation, vous allez livrer un combat philosophique contre un adversaire qui a les mêmes caractéristiques que vous (utilisez vos *Totaux Initiaux*). Vous ne perdrez aucun point d'*Endurance* lors cette rencontre (le décompte sert juste à désigner le vainqueur). Vous pouvez utiliser la chance comme dans un combat normal (par contre, les points de *Chance* utilisés seront normalement décrémentés). Affûtez vos dés, et lancez-vous dans le débat.

VOUS Habilité : - Endurance : -

Si vous êtes vainqueur en vingt assauts ou moins, rendez-vous au **132**.

Si vous perdez cette joute oratoire en vingt assauts ou moins, rendez-vous au **548**.

Si ce débat n'est pas fini à la fin du vingtième assaut, allez au **534**.

61

Avant de partir, vous saisissez la pioche du mineur. Notez-la sur votre *Feuille d'Aventure*. La galerie remonte légèrement, uniquement éclairée par les choses rouges qui poussent sur le mur. Vous vous arrêtez pour reprendre votre souffle et surtout vos esprits. Votre premier contact avec un autre Monde que Khul a été brutal. Vous vous demandez si vous ne feriez pas mieux de quitter cet endroit dès maintenant. Mais d'un autre côté, peut-être renferme-t-il un des fragments que vous devrez désormais rechercher ? Chassant provisoirement ces réflexions de vos pensées, vous examinez plus attentivement les étranges points rouges luminescents qui pullulent sur les murs du tunnel. Vous passez votre main sur l'un d'eux et vous constatez qu'il s'agit d'une sorte de poussière si brûlante que vous ne pouvez la toucher plus de quelques secondes. Vous ressentez peu de temps après un léger engourdissement au bout de vos doigts. Espérons que vous n'avez pas commis une grossière erreur... Vous manquez de buter sur deux cadavres de lampes à pétrole lorsque vous pénétrez dans une nouvelle caverne, au centre de laquelle sont en train de s'entredéchirer mutuellement deux autres mineurs. Un troisième, qui a subi les coups des autres, se relève comme s'il venait de ressusciter et les profondes blessures dans son corps se guérissent immédiatement grâce à la poussière rouge qui s'infiltré en lui. Ces choses immortelles passent donc leur existence à s'entretuer pour l'éternité ? Voilà qui ne semble avoir aucun sens. En tout cas, deux autres galeries permettent de sortir de cette nouvelle caverne. Une semble partir en serpentant dans les méandres de ce lieu inconnu, une autre est éclairée par des ampoules électriques et débouche sur une porte métallique.

Si vous foncez à travers la galerie éclairée, rendez-vous au **656**.

Si vous préférez l'autre galerie, toujours éclairé par la poussière rouge, rendez-vous au **72**.

Si vous attaquez les trois mineurs, rendez-vous au **161**.

Si vous préférez utiliser votre Daleth pour quitter ce Monde qui semble aussi dangereux qu'inintéressant, rendez-vous au **313**.

62

Crânement, vous pointez votre arme dans la direction du nid et pulvérisez sans hésitation ces progénitures dégoûtantes. Le bain de gélatine grisâtre qui en subsiste vous réjouit, jusqu'à ce qu'un rugissement effroyable résonne juste devant vous, par delà la muraille. Maman Ver des Sables ne semble pas partager votre joie... Vous venez en effet d'exterminer en quelques secondes ce qu'elle avait mis plusieurs mois à concevoir ! Préparez-vous au combat en vous rendant au **520**.

63

Le prince vous guide jusqu'à l'arrière du palais, dans un jardin touffu ressemblant plutôt à une forêt tropicale. L'étroit sentier de terre rouge vous amène jusqu'à un arbre au tronc très large qui trône au milieu d'une clairière ; entre ses racines à moitié ensevelies

se trouvent des sphères membraneuses rouges. Les branches sont chargées de grappes de fruits gros comme des pommes violacées. Au milieu des feuillages, une énorme poche jaune vitreuse est installée sur le premier embranchement. Elle est recouverte d'un fluide poisseux transparent. En regardant de plus près, vous constatez que cette chose n'est pas végétale : il s'agit de l'abdomen démesuré d'un insecte géant dont la tête et les pattes reposent sur des branchages situés en hauteur. Le désignant du doigt, vous demandez :

« C'est ça qui fabrique la gangue ?

- Oui. Mes ancêtres avaient fait ce qu'ils appelaient des « expériences génétiques ». Nous avons oublié le sens même de ce que cela signifie, mais nous gardons cet héritage. L'adéhène, je crois, de l'arbre a été croisé avec des scorpions, ce qui permet à cette fabuleuse plante de nous fournir deux espèces d'animaux lumineux.

- C'est visiblement une symbiose...ce qui signifie que si l'un des éléments est contaminé, les autres le sont.

- Vous croyez ? demande le prince avec anxiété.

- Vous n'avez pas de surveillance ici ?

- Non ! C'est un secret gardé depuis tellement longtemps que... »

Le souverain s'écroule face contre terre suite au coup que vous venez de lui octroyer derrière la nuque. Pendant que vous examinez l'aberration qui s'élève devant vous, une petite fée brillante sort d'une grappe. Elle se dirige directement sur le Pot-De-Gangue, sûrement attirée par quelque phéromone prévue à cet effet. La pauvre se colle alors sur la chose. En se débattant inutilement, elle est absorbée très rapidement. Le point brillant se déplace au sein du liquide translucide. L'insecte pond ensuite une sphère opaque cristalline qui tombe dans un filet judicieusement placé. En prenant la boule collante, vous sentez les vibrations des ailes de la jeune fée emprisonnée. Pauvre bête, pensez-vous.

Vous entreprenez de détruire définitivement cette horreur : vous commencez par percer l'abdomen de l'insecte, dont le contenu coule et se fige aussitôt. Après avoir arraché et écrasé tous les fruits, vous crevez les sphères rouges qui régurgitent des fœtus translucides de scorpions dans un liquide sirupeux vermeil. Enfin, vous mettez le feu à l'ensemble. Lorsque les flammes sont assez importantes, vous déguerpissez.

Si vous possédez un Pendentif de Pythie, rendez-vous au **157**. Sinon, rendez-vous au **85**.

64

« J'étais autrefois une Lashkvye des profondeurs, fragile et faible. Mais nous n'avions alors qu'une fausse idée de notre mort. En fait, il ne s'agit que d'une étape naturelle de notre évolution. Une sorte d'hibernation poussée à un stade ultime. Au bout de plusieurs années à la surface, à l'air et au soleil, nos corps apprennent à développer leur système immunitaire. Je viens d'une autre Chrysalide de la surface, et mon rôle est de veiller sur ceux-ci jusqu'à leur réveil. »

La Lashkvye vous apprend que dérivez sur le corps d'une Chrysalide qui reprendra aussi une nouvelle forme. Quand elle sortira de sa léthargie, elle servira d'île flottante pour les Lashkvyes de la surface. Ensemble ils navigueront sur des mers sans fin. Touché par son histoire, vous décidez alors de lui raconter des bribes de la vôtre. Lorsque vous avez fini, rendez-vous au **219**.

65

Vous grimpez sans traîner à bord de la jeep, jetant des regards prudents de tous les côtés. Vous démarrez en faisant crisser les pneus dégonflés et vous mettez le cap sur Neufort V. Les événements se sont enchaînés un peu trop rapidement à votre goût et vous êtes trop excité pour pouvoir analyser calmement la situation. Vous savez en tout cas qu'il n'est pas bon de traîner trop longtemps dans le désert, en raison des attaques fréquentes des Vers des Sables. Aussi, vous accélérez pied au plancher, montant à la vitesse maximum. Pendant une bonne demi-heure, vous roulez sans trop de difficulté mais bientôt les choses se gâtent pour vous. Jetant un coup d'œil dans le rétroviseur, vous voyez un nuage de poussière derrière vous, à environ deux cent mètres et qui gagne rapidement du terrain. Votre estomac se noue et de la sueur dégouline de votre front : un ou plusieurs vers des sables vous ont pris en chasse! Vous êtes bien tenté de les semer mais vous savez que c'est impossible, la vitesse des vers étant supérieure à celle de votre véhicule. Vous écrasez donc la pédale de frein et le véhicule s'immobilise dans un crissement de pneu strident. Vous sautez prestement sur le sol, vous brandissez votre arme et vous faites face au nuage de poussière, qui est maintenant à une cinquantaine de mètres de vous.

Si votre total de *Temps* est inférieur à 10, rendez-vous au **122**.

Si ce même total de *Temps* est égal ou supérieur à 11, rendez-vous au **37**.

66

« Oui, ce sont des êtres merveilleux, dites-vous en pensant à la beauté d'Alrauna. Ils éclairent la nuit de mille feux. Je n'avais jamais rien vu d'aussi étonnant.

Le vieil homme vous regarde avec un grand sourire.

- C'est un vrai plaisir de recevoir un ami des Esprits de Lumière en ma demeure. Ce sont les gardiens de ce Monde, ce sont eux qui le nourrissent. Tu es une bénédiction.

- C'est Alrauna elle-même qui m'a dit de me rendre à la Tour.

- Eh bien, tu devrais prendre quelques potions magiques. La Tour est extrêmement bien gardée. Il te faudra combattre pour la rejoindre

- Je croyais que ce n'était que des légendes.

- Oh, toutes les légendes ont un fond de vérité. Viens avec moi.

Vous le suivez jusqu'à un petit local où se trouvent d'innombrables fioles et bouteille en terre cuite. Alambics et récipients divers contiennent des produits inconnus.

- Je t'en prie, choisis ce que tu veux dans cette pièce.

Vous pouvez acheter selon vos moyens et la contenance de votre sac à dos (*chaque objet prend une place*) :

Étincelle de Feu (Inflige 5 points de dégâts type feu en combat) 2 *diamants*

Larme d'Eau (Inflige 5 points de dégâts type glace en combat) 2 *diamants*

Œuf d'Ombre (Inflige 5 points de dégâts type mort en combat) 2 *diamants*

Fleur de Lumière (Inflige 5 points de dégâts type vie en combat) 2 *diamants*

Rose des Sables (Inflige 5 points de dégâts type terre en combat) 2 *diamants*

Globe des Vents (Inflige 5 points de dégâts type air en combat) 2 *diamants*

Aile de Fée (Vous protège automatiquement d'une seule attaque magique lors d'un combat) 2 *diamants*

Trèfle à Quatre Feuilles (Change automatiquement un test *malchanceux* en test *chanceux*) 1 *opale*

Potion de Vie (Redonne 10 points d'*Endurance*) 2 *opales*

Spores de Flétrissure (Diminue l'*Habilité* d'un point pendant un combat) 2 *opales*

Carapace de Tortue (Diminue des pertes de 1 PE par assaut pendant un combat) 3 opales
Orbe des Âmes (Vous ressuscitez automatiquement et met votre *Endurance* au maximum) 4 opales

Tous ces objets sont à usage unique, leurs effets sont cumulatifs s'ils sont utilisés sur le même adversaire ou personnage lors d'un même combat. Vous pouvez en utiliser un lors d'un assaut. Dans ce dernier cas, ne lancez pas les dés pour vous : vous perdez l'assaut automatiquement avec la perte d'Endurance selon le résultat des dés de votre ou vos adversaire(s). L'effet est immédiat et se résout lors de l'assaut en cours. Seuls l'Aile de Fée, le Trèfle à Quatre Feuilles, et l'Orbe des Âmes sont des objets passifs : ils agissent dès que les conditions le permettent (une Aile annulera la première attaque magique ; un Trèfle changera le premier jet malchanceux, et l'Orbe vous ressuscitera dès que vous mourez suite à des pertes d'Endurance quelle qu'elles soient), vous devez donc les rayer de votre équipement après résolution de leur effet (et ainsi de suite si vous en avez plusieurs de la même sorte). Bien évidemment, la Potion de Vie ne vous permet pas de dépasser votre total initial d'Endurance.

Notez bien que le texte ne vous proposera jamais d'avoir recours à ces objets, ce sera à vous de les utiliser quand bon vous semblera.

Quand vous aurez fini vos emplettes, remerciez le vieil homme et sortez. Si vous avez rendez-vous avec Avram, rendez-vous au **558**, sinon allez au **48**.

67

Il est difficile de contenir le surnombre des membres insectoïdes, mais vous arrivez quand même à lui couper quelques griffes au passage, rendant l'un d'eux moins préhensile. Vous profitez de cet avantage pour vous replacer en reculant de quelques pas. Qu'allez-vous faire ?

Si vous avez un pistolet laser, le canarder ? Rendez-vous au **527**.

Si vous avez encore la dague, la lancer ? Rendez-vous au **738**.

L'attaquer avec le poing américain ? Rendez-vous au **331**.

L'empaler avec l'hallebarde ? Rendez-vous au **621**.

Trancher le membre qui tient la myriade avec le cimenterre ? Rendez-vous au **754**.

68

Vous sentez soudain une douleur lancinante vous déchirer la cuisse droite. L'un des Spectres vous a atteint d'un coup de griffe. Vous perdez trois points d'*Endurance*. Serrant les dents, vous poursuivez malgré tout votre course frénétique et vous franchissez à toute allure la porte dimensionnelle. Aussitôt, une sensation de vertige vous saisit. L'univers autour de vous semble tourbillonner. Bientôt la salle, les cadavres et les Spectres Chasseurs se fondent en un kaléidoscope de couleur et vous sentez vos pieds quitter le sol. Tout à coup, une lumière blanche vous éblouit et vous êtes contraint de fermer vos yeux. Vous perdez deux points d'*Endurance* supplémentaires. Bientôt, vos pieds touchent à nouveau la terre ferme et la lumière baisse suffisamment d'intensité pour que vous puissiez ouvrir vos paupières. Malgré les explications des Technocrates, vous ressentez tout de même un choc en contemplant votre nouvel environnement. Vous ignorez totalement où vous êtes mais une seule chose est sûre : vous avez quitté Neufort V et Khul.

Lancez un dé. Si vous obtenez un chiffre pair, rendez-vous au **265**. Si vous obtenez un chiffre impair, rendez-vous au **94**.

69

Vous décidez de laisser ces minables à leurs jeux de dé, lorsque la voix grave d'Avram s'élève :

« Reste ici, Étranger !

Il se tient debout les poings serrés :

- Rendez-vous demain matin ici, Étranger. Nous verrons si tu auras toujours la langue aussi pendue après trois jours de marche dans le blizzard.

- Non, c'est bon, je vais chercher quelqu'un d'autre.

- Ha ha ha ! Tu ne trouveras personne, mon louchon !

Vous le quittez, et partez à la recherche d'Indranil. La soirée est déjà bien avancée, et le ciel est magnifiquement étoilé. Les poils de votre barbe gèlent instantanément au contact de l'air glacial. Vous vous hâtez de rejoindre l'auberge du portail ouest de la cité. À l'intérieur, c'est déjà plus calme que l'établissement dépravé d'où vous venez. Vous interrogez le tenancier :

- Je cherche un guide qui se nomme Indranil.

- Connaît pas. Qu'est-ce que vous voulez boire ?

- Je viens de la part de Manoj, il m'a recommandé cette personne pour atteindre la Tour de Diamant.

- La Tour de Diamant est gardée par un monstre indestructible, sorti de la pire magie qui existe Étranger ! Tonne une voix rauque derrière vous.

Vous vous retournez. Un vieil homme au regard vif est assis à une table, avec une choppe de bière vide à la main. Vous achetez deux bières (*retirez 4 rubis de votre bourse*), et vous asseyez nonchalamment face à lui. En posant une choppe devant lui, vous continuez cette conversation intéressante :

- Et quelle magie ? Celle des êtres de lumière ?

- Non. Celle des Technologiques !

- Un robot ? Un Cyborg ?

- Je ne sais pas de quoi vous parlez. C'est un être vivant conçu par les Technologiques. Une de leurs premières expériences de la Magie-Qui-Mélange. Celle-ci échappa à leur contrôle, provoquant leur anéantissement.

- Et comment savez-vous ça ?

- Les Esprits de Lumière savent tout ! Ils me parlent. Et ils m'ont aussi parlé de vous. »

Si vous avez détruit le Pot-De-Gangue, rendez-vous au **545**. Dans le cas contraire, allez au **626**.

70

Puisant dans vos ultimes réserves d'énergie, vous accélérez le pas pour vous échapper. N'osant y croire, vous entendez le bruit de vos poursuivants s'estomper dans le lointain et vous reprenez courage, fonçant toujours plus vite vers le lac et, vous l'espérez, votre salut. Enfin, au bout d'une durée que vous ne pouvez mesurer, vous apercevez avec espoir le miroitement de l'eau à travers la végétation et déboulez comme une fusée sur

la grève du lac. Vous tournez la tête de droite et de gauche et repérez votre canot à quelques mètres de votre position. Vous reprenez alors votre course effrénée et bondissez dans le canot après l'avoir poussé sur l'eau, avant de vous mettre à pagayer follement pour vous éloigner du rivage. Alors que vous vous trouvez à plusieurs mètres de la grève, les Simiens débouchent à leur tour des frondaisons et lancent des cris de colère, mais ne s'aventurent pas dans l'eau. Il vous apparaît évident, cependant, que vous ne pourrez reprendre pied sur la cote et vous devez admettre que votre seul espoir est de retourner au village lacustre. Pour essayer d'y parvenir, rendez-vous au **156**.

71

Vous suivez l'homme le long des couloirs déserts, franchissant de temps à autre une porte ou une salle quasiment dépourvue de mobilier.

Soudain, l'homme s'immobilise au bout d'un couloir et fronce les sourcils, l'air inquiet :

« La salle suivante est occupée et nous ne pourrions avoir raison des gardes à deux...

Vous remarquez cependant une autre porte sur votre gauche :

- Pourquoi ne pas passer par là ? demandez-vous.

- Elle est verrouillée et je n'ai pas de clef, répond l'homme, je pourrais essayer de la court-circuiter, mais cela me prendrait trop de temps... »

Vous remarquez alors, le long du chambranle, un petit boîtier qui doit servir de serrure. Sur le panneau qui vous fait face, une petite encoche doit servir à introduire une clef. Si vous disposez d'une ou plusieurs plaquettes colorées, vous pouvez les proposer à votre guide pour tenter d'ouvrir cette porte.

Si vous possédez une plaquette bleue allez au **202**.

Si vous avez une plaquette jaune allez au **269**.

Si la plaquette que vous détenez est verte allez au **111**.

Si c'est la plaquette incolore allez au **663**.

Si, enfin, vous n'avez aucune de ces plaquettes, allez au **277**.

72

Vous pénétrez dans une longue galerie qui ne cesse de dériver tantôt à gauche, tantôt à droite. La poussière rouge sur les murs devient de plus en plus sombre et vous commencez à avoir du mal à distinguer où vous posez les pieds. Vous apercevez soudainement quelques silhouettes humaines qui se rapprochent face à vous. Et immédiatement, les cris hystériques recommencent. Vous n'avez pas le choix, il va falloir courir ! Quelque chose vous étonne... vos gestes sont plus lents et plus maladroits, vous regardez la poussière autour de vous, de plus en plus obscure et quelque chose d'étrange se passe. C'est comme si vous entriez en contact avec elle. Ou qu'elle essayait de faire quelque chose à votre corps. Au fur et à mesure que vous avancez dans le couloir, votre tête commence à tourner et la poussière envahie de plus en plus d'espace sur les murs. Et soudain face à vous apparaît un autre groupe de mineurs, dont vous distinguez à peine les silhouettes car la poussière est maintenant devenue quasiment noire et sa fluorescence semble dégager l'obscurité elle-même.

Si vous désirez combattre le groupe de mineurs, rendez-vous au **339**.

Si vous préférez traverser la masse de bêtes et fuir en courant à travers la longue galerie dans l'espoir de sortir de cet enfer pour découvrir la surface de ce Monde, rendez-vous au **224**.

Si vous préférez utiliser votre Daleth, rendez-vous au **313**.

73

Pendant que les deux responsables s'occupent de protéger ce qui doit l'être, vous vous concentrez pour atteindre les esprits qui vivent sur Akbar. La seule façon de sauver cette planète est de les convaincre d'utiliser leurs pouvoirs pour amortir la chute du vaisseau. Vous finissez par entendre au loin quelques bruissements, mais vous ne faites qu'effleurer le champ télépathique des créatures de lumière. Après un temps qui vous semble une éternité, vous abandonnez vos efforts. Soit vous n'êtes pas assez proche, soit vous n'avez pas assez de venin en vous pour utiliser les pouvoirs des Ph'lènes à une telle distance. Lorsque vous rouvrez les yeux, la salle est vide. L'alerte vous vrille le cerveau. Il vous faut l'entendre trois fois pour comprendre ce que le message implique :

« Alerte ! Alerte ! Collision dans dix minutes ! Altitude deux cents kilomètres ! Alerte ! Alerte ! Collision dans cinq minutes ! Altitude deux cents kilomètres ! Alerte ! Alerte... »

Le vaisseau a atteint l'altitude critique, il est trop tard pour sauver ce vaisseau, et peut-être même vous ! Un cruel dilemme vous échoit. Qu'allez-vous faire ?

Fuir en laissant ce vaisseau s'écraser sur Akbar et y détruire toute vie ? Rendez-vous au **493**,

Tentez de sauver ce vaisseau et Akbar en prenant le risque de ne vraiment plus pouvoir repartir cette fois-ci ? Rendez-vous au **54**.

74

En tenant un barreau fermement, vous basculez vos jambes pour prendre place sur l'échelle mais sentez la créature traverser la pièce à toute vitesse et vous attaquer! Malheureusement, le monstre vous gratifie d'une large griffure sur la cuisse tout en se fracassant contre l'ouverture, en faisant trembler le mur. Ce coup vous fait perdre 4 points d'*Endurance*. Néanmoins, vous êtes maintenant en place, et amorcez votre descente aussi rapidement que possible. En même temps, vous observez avec inquiétude la grosse forme noire massée contre la fenêtre, trop imposante pour passer par cette voie et vous suivre. Avec horreur, vous voyez une patte velue, aussi large qu'un tronc d'arbre, sortir depuis la chambre et saisir le montant de l'échelle! Tout en poussant des grognements féroces, la bête se met à secouer vigoureusement la structure. *Tentez votre chance* : si vous êtes *chanceux*, allez au **137** ; dans le cas contraire rendez-vous au **336**.

75

« Pour les grands esprits, nous disposons d'une petite bibliothèque. Suivez-moi. »

Elle se lève, ouvre la porte du fond, et après un court couloir vous mène dans une pièce

exigüe qui ressemble à un débarras, mais avec une chaise et une étagère remplie de livres en guise de mobilier. Vous vous attendez à ne trouver que des documents sur l'histoire ou la philosophie, mais un ouvrage vous surprend agréablement. Il se présente comme un récit soi-disant autobiographique de quelqu'un pouvant voyager à travers les dimensions. Vous demandez s'il est possible de l'emprunter, mais votre guide vous informe que la lecture se fait forcément sur place. Si vous voulez tout de même le lire, installez-vous et rendez-vous au **384**. Sinon, rendez-vous au **314**.

76

Au moment où vous embarquez, vous voyez votre ami tavernier discuter avec le capitaine du navire. Vous vous placez de façon à les surveiller du coin de l'œil. Vu qu'ils jettent plusieurs fois des regards dans votre direction, vous pouvez être persuadé que ce truand vous fait une réputation d'enfer. En vous tenant sur vos gardes, vous suivez le mousse qui vous indique votre cabine. Plus tard, le capitaine du navire qui vous aborde sans aucune équivoque :

« Écoute, tu te tiens tranquille jusqu'à Al'Anfa. Sinon, je m'occupe personnellement de te jeter par-dessus bord.

Vous soutenez son regard, et lui répondez avec le même ton monocorde inamical.

- Pareil ! Veille à la sécurité de tes passagers, et ce bateau arrivera en un morceau. »

Il vous sourit d'un air entendu, puis retourne à ses occupations. De votre côté, vous êtes rassuré, car apparemment, il ne vous posera pas de problèmes.

Le lac communique avec l'océan au moyen d'un canal artificiel. Bien que les rivages et la végétation soient naturels, la rectitude du cours d'eau et les collines littéralement coupées en deux prouvent une altération d'origine humaine. Vous estimez cependant que ça doit remonter au-delà de la mémoire collective. Lorsque le bateau rejoint l'océan et se dirige vers le sud, vous découvrez une immense chaîne qui rejoint l'horizon avec des sommets de plus en plus élancés, comme s'ils voulaient transpercer les étoiles...

Vous ne trouvez personne à qui parler. Les gens évitent votre présence, ou ne répondent pas à vos salutations. Le voyage est reposant (vous regagnez 5 points d'*Endurance*). Dans le port d'Al'Anfa, vous vous sentez tout petit face aux gigantesques montagnes verticales qui se dressent directement de l'océan. Après vous être renseigné auprès d'un autochtone, vous comprenez que vous allez devoir vous rendre à un village situé à une demi-journée de marche. De là, vous pourrez accéder au téléphérique qui vous rendra l'ascension bien moins fatigante. Vous vous mettez en route aussitôt pour ne pas perdre un jour de plus sur ce Monde. Rendez-vous au **818**.

77

Vous reconnaissez bien le fils du Roi-Scorpion, il a le même regard.

« J'ai connu votre père, il est mort en me protégeant.

Le Prince se lève en hurlant :

- Quoi ?

- Je suis désolé, c'est la vérité. Il avait été transformé en hybride mi-homme mi-scorpion

par les monstres de la forêt. Après notre combat, il m'a demandé de vous transmettre un message.

Le jeune homme se rassied, une main sur son front. Il est secoué de spasmes, mais se ressaisit rapidement. Il prend une inspiration, et vous demande d'une voix mal assurée :

- Quel est ce message, Étranger ?

- Une rébellion se prépare parmi les créatures lumineuses. Nous avons réussi à tuer leur chef et la plupart d'entre elles. Votre père est persuadé que des espions se sont infiltrés dans la cité, et qu'ils préparent une attaque massive simultanée lors de la prochaine pleine lune.

- C'est impossible !

- Et pourquoi ? demandez-vous en levant un sourcil interrogateur.

- Celles qu'on utilise sont artificielles. Elles n'ont pas d'âme, et donc ne peuvent pas se rebeller.

- Elles possèdent quand même des pouvoirs, non ?

- Oui, mais c'est tout.

- Serait-il possible qu'une des créatures ait pu s'introduire ici, et changer votre mode de fabrication ? Vous savez, on a vu des choses incroyables là-bas.

- Je ne crois pas, dit-il pensif.

- Vous pourriez me montrer comment vous créez ces êtres magiques ?

Il vous regarde profondément dans les yeux. De votre côté, vous restez concentré sur le moment où vous avez vu le fantôme du Roi ; espérant que s'il utilise la télépathie, il vous croit sur parole. Après un moment, il se lève :

- Suivez-moi... »

Rendez-vous au **63**.

78

Vous émergez du muret la myriade à la main. Vous êtes subjugué par son visage fin et la poitrine voluptueuse qui bombe élégamment sa veste en cuir noir. Cette femelle aurait pu embraser vos sens dans une situation moins pittoresque. Surprise par votre apparition, elle pointe aussitôt une épée laser dans votre direction. Ça tombe bien, vous en avez une aussi !

« Que veux-tu ?

- Je suis un simple voyageur.

- Avec un sabre laser ? Tu rigoles ! De quel clan es-tu ? demande-t-elle avec hargne.

Elle s'avance vers vous avec la ferme intention d'avoir une réponse satisfaisante.

- Je ne viens pas de votre Monde, je suis juste à la recherche d'une petite pièce métallique pour mon ap...

Vous vous arrêtez en plein discours, car vous voyez ce qu'elle a dans son autre main : un Daleth !

- Quel genre de pièce métallique ?

- Une tige en acier, qui va dans le même genre d'appareil que vous avez dans vo...

- J'en étais sûre ! » hurle-t-elle en vous coupant la parole.

Elle brandit son épée qui vrombit dans l'air chaud. Le combat est inévitable (déduisez 2 points d'*Habilité* si vous êtes le *Baroudeur*, ou un seul si vous êtes le *Scientifique*). La fuite n'est pas envisageable, car elle combattra à mort.

MERCENAIRE TW'LEK Habileté : 9 Endurance : 8

Si vous êtes vainqueur, continuez votre lecture.

Vous prenez son Daleth et constatez qu'il ne possède que deux fragments ; celui qui vous manque en est aussi absent. À part ça, c'est la copie conforme du vôtre qui vibre toujours, et confirme que ce que vous cherchez est bel et bien sous la dalle massive. Si vous avez une corde, rendez-vous au **594** ; sinon, allez au **829**.

79

« Vous êtes... la Mort.

Le sourire de Rousse reste figé, mais vous voyez maintenant sa véritable apparence. Ce n'est pas une transformation. Rousse est toujours là, bien présente. Mais en même temps, vu sous un angle à peine différent, elle est un gigantesque squelette portant la cape et la faux. Sous un autre une vieille femme avec une bobine de fil. Sous un troisième une jeune femme pâle portant une ankh. Sous un quatrième une horrible créature tentaculaire. Et ainsi de suite. Un grand nombre de questions se bousculent dans votre tête, mais vous commencez évidemment par la plus stupide, votre bouche étant plus rapide que votre cerveau.

- Pourquoi une jeune fille avec des tâches de rousseur ? Ce n'est guère effrayant.

Et la Mort répond. Sa voix est froide, monocorde, détachée, ni forte ni faible mais résonnant avec une clarté parfaite.

- Votre inconscient collectif trouvait que la moyenne d'âge du groupe était trop élevée, et qu'il manquait de représentant féminin. Je n'ai fait que m'adapter à cette tendance. De plus, je n'ai pas pour but d'être effrayante.

La réponse vous surprend un brin, mais vous ne distinguez pas la moindre once d'humour derrière tout cela, même si votre instinct n'est peut-être plus très sûr actuellement.

- C'est vous qui êtes derrière tout cela ? demandez-vous avec le maximum de cran dont vous êtes capable.

- Si par « tout cela », vous entendez toute cette sombre affaire de non-vivants depuis le début, et bien non. Seule la volonté des hommes est en cause ici. Aussi courageux était-il, Achmos ne voulait pas mourir. Sa volonté propre était telle qu'il réussit à faire fléchir le destin.

- Un homme seul peut altérer les principes fondamentaux de l'univers ?

- Bien sûr. Ne voyagez-vous pas actuellement entre les dimensions, perturbant leur équilibre à un tel point que l'univers a décidé de vous éliminer par l'intermédiaire des Spectres Chasseurs ? Achmos ne disposait pas d'un objet tel que le Daleth, mais il était devenu une légende. Les hommes croyaient en lui, plus qu'en certains de leurs dieux, et la foi est un moteur puissant. Alors Achmos me défia. Même lui ne pensait pas pouvoir gagner complètement, mais il réussit bien sûr à arracher la demi-victoire qu'il désirait. Et cette zone de l'espace et du temps se retrouva alors coupée de la mort, avec toutes les conséquences que cela pouvait engendrer. Des esprits coincés dans une boucle sans fin tandis que leurs corps pourrissaient. Bien sûr, cette situation était intenable et l'univers devait retrouver son équilibre. Cependant, plus personne ne croyait en moi par

ici, et je ne pouvais donc agir directement. Il me fallait un appui extérieur. D'où la création de l'ordre des faucheurs. Ce fut un échec retentissant !

Ce dernier mot sonne comme un coup de canon, et vous distingueriez presque une pointe de frustration dans la voix qui continue néanmoins :

- Cette montagne est tout à fait ordinaire. Mais elle habite l'esprit d'Achmos, qu'il fallait vaincre et bannir de ce lieu. Créer un instrument permettant à des simples mortels de s'introduire ici était d'une grande facilité. Il lui fut donné la forme d'une faux similaire à la mienne. Mais cependant, aucun d'eux n'était capable de venir à bout des défenses d'Achmos, créées lors d'une vie de héros. Aucun être humain ici n'avait à la fois une confiance assez grande en lui-même, et les capacités qui vont avec cette confiance, pour réussir à surpasser une légende, un homme déifié. C'est alors que l'astuce devint évidente. Combattre le mal par le mal. Et c'est là que vous entrez en scène.

Les yeux de la Mort se fixent sur vous. Quelle que soit sa forme, ils sont toujours les mêmes. Bleus. Froids. Glacés.

- Le Destin a triché avec les probabilités pour tenter de vous amener ici, comme il a triché pour vous empêcher de repartir. L'influence de la présence de mon arme a ensuite affecté le fonctionnement de votre myriade, en lui permettant d'imiter bien imparfaitement ma propre faux plutôt que celle de vos collègues. Il me suffisait ensuite de me joindre à ce petit groupe d'humains qui croyaient plus que tout en moi pour parvenir jusqu'ici. Cette écharde dans le tissu de la réalité qu'est le Daleth a permis de venir à bout de certaines barrières infranchissables normalement, jusqu'à la conclusion présente.

- Vous... m'avez... utilisé ?

La peur se ressent dans votre voix lorsque vous prononcez cette phrase. Vous n'avez pas envie de fâcher la Grande Faucheuse. Mais votre question ne l'irrite apparemment pas :

- Non. Je vous ai juste fourni les possibilités d'agir. Mais c'est vous qui avait décidé en votre âme et conscience d'accomplir cette quête, c'est vous qui avez choisi de me faire entrer ici alors que vous aviez compris ma véritable identité. Chaque être est libre de ses choix, tout le temps.

Elle s'arrête, vous observant avec curiosité de ses yeux si particuliers. Puis elle reprend, d'une voix presque amusée :

- Je sais. Vous vous attendez à une récompense, des remerciements, un coffre d'or, la main de la princesse. Mais l'univers n'est guère généreux et il ne vous offrira rien pour l'avoir remis à la normale. De plus, d'un certain point de vue, je vous ai déjà récompensé en vous offrant des explications alors que je n'étais pas obligé de le faire. En sus de cela, je me suis arrangé pour que les Spectres Chasseurs arrivent beaucoup moins rapidement que prévu. A l'origine, vous étiez censé affronter trois d'entre eux après seulement deux heures dans ce Monde. Vous avez été payé en temps et en connaissances, deux biens extrêmement précieux. Néanmoins, je peux peut-être faire un effort.

La Mort se retourne vers la porte d'acier. Quelque chose passe alors au travers. Votre estomac se noue un instant. La Mort au masque d'or est en train d'entrer dans la pièce. Mais elle ne paraît ni aussi grande, ni aussi forte, ni aussi terrifiante. Vous vous détendez un peu... et elle s'efface. Elle devient complètement transparente puis disparaît. Seul son masque d'or survit et tombe dans la main ouverte de l'autre faucheuse, qui vous le tend. Vous êtes un peu perdu :

- Qui était cette Faucheuse au final ?

- La Peur. L'incarnation de vos peurs les plus profondes et les plus enfouies. La quintessence de la terreur. Elle s'est éteinte car plus personne en ces lieux ne peut lui fournir ce qui la compose.

Vous ne comprenez que trop bien. En ce moment-même, votre niveau de peur a atteint un paroxysme tel que vous êtes étrangement calme. Et tout ce stress est dédié à un seul risque, celui que représente votre interlocuteur.

- Je crois que cette conversation est arrivée à son terme. Je vais donc m'en aller. À l'instant où je disparaîtrai, il restera treize secondes avant que des Spectres Chasseurs n'envahissent cette place. Adieu donc.

- Au revoir. Vous ne m'en voudrez pas si j'espère que nous ne nous retrouvons pas avant un grand nombre d'années ? demandez-vous avec vos dernières réserves de courage.

- Bien sûr que non. »

Et la Mort disparaît. Devant vous le masque doré reste en suspension tandis que celui de bois traîne toujours sur le sol. Vous ne pensez pas qu'elle bluffait au sujet des Spectres, ni sur un quelconque autre sujet d'ailleurs, aussi sortez-vous le Daleth. Vous pouvez si vous le désirez ramasser n'importe lequel des deux masques présents. Notez-le sur votre *Feuille d'Aventure*. Rendez-vous au **93**.

80

La surprise est totale quand un poignard fend les airs et se plante dans votre ventre. Vous perdez un dé de points d'*Endurance*. Jaune a autant de malchance et reçoit son petit frère dans l'épaule. Rendez-vous au **807**.

81

Vous vous approchez le plus silencieusement possible de la porte de bois. Elle n'est pas verrouillée et vous l'ouvrez doucement pour ne pas la faire grincer. Vous êtes face à un petit couloir étroit, pauvrement éclairé, qui contraste étonnamment avec la beauté et l'élégance des maisons Hidiennes. Il ne débouche que sur une unique porte, quelques mètres plus loin. Vous collez une oreille contre la porte et vous entendez un vaste brouhaha qui s'élève derrière. Apparemment, il se tient une sorte de réunion ou quelque chose de cet acabit. Mais le fait que ce rassemblement se tienne au beau milieu de la nuit vous met la puce à l'oreille ; se pourrait-il que les Hidiens ne soient pas aussi amicaux qu'ils en aient l'air ?

Si vous voulez ouvrir cette porte, rendez-vous au **851**.

Mais il est encore de temps de repartir incognito au fond de votre lit : dans ce cas, rendez-vous au **642**.

82

Tchak ! Votre lame s'empale en plein dans l'articulation du tarse. Le spectre émet alors un sifflement strident (retirez-lui 3 points d'*Endurance*). Vous accusez le coup de l'attaque sonique qui vous vrille le cerveau et vous perdez un point d'*Endurance*. Le bruit de la myriade qui tombe au sol vous ravit le cœur. Mais l'insecte furieux ne vous laisse

pas le temps de manifester votre joie : d'une ruade, il vous fait lâcher prise. Pendant qu'il arrache votre dague de son membre mutilé et la jette derrière lui (*rayez la dague de votre Feuille d'Aventure*), vous ramassez la myriade qui prend la forme du poing américain que vous avez dans l'autre main. Ni une, ni deux, vous l'enfilez, puis foncez sur le Spectre (vous gagnez un point de *Chance* pour avoir récupéré la myriade en plein combat). Il est temps d'en finir ! Menez ce combat jusqu'à son terme selon les règles habituelles, en sachant que vous bénéficiez d'un bonus de 2 points d'*Habilité* supplémentaires grâce à vos deux armes. Si vous êtes victorieux, rendez-vous au **366**.

83

« Excellent, acquiesce, toujours en souriant, le vieil Hidien. Nous n'avons pas souvent de visiteurs...en fait, nous n'en avons jamais eu. Mais vous êtes le bienvenu, répète-il une nouvelle fois. Au fait, je ne me suis pas présenté. Je m'appelle Selnyon, et je suis en quelque sorte le chef de ce village. Ce jeune Hidien qui m'accompagne est mon fils Trynium.

Ce dernier vous adresse un petit signe de tête en souriant aussi largement que son père, qui poursuit son exposé :

- Il est bientôt l'heure de manger. Nous serions honorés si vous vous joigniez à nous. Qu'en dites-vous ?

A vrai dire, votre estomac gargouille copieusement depuis quelques minutes ; la marche au grand air pour parvenir au village vous a creusé l'appétit, et vous acceptez avec une joie non dissimulée l'offre de Selnyon.

- Très bien, très bien, glousse-il. Suivez-moi je vous prie.

Vous obtempérez de bonne grâce et tournez les talons vers la grande maison. Mais Selnyon, sans se départir de son sourire, vous retient brutalement par le bras :

- Non, non, je ne vis pas ici. Suivez-moi, c'est par là. »

Le vieil Hidien vous emmène alors à travers de petites ruelles jusqu'à une belle maison, soigneusement entretenue et recouverte d'une végétation des plus verdoyante. L'allure de la demeure vous interpelle : d'une forme arrondie, percée de multiples fenêtres ovales, et surplombée de branches de taille respectable, ramifications du gigantesque arbre autour duquel s'articule la maison. Selnyon ouvre la petite porte rectangulaire et s'efface pour vous laisser pénétrer dans la demeure. Celle-ci respire la joie de vivre et la communion avec la nature : partout où vous posez les yeux, vous pouvez contempler des plantes qui poussent sur les murs, sur les sols et même sur les plafonds. C'est en, contemplant les meubles que vous comprenez soudain la vérité : les plantes *sont* la maison ; en pénétrant dans la salle à manger, vous vous retrouvez face à une table et des chaises faites d'une verdure éclatante. Votre hôte vous fait signe de vous asseoir et, à votre grande surprise, le fauteuil est extrêmement confortable. Tandis que vous prenez vos aises, Selnyon s'éclipse dans une pièce mitoyenne, très probablement la cuisine, et revient quelques instants en compagnie d'une marmite fumante. Au même instant, la porte d'entrée s'ouvre et Trynium vous rejoint en haletant à table.

« Qu'est-ce que c'est ? demandez-vous avec curiosité en montrant la marmite.

- Notre nourriture préférée, répond Selnyon. C'est à base de plantes et de racines.

- Très bon, vous souffle en souriant Trynium.

Vous saisissez votre cuillère et, prudemment, vous la trempez dans le bol, avant de la

porter à vos lèvres. A votre grande surprise, vous ressentez un incroyable sentiment de force et de pureté se répandre dans votre corps, une sensation pareille à celle que l'on perçoit en respirant une bouffée d'air frais. Vous vous surprenez à ressentir une envie pressante de goûter une autre cuillerée. Si bien que rapidement, vous vous retrouvez à boire goulûment le potage Hidién, sous l'œil satisfait de Selnyon et Trynium.

Tandis que vous appréciez la nourriture de vos hôtes, ces derniers vous posent toutes sortes de questions sur vous, le Monde d'où vous venez, les voyages que vous avez effectués. Vous répondez avec franchise. Puis à votre tour, vous décidez de les interroger sur divers sujets.

Si vous voulez les questionner à propos du Daleth, rendez-vous au **237**.

Si vous préférez leur poser des questions sur leur village, rendez-vous au **828**.

Enfin, si vous souhaitez qu'ils vous parlent plus globalement de leur Monde, rendez-vous au **530**.

84

Soudain, un choc monstrueux ébranle le vaisseau, et vous vous retrouvez par terre. L'alerte passe alors à une fréquence plus élevée, et change le contenu du message que vous connaissez désormais par cœur :

« Alerte Générale ! Alerte Générale ! Boucliers Détruits ! Pluie de Météorites Annoncée ! Tout le personnel doit rejoindre les soutes centrales !! Alerte Générale ! Alerte Générale ! Boucliers Détruits ! Pluie de Météorites Annoncée ! Tout le personnel doit rejoindre les soutes centrales !! Alerte Générale ! Alerte Générale... »

Ne sachant pas trop à quoi vous attendre, vous foncez dans le couloir en espérant que vous n'êtes ni trop près des parois extérieures du vaisseau, ni exposé aux météorites qui s'apprêtent à bombarder ce spatonef. Vous êtes fortement secoué par moult collisions pendant un temps que vous trouvez bien trop long. Lorsque l'orage est passé, vous retournez dans la salle d'armes pour y attendre le Spectre. Il ne faut pas longtemps pour voir l'insecte géant se matérialiser à l'intérieur de la salle. Vous cherchez avec inquiétude la myriade du regard. Votre cœur fait un bond en voyant la barre métallique dans une des pattes gauches du monstre. Le combat va commencer : notez les valeurs de combat du Spectre : *Habilité=12* et *Endurance=14* (*12 seulement si vous l'avez éliminé dans la Bibliothèque*). Quand vous lui aurez retiré tous ses points d'*Endurance*, vous vous rendrez directement au **675** sans tenir compte des autres choix proposés dans le paragraphe où vous l'aurez tué (*notez aussi ce numéro sur votre Feuille d'Aventure*). Lorsqu'il sera indiqué dans le texte des pertes d'*Endurance* (que ce soit pour vous ou votre adversaire), vous pourrez *utiliser votre Chance* comme dans un combat classique ; de même, vous pourrez utiliser un objet (limité à un seul par paragraphe). Maintenant, allez récupérer votre myriade !

Si vous avez posé un piège avec l'arbalète, rendez-vous au **176** ; sinon, allez au **363**.

85

Tout à coup deux gardes arrivent, vous les interpellez l'air paniqué :

« À l'aide, venez vite ! Le prince est prisonnier des flammes.

- Mon dieu ! s'écrie l'un des gardes.

- Où se trouve l'eau ? On doit vite éteindre l'incendie avant qu'il ne se propage à toute la ville.

L'un d'eux court vers la fumée pendant que l'autre, complètement paniqué, bégaye :

- Sui, suive, suivez-moi.

Il se retourne, et vous guide jusqu'à un étang.

- Des récipients, vous avez des récipients ? le pressez-vous.

- Heu... À la cui, à la cuisine.

- C'est où bon sang ? criez-vous en l'agitant par les épaules.

- De l'aut' côté, trav, traver, versez la grand'sa, sal', c'est à dro, droite, indique-t-il angoissé.

- D'accord, j'y vais. Allez chercher des gens, il faut faire une chaîne, vite !

- Heuhh... Oui, oui, j'y, j'y vais », bredouille-t-il hésitant.

Vous foncez dans la grande salle en ameutant toute la maisonnée, continuez votre sprint jusqu'à la place intérieure, puis ralentissez à l'approche du portail. Vous sortez tranquillement en regardant l'arche d'un œil connaisseur. Dès que vous êtes hors de vue des gardes, vous accélérez le pas vers le nord. Rendez-vous au **511**.

86

Au moment où les gardes s'approchent, vous sautez vers le Haut Conseiller dans l'intention de l'immobiliser et de vous en servir comme otage, mais votre mouvement est brutalement interrompu à quelques centimètres de lui par une barrière invisible qui vous projette au sol (vous perdez 2 points d'*Endurance*). Tandis que les gardes se précipitent vers vous, le Haut Conseiller vous regarde, un sourire narquois sur le visage:

« Fou que tu es ! Je suis protégé par un bouclier impénétrable qui me met à l'abri de tentatives dérisoires comme la tienne. Tu n'es manifestement pas très coopératif, mais nous veillerons à ce que tu perdes cette violence intempestive. Gardes, conduisez-le en cellule, je m'occuperais de lui plus tard. »

Un peu étourdi par votre chute, vous ne pouvez vous opposer aux gardes qui vous relèvent avec brusquerie et vous traînent le long d'un obscur couloir jusqu'à un réduit dans lequel ils pénètrent avec vous. Une porte se referme alors derrière vous et l'un des gardes applique le dos de sa main gantée contre une plaque translucide incrustée dans le mur. Au bout de quelques secondes, la porte s'ouvre à nouveau et vous sortez dans un autre couloir brillamment éclairé. Les gardes vous conduisent alors dans une petite pièce entièrement vide, avant de vous assommer d'un coup sec sur la nuque. Vous vous écroulez au sol. Rendez-vous au **310**.

87

Par mesure de sécurité, vous ouvrez la porte du bout de votre myriade et le battant cède sans résister. L'intérieur de la ferme est plongé dans le noir mais grâce aux derniers rayons de soleil qui s'infiltrèrent à travers les fenêtres, vous arrivez quand même à y voir quelque chose. Vous effectuez quelques pas, longeant un petit corridor, jusqu'à ce que vous débouchiez dans une vaste salle, servant à la fois de salle à manger et de salle de séjour. Le parquet crisse sous vos pas, vous faisant presque sursauter à chaque fois tant le bruit contraste avec le silence ambiant des lieux. En voyant le vieux mobilier et

les infrastructures, vous constatez que vous vous trouvez dans un Monde semblable au vôtre, en tout cas au niveau de l'évolution de la technologie. Rien ne vous paraît suspect ou étrange, du moins, à première vue.

« Il y a quelqu'un ? appelez-vous, bien que vous n'attendiez de toute façon aucune réponse.

Comme vous le pensiez, personne ne vous répond, vous en profitez donc pour visiter davantage la ferme. Il n'y a rien de particulier, si ce n'est les vestiges d'un repas à peine entamé, comme si les occupants s'étaient volatilisés en plein repas.

- Étrange, murmurez-vous à vous-même, cela ne me dit rien qui vaille. »

Si vous le désirez, vous pouvez manger les quelques victuailles qui traînent encore sur la table, si vous le faites, vous regagnez 5 points d'*Endurance*. En outre, vous pouvez prendre avec vous du pain et du fromage comptant comme deux repas (*notez-les sur votre Feuille d'Aventure*). Après avoir fait le tour des pièces sans rien découvrir d'autre, vous décidez qu'il est temps pour vous de quitter les lieux. Si ce n'est pas déjà fait, vous pouvez visiter l'étable (rendez-vous au **802**). Dans le cas contraire, il ne vous reste plus qu'à rebrousser chemin en direction du sentier et reprendre votre route. Rendez-vous au **286**. Enfin, si vous voulez déjà quitter ce Monde, notez bien le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au **756**.

88

Avant même que votre adversaire n'ait touché terre, vous êtes déjà dans la rue. Apercevant une dizaine d'Hidiens qui fonce vers vous, venant de votre droite, vous partez en courant du côté opposé. Ajoutez deux points à votre total de *Temps*. Il vous faut maintenant trouver une nouvelle cachette le plus vite possible, avant que vos poursuivants ne parviennent à vous rattraper.

Si vous voulez vous cacher dans la première maison venue, rendez-vous au **424**.

Enfin, si vous préférez quitter le village pour vous réfugier dans ma nature, rendez-vous au **806**.

(*Vous ne pouvez renouveler à deux reprises un même choix.*)

89

Vous courez droit devant vous pour mettre le plus de distance possible entre vous et les créatures et foncez à travers les taillis sans prendre garde aux branches qui viennent vous griffer les bras et le visage. Au bout de plusieurs minutes de course effrénée, vous ralentissez enfin avant de vous arrêter : les créatures ne vous ont pas suivi et vous pouvez vous permettre de souffler un peu. Au bout de quelques minutes, ayant repris un peu de souffle, vous reprenez votre chemin à un rythme plus tranquille. Rendez-vous au **697**.

90

Les derniers préparatifs sont achevés. Le scientifique vous expose sa stratégie :

« Le combat sera sans danger. Il suffit de tirer des salves d'antiparticules dans les fenêtres inter-dimensionnelles afin de les annihiler. C'est le timing qui est primordial : chaque tir réduira momentanément la fenêtre, donc il faut la canarder en continu. Si vous loupez votre coup, elle s'agrandira de nouveau ! Donc visez juste !

- Et on risque quoi si on tire à côté ? demandez-vous dubitatif.

- Rien. Les particules d'antimatières génèrent des anti-ondes couplées à la fréquence du plan du Sombre Seigneur.

En parlant, il vous fait une démonstration surprenante : son large faisceau en forme de ruban argenté vous traverse de part en part sans aucune sensation particulière.

- Vous voyez, c'est inoffensif ! Dès que l'attaque commencera, nous aurons cinq minutes pour boucler les portes inter-dimensionnelles du Monde Cratère. Passé ce délai, la porte des Daleth trafiqués deviendra trop instable, et nous devons nous replier sous peine d'être définitivement bloqué dans le Monde ténébreux. »

Les doubles en bleu démarrent la machine, puis se préparent au combat. De votre côté, vous êtes anxieux, mais vous n'avez pas le choix. Si vous ne faites rien pour détruire cette chose, vous condamnez votre Monde à long terme.

Le portail inter-dimensionnel s'ouvre sur le cratère infect. Une exclamation de surprise s'échappe de vos bouches. Le charnier atteint presque la crête circulaire. Le ciel est devenu un visage monstrueux, possédant yeux, bouches, langues et tentacules multiples. La chose tente toujours d'entrer en forçant la béante ouverture de taille planétaire, mais toujours trop petite pour lui. Bien qu'elle ne crie pas, la vague de terreur malsaine qui s'imisce en vous est le signe palpable de sa présence. Vos doubles surgissent et tirent en rafale sur le passage inter-dimensionnel. Vous vous joignez à eux. Au bout de trois minutes, sa taille a considérablement réduit sous les rafales incessantes. L'ouverture se stabilise à environ un mètre de diamètre à cause des tirs qui ne la touche pas à chaque fois. Il ne vous reste plus qu'une minute pour la sceller définitivement.

Voici comment terminer ce combat particulier : rajoutez-vous d'abord 5 points d'*Habilité* grâce aux cinq copies qui se battent à vos côtés. Si vous gagnez un assaut, réduisez le diamètre de la porte de 2 points (3 si vous êtes *chanceux*, un si vous êtes *malchanceux*) ET augmentez son *Habilité* d'autant de point(s) retranché(s) ; cela s'explique par le fait que plus vous allez réduire la porte, plus elle sera petite, et donc plus difficile à atteindre (en clair, la somme *Habilité*+*Diamètre* de la Porte sera toujours de 15). En cas d'assaut nul (forces d'attaque identiques), considérez qu'il s'agit d'un assaut victorieux. Si vous perdez un assaut, la porte se ragrandit légèrement (diminuez son *Habilité* de un et augmentez son *Diamètre* de un également). La porte peut s'agrandir jusqu'à un *Diamètre* de 15 pour une *Habilité* de 0. Vous ne pouvez pas *tenter votre Chance* lors d'un assaut perdu, car le phénomène est maîtrisé par les Forces d'un autre Plan. Vous ne perdrez pas d'*Endurance* lors de ce combat, seul le temps sera juge de votre défaite.

PORTE DU SOMBRE SEIGNEUR *Habilité* : 5 *Diamètre* : 10

Si vous êtes vainqueur en dix assauts ou moins, rendez-vous au **791** ; sinon, allez au **379** dès la fin du dixième assaut.

91

Vous prenez un livre au hasard. En le feuilletant, vous n'y trouvez aucun texte intelligible. Pendant des pages et des pages, les lettres se suivent sans logique particulière. Soudain, un passage lisible vous saute aux yeux, et ce qui y est écrit vous étonne au plus haut point :

- *Empruntez....le portail...ils ne pourront.....vous suivre...*
- *Mais comment pourrai-je rentrer sur Khul ? demanda Argon à toute vitesse.*
- *...reconstituant....le Daleth....les concepteurs...aideront...*
- *Mais comment pourrai-je trouver les fragments ? dit Argon, affolé.*
- *Le Daleth....vous guidera.....délectera....fragments....*
Sh'A'ktinn jeta ensuite un coup d'œil sur l'arme d'Argon ::
- *C'est...une myriade...*
- *Une quoi ?*
- *Une....myriade...elle prend l'apparence....de l'arme...que brandit...ennemi ou...allié...proche... N'utilisez pas....d'autres armes...Les Spectres...vous repèreraient...*
Sh'A'ktinn eut une violente quinte de toux, cracha un flot de sang et ajouta :
- *Vous n'avez...plus le temps...fuyez...*
Dans un ultime rôle, le Technocrate se raidit et resta inerte sur le sol souillé par son sang.

Vous êtes sous le choc de ce que vous lisez. C'est exactement la scène que vous avez vécu après avoir abattu le Spectre Chasseur dans la Salle Ronde, lorsque le Technocrate Sh'A'ktinn (vous ignoriez d'ailleurs son nom) vous a lancé dans cette extraordinaire aventure inter-dimensionnelle. La seule chose qui ne colle pas, c'est votre nom qui est devenu Argon. Sinon, le reste est concordant à faire peur. Vous tournez quelques pages pour voir un autre passage, là encore, un vertige vous prend :

Argon se matérialisa en plein brouillard. Il ne voyait rien à plus de deux mètres. Nul bruit pour le guider. Il inhalait une espèce de brume tellement gorgée d'humidité, qu'il avait l'impression de respirer et de boire en même temps. Un goût de sel envahit sa bouche... Enfin, du moins c'est respirable, pensa-t-il. Seul, perdu au milieu de nulle part, il ressentit un besoin viscéral de s'accrocher à quelque point de repère. Argon se sentait vulnérable en restant immobile au milieu de cette purée de pois où il ne voyait rien.

Décidément, cet Argon a vécu la même vie que vous ! À moins que vous ne soyez en plein délire... Vous remettez le livre à sa place. Vous êtes décontenancé par cette étrange lecture. Soudain, un homme-faucon au plumage blanc immaculé apparaît près de vous ! Rendez-vous au **466**.

92

La ville est ordinaire, très ordinaire, peut-être juste un peu plus délabrée que la moyenne. Ses habitants se comportent parfaitement normalement, si ce n'est qu'ils ressemblent tous à des cadavres. Y compris les enfants. Vous êtes bousculé par une

bande de garnements en putréfaction. Les animaux aussi sont touchés. Vous repérez un chien squelettique au sens propre poursuivant un gros rat qui perd des morceaux de chair au cours de sa fuite éperdue. Cela semble être la norme ici, aussi êtes-vous surpris de découvrir dans une écurie, à côté de plusieurs hongres morts sur pattes, des montures bien vivantes, de chair et de sang. Et qui semblent fortement paniquées par la présence de leurs voisins mal en point. Un palefrenier pourrissant tente désespérément de les calmer et de leur retirer leur harnachement, aidé par... Une personne vêtue d'une longue cape noire la recouvrant entièrement, portant haut a manches longues, pantalon, gants et bottes unis dans la même couleur. Son capuchon est rabattu sur ses épaules, découvrant un crâne jaunâtre, dépourvu de toute chair. Non loin de lui, posée contre une paroi, se trouve une grande faux, à la lame lustrée et aiguisée. L'inclinaison de la lame a été modifiée, et semble avoir été renforcée. Ce n'est pas une faux de paysan, mais une arme de guerre. Un sac de voyage étonnamment normal, et plutôt en bon état dans le référentiel de ce que vous avez pu voir dans ce Monde, trône à ses côtés. Le squelette vous remarque alors et il abandonne aussitôt sa besogne pour se diriger vers vous, non sans attraper sa faux au passage. Vous portez la main à votre myriade, prêt à vous défendre, mais il s'arrête à deux mètres devant vous et commence à vous interroger :

« Par les pouvoirs qui me sont conférés par mon statut de Faucheur, je vous demande de déclarer votre identité et les raisons de votre présence par-delà la frontière.

La voix n'a rien de spécial, plutôt grave peut-être, mais en tout cas bien vivante. Vous vous rendez alors compte d'une chose ; des yeux bruns sont visibles dans les orbites du crâne. Une peau ébène et de véritables lèvres transparaissent lorsque la mâchoire bouge. Il s'agit d'un masque, certes bien réalisé, mais simplement un masque, porté par un être humain avec un cœur qui bat encore. Mais sa question est tout de même gênante et vous ne savez trop que répondre. Vous déclarez votre nom et votre statut de voyageur. Vous n'avez pas le temps d'entrer dans les détails qu'il reprend la parole, visiblement en colère :

- Encore un de ces pseudo-aventuriers qui s'imaginent que le gouvernement cache des richesses innommables dans la zone interdite ? J'ai du mal à supporter les charognards tels que vous. »

Il se met en garde, sa lame levée, hésite un instant... puis se jette sur vous ! Vous attrapez instinctivement votre myriade, qui imite l'arme de votre adversaire. Vous combattez donc à la faux. Son maniement en combat n'a rien à voir avec celui d'une épée ou d'une lance, mais votre adversaire semble maîtriser parfaitement ce style. Seul l'effet de surprise du à la transformation de la myriade vous permet d'esquiver son premier assaut éclair.

LA MORT JAUNE Habileté : 11 Endurance : ?

Au bout d'un assaut, rendez-vous au **799**.

nouvelles portes s'affichent près de vous. Le Daleth ne montrant aucun signe de vibration, vous vous dirigez sans plus tarder vers la porte de votre choix.

Si vous optez pour la porte menant sur une plateforme de goudron et d'où ne se dégage aucun bruit, rendez-vous au **481**.

Si vous choisissez la porte couleur lavande, d'où provient une odeur capiteuse de fleur accompagnée d'un bourdonnement d'abeille, rendez-vous au **587**.

Enfin si vous optez pour la porte bleue, d'où vous parvient un bruit paisible de vagues, rendez-vous au **15**.

94

Avant même de voir l'endroit où vous avez été transporté, la nausée vous gagne tandis que vous inhalez l'atmosphère de ce nouveau Monde. Tout votre organisme se révolte contre la puanteur âcre et métallique qui agresse votre odorat. Des voix animées, des cris et le tintamarre d'engins motorisés particulièrement bruyants vous donnent une fugitive idée de cet univers méphitique avant que vous n'ouvriez les yeux.

Vous vous tenez dans l'ombre d'une porte cochère et devez vous appuyer au mur pour reposer vos jambes encore flageolantes de l'épreuve du Daleth. Même si vos précédentes aventures dans le désert de Khul vous ont mené en des lieux forts étranges, vous ne pouvez qu'écarquiller les yeux devant la très large rue qui s'étend à perte de vue sur votre gauche et votre droite. L'avenue est délimitée par de hautes bâtisses accolées les unes aux autres qui empêchent de porter plus loin le regard. Des véhicules sur roues conduits par des humains passent rapidement sur la voie pavée qui occupe l'essentiel de la rue. De chacune de ces étranges machines métalliques émane un petit nuage sombre qui s'avère pestilentiel et responsable de la puanteur ambiante lorsque l'un d'eux passe devant votre abri.

Si vous êtes le Baroudeur, perdez tout de suite 2 points d'Endurance et diminuez votre Habilité d'un point tant que vous n'aurez pas quitté cette ville.

Quelques pas prudents sur le trottoir vous amènent à croiser une foule de personnes bizarrement accoutrées, la plupart des hommes portant des couvre-chefs à l'esthétisme improbable et les femmes prisonnières d'étroites robes s'évasant à leurs pieds. Certains individus courent sans se soucier de vous avoir bousculé tandis que d'autres flânent tranquillement devant les devantures en verre d'échoppes variées. Malgré l'animation ambiante, vous commencez à surprendre des expressions d'étonnement sur les visages alentours, sans doute à cause de votre propre accoutrement qui dénote au milieu de cette étrange civilisation.

Si vous abordez un passant pour lui soutirer quelques informations, rendez-vous au **338**. Si vous marchez quelques temps dans l'avenue pour découvrir par vous-même cette étrange cité, allez au **751**.

95

Vous vous êtes à peine retourné que la voix grave d'Avram s'élève :

« Reste ici, Étranger !

Il se tient debout les poings serrés :

- Rendez-vous demain matin ici, Étranger. Nous verrons si tu auras toujours la langue aussi pendue après trois jours de marche dans le blizzard.

Vous lui répondez par un sourire entendu.

- Combien ?

- 2 diamants par personne, nous sommes quatre.

Vous mettez la main à la bourse, et jetez les pierres sur la table (*déduisez 4 diamants de votre pécule*).

- L'autre moitié devant la tour. À demain Messires et bonne nuitée », déclarez-vous en levant la main.

Vous prenez ensuite votre dîner, puis allez vous coucher. Demain, une longue marche vous attend. Rendez-vous au **727**.

96

Vous sortez de la ville. Les alentours sont peu habités, et les maisons se font vite rares tandis que vous progressez sur un chemin de terre. Devant vous se découvre une chaîne montagneuse, distante de quelques trois mille mètres. Ce ne sont pas de grandes montagnes, mais elles ne méritent pas non plus l'appellation de collines, et même à distance, leur relief paraît dur et escarpé. Vous profitez au passage de votre progression pour analyser le paysage alentour, mais vous ne voyez rien qui sorte de l'ordinaire. La terre est pauvre, les champs sont pour beaucoup en friche. Quelques conifères arborent un vert bien vivant, vous remontant le moral. Des moutons osseux sont enfermés dans un enclos, surveillés par un garçon de ferme avec encore moins de chair qu'eux.

À force d'avancer, vous finissez par arriver au pied des montagnes. Quitte à faire, vous décidez de grimper un peu sur la première, ne serait-ce que pour avoir une vue d'ensemble du paysage. Vous commencez à gravir la pente qui se raidit très vite, rendant la marche fatigante. Votre environnement n'a rien de remarquable. Des cailloux, des rochers, de la pierre... il vous faut plusieurs minutes pour vous rendre compte de l'absence totale de toute végétation. Pas la moindre fleur. Aucun arbre. Même pas un petit bout de lichen. Évidemment, les insectes et les animaux sont eux aussi absents. En fouillant les cieux, vous pouvez repérer quelques oiseaux, mais ils volent bien loin d'ici, à bonne distance de la montagne. Vous êtes le seul être vivant. Gardant cela à l'esprit, vous passez devant une faille dans la roche, assez large pour laisser passer un homme de front et plus haute de quelques pommes que vous. Si vous voulez jeter un œil à l'intérieur, rendez-vous au **524**. Si vous préférez continuer votre chemin, allez au **276**. Si vous voulez quitter ce Monde à l'aide du Daleth, rendez-vous au **840**.

97

« Ça pourrait expliquer pourquoi je viens de lire des événements que j'ai vécu dans les moindres détails... faites-vous pensif.

- Oui, ils sont TOUS là. La Bibliothèque est Intégralement Complète et Immuable.

- Si je lisais la suite, j'aurais accès à l'avenir ? demandez-vous fébrile.

- Oui, et non. Vous lirez un avenir parmi Tous les Possibles. Pour vous un seul futur à vivre, pour nous la Totalité à connaître. Tel est le Savoir de la Bibliothèque de Babel.

Vous ne résistez pas à la pulsion qui monte en vous. Vous ne savez plus quel livre c'était exactement, alors vous en prenez le plus proche de votre souvenir. Les centaines de pages de « d » et de ponctuation vous irritent, puis vous tombez sur un passage en

fin d'ouvrage où le mot Daleth apparaît :

dddddd cantiddadddd quandddo dddde la inmigrantes società provenientes ruppe ddde con naciones la ddde compagna varios ferroviaria continentes ddda zdolny cui niemiecki era pancernik sostenuta Tirpitz ::d::dddaleth en contact avec la perle ddde nâkr qui le recouvra ddde plusieurs strates, puis ddd'autres et dddd'autre encore et encore, suivi ddde bien encore ddd'autre et encore ddddd'autre de pluzenplusse iojfmù::?:. Les Mondddddés ddde l'Aleph 8 Cettagora est dddédddié aux dddiscussions atualmente oncernant le projet colleùctif ddde suite aux Mondes de l'Aleph;dddd;:!. Bien longtemps après, le dddaleth fut niché au coeur dddd'une phanète perdddue;;;d:dddd;::; Qui pourrait l'en extraire, ou mêmele dddeviner ? ddd.....ddddÀ Laû cause li de la son plej odddeur grandddaj, le komponistoj dddurian estis est Mozart un kaj fruit Johann interdddit Sebastian dans Bach certains Sicherheitsvorkehrungen lieux regeringstroppe:::Goûtez nos Daleths ! dddaleth au sucre, ddaleth au n'tella, ddaleth au camphre, Et le dddaleth Completh ! Un nouvel univers pour votre palèth ! ddddd

Trouver le livre qui décrive votre avenir aurait été trop beau. Et chercher ce renseignement prendra une éternité.

- Que vous cherchiez des réponses à votre existence, ou la connaissance des futurs que vous auriez pu vivre (agréables ou non), toutes les réponses sont ici. Devenez un Atemporel, vous accéderez au Savoir Ultime, et atteindrez l'Illumination.

- Non. J'ai une mission à remplir, merci pour votre proposition. Peut-être plus tard...

- Comme vous voudrez. »

Vous activez le Daleth sans plus attendre. La porte ovale qui s'ouvre clignote entre le rouge et le jaune. La sirène d'alerte qui retentit quand vous la franchissez ne présage rien de bon... Rendez-vous au **410**.

98

Vous remettez le fragment venant de votre Daleth, puis activez celui-ci. Devant vous trois portes surgissent du néant. Laquelle souhaitez-vous emprunter ?

Si vous voulez franchir la porte laissant entrevoir un petit village d'apparence paisible, mais d'où se dégage une odeur de pourriture, rendez-vous au **492**.

Si vous choisissez plutôt la porte menant au beau milieu d'une mer calme, et d'où se dégage le bruit rassurant de vaguelettes inoffensives, rendez-vous au **159**.

Enfin, si vous optez pour la porte menant sur une plateforme de goudron et d'où ne se dégage aucun bruit, rendez-vous au **481**.

99

Dès que les gardes ont été mis hors de combat, votre ami se précipite sur eux pour les fouiller. Au bout de quelques secondes de recherches fébriles, il pousse un cri de triomphe en brandissant un petit rectangle métallique de couleur gris sombre, puis court dans la direction d'où vous êtes arrivé :

« Suivez moi, nous partons !

Vous emboîtez aussitôt le pas de l'homme et celui-ci se sert de la clef qu'il vient de trouver pour déverrouiller la porte précédente. Vous franchissez à sa suite le passage. La joie d'avoir réussi à ouvrir la porte fait place, cependant, à un sentiment de découragement : l'endroit ne comporte aucune ouverture susceptible de vous permettre de vous échapper. Vous êtes dans une sorte de bulle transparente accrochée à la paroi extérieure du bâtiment. L'homme ne semble néanmoins pas anxieux, et appuie rapidement ça et là sur le mur. La bulle se détache alors du mur et s'envole rapidement en direction de la Faille, puis en franchit le bord. Au bout de plusieurs minutes angoissantes au dessus du gouffre insondable, vous apercevez enfin une nouvelle tour sur le rebord du canyon, où la bulle vient délicatement s'accrocher, avant qu'un nouveau sas ne s'ouvre derrière vous :

- Vite, nous n'allons pas tarder à voir arriver nos poursuivants.

Vous vous glissez à sa suite dans la pièce attenante et le suivez le long d'une coursive peu éclairée. Enfin, votre guide ouvre une dernière porte que vous franchissez tous deux avant de refermer derrière vous : La salle est plutôt vaste, encombrée de tables couvertes d'objets et plantes diverses. Sur l'une d'elles, vous reconnaissez votre propre matériel, dont vous vous emparez avec soulagement (*renotez tout votre équipement sur votre Feuille d'Aventure*).

- Voilà, mon ami, nos chemins se séparent ici, vous dit l'homme. Tu dois maintenant quitter notre Monde pour n'y plus jamais revenir. »

Vous prenez le Daleth dans votre sac, prêt à effectuer un nouveau bond vers l'inconnu, lorsque vous remarquez un petit point lumineux clignotant à sa surface : si vous faites tourner le Daleth, le point reste fixe et pointe vers l'une des vitrines au milieu de la salle. Vous vous approchez prudemment de l'endroit et apercevez, posé au milieu du piédestal, une petite tige qui semble clignoter doucement en rythme avec le Daleth. Vous tendez la main pour vous en emparer quand vous percevez un mouvement sur votre gauche. En vous retournant, vous assistez, horrifié, à la matérialisation de votre pire cauchemar : un Spectre Chasseur a réussi à vous retrouver! Celui-ci se précipite aussitôt sur vous, laissant votre sauveur paralysé par la terreur.

Si vous voulez l'affronter allez au **26**.

Si vous préférez tourner les talons et tenter de fuir allez au **182**.

100

Lorsque vous voyez les premières cabanes en bois, votre cœur se réchauffe à l'idée de dormir dans un vrai lit. Vous passez le plus clair de la journée à observer les maisons qui sont toutes individuelles et de plain-pied. L'architecture locale est assez moderne, mais seul le bois est utilisé comme matériau de base. Les fenêtres et les portes sont justes fermées par des rideaux colorés. Les rues sont bordées de grands lampadaires sculptés munis de boules de matière translucide, une sorte de verre peut-être.

Vous parvenez à un pont en liane tressée qui rejoint l'autre berge. C'est une arche extrêmement large et atteignant bien les cinquante mètres de haut à son apogée. Vous vous y engagez en même temps qu'une carriole bardée de tonneaux. Votre regard est attiré par les petites sphères opaques qui arborent la rambarde. Vous faites une pause à mi-chemin. Au bout de deux heures de marche sur le planché en dur, vous ne sentez plus vos pieds.

Tout en haut, admirez le panorama qui s'offre à vous : vous dominez tout le sud de l'agglomération. Suspendu au milieu du liquide émeraude, vous avez l'impression d'être sur un fil fragile qui casserait au moindre souffle de vent. Deux tapis de constructions en bois s'étendent sans discontinuer jusqu'à l'horizon. Avec la distance, ils semblent littéralement coincés entre la jungle tropicale et le cours d'eau. Au loin, d'autres ponts identiques enjambent la rivière géante parcourue par des dizaines de barges qui longent les rives lambrissées. Vous vous remettez rapidement en route afin d'atteindre la ville avant la nuit.

Vous finissez votre traversée en pensant à cette étrange Tour de Diamant. Il vous faut un moyen pour l'atteindre rapidement et sans encombre si possible. Vous ne savez pas combien de temps il vous reste avant qu'un Spectre Chasseur tente de voler le Daleth. Pour l'instant, vous recherchez une auberge. Vous trouvez votre bonheur à la tombée de la nuit. Les illuminations commencent à diffuser leur lumière bleutée apaisante. La salle est bien achalandée, malgré quelques types à l'apparence délabrée venus noyer leur labeur dans l'alcool. L'ardoise qui affiche les prix sur le devant du comptoir vous rappelle aux douloureuses réalités de votre existence de nomade inter-dimensionnel :

Tarifs de l'Auberge de la Vigne Étrangleuse

Boisson (1 gobelet) : 2 à 4 rubis

Boisson (1 carafe) : 2 à 4 saphirs

Plat du jour ou nuitée : 1 émeraude

Il va falloir négocier votre nuit, voire récupérer un peu de monnaie locale.

Si vous êtes le *Scientifique*, rendez-vous au **766**.

Si vous êtes le *Mercenaire*, rendez-vous au **254**.

Si vous êtes le *Baroudeur*, rendez-vous au **183**.

101

L'homme, surpris par votre présence, tâte votre tête, votre buste et vos jambes comme pour bien vérifier que vous êtes réel, puis explose de rire et vous serre dans ses bras. La sécheresse de sa peau et l'odeur d'excrément et de sueur séchés qui émane de lui manque de vous faire vomir.

« Comment avez-vous fait pour arriver ici ? s'exclame-t-il

- Où sommes-nous ? » est l'unique réponse que vous lui donnez. Il vous répond alors :

- Mais enfin mon ami, vous ne savez pas ? Ici c'est le royaume de la Mort.

Vous en restez bouche bée.

- Vous êtes... mort ?

- Bien sûr. Cela fait des millénaires que je suis ici. C'est ce qui nous attend tous, vous aussi.

- Mais vous n'essayez pas vous enfuir ?

- Je vous répète que vous êtes dans le royaume de la Mort. Elle seule peut traverser ces portes piégées. Alors je m'assois dans un coin. Et je ne fais rien. Vous ne pouvez rien pour moi à part me tenir compagnie pour l'éternité. Le temps n'existe pas ici.

Puis l'homme s'assoit tranquillement dans un coin, heureux d'avoir quelqu'un à qui parler. Vous ne pouvez pas croire qu'après la vie, vous pussiez rester enfermé comme ça jusqu'à jamais.

- Mais, dites-vous, comment mangez-vous, comment faites vous vos besoins, comment...

- Oh, c'est la Mort qui s'occupe, de ça. Elle vous laisse l'odeur dehors, désolé pour la puanteur, mais elle vous lave tout à l'intérieur, en vous suçant ce qu'elle aime le plus chez vous : la vie. De temps en temps, elle vous la rend pour vous faire de nouveau souffrir. Et ça ne s'arrête jamais. D'ailleurs, je serais vous, je ferais attention, cela fait un moment qu'elle n'est pas passé. »

Ça alors... Vous vous êtes toujours imaginé qu'une fois mort vous vous évanouiriez dans l'atmosphère pour rejoindre les éléments... mais alors là vraiment...

Si vous ouvrez la porte, rendez-vous au **567**.

Si vous êtes curieux et désirez attendre la mort, rendez-vous au **686**.

Si vous saluez le mort et repartez d'ici au plus vite avec votre Daleth, rendez-vous au **324**.

102

Une masse grouillante de chauve-souris flotte au-dessus de la cohue, tentant de mordre les faucheurs. Vous ignorez de quelle espèce il s'agit, les raisons de leur comportement agressif, si elles sont vampires ou non... Elles représentent bien le cadet de vos soucis pour le moment. Car le combat principal est tout autre. Vos anciens alliés affrontent actuellement quelqu'un portant le même costume qu'eux, mais à une échelle double. Largement plus de deux mètres quarante de haut. Une faux de trois mètres de long et de presque autant d'envergure. Une cape noire usée et trouée, flottant en tout sens au hasard de ses mouvements éclairs. Un squelette humain, avec des os plus épais et solides que ceux d'un éléphant. Sur son visage brille un masque souriant de théâtre, mais en or. Votre cœur bat beaucoup plus vite qu'il ne devrait, tous les poils de votre corps se hérissent. Peur. Terreur. L'information vous parvient du plus profond de votre système nerveux, dans cette partie héritée de vos ancêtres primaux les plus lointains. Votre instinct de survie vous hurle que vous avez son exact opposé en face de vous. Votre mort. Incarnée. Au début, vous pensiez qu'il s'agissait d'un combat, mais en réalité, les petits faucheurs sont mortellement sur la défensive, tentant de parer les coups et de fuir, sans même chercher à contre-attaquer. Et vous restez là, figé, à regarder ce spectacle avec des yeux ronds. Si vous avez le mot « Sang » sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au **862**. Sinon allez au **167**.

103

Le socle sur lequel vous vous tenez continue son ascension vers le plafond. Alors que vous n'en êtes plus qu'à un mètre, une ouverture circulaire apparaît juste au dessus de vous et vous continuez à monter. Vous vous retrouvez bientôt dans un étroit puits

vertical et, en levant la tête, vous apercevez un cercle de lumière blanche au dessus de vous. En quelques secondes, vous êtes de retour dans la vaste salle brumeuse où vous êtes apparu. Peu à peu le brouillard qui vous environne s'estompe et vous pouvez apercevoir d'immenses structures cristallines jaillissant des murs et pointant dans votre direction. Les éléments se mettent doucement à briller de plus en plus fort avant de darder vers vous de multiples rayons aveuglants qui viennent vous frapper. En examinant vos mains et vos bras, vous vous rendez compte qu'ils deviennent peu à peu translucides avant de disparaître, ainsi que le reste de votre corps : hélas pour vous, vous venez de vous faire disperser aux quatre coins du Macrocosmos, sans espoir de jamais pouvoir revenir. Votre aventure prend fin ici.

104

Dès que vous vous exécutez, l'homme devient soudain beaucoup plus vif et vous bondit dessus pour vous mordre sauvagement. Sa rapidité est telle que vous n'avez aucune chance de réagir à temps. L'horrible mineur recule de quelque pas, emportant une partie de votre main dans sa bouche. Vous perdez 4 points d'*Endurance* et un point d'*Habilité*. Avec ce qu'il vous reste de dextérité, vous dégainez avec rage votre myriade et vous bondissez sur ce fou à lier pour lui régler son compte. Rendez-vous au **552**.

105

Les badauds s'écartent sur votre passage alors que vous tentez de vous dissimuler derrière un attroupement. Comble de malheur, des sifflets retentissent et deux hommes en uniforme accourent dans votre direction, alertés par les vociférations du conducteur et les doigts des dames apeurées tendus dans votre direction. Vous vous faites aussitôt la réflexion que les moustaches bien taillées sont décidément la grande mode masculine dans cette ville. Mais vous oubliez vite cette caractéristique lorsque les deux miliciens dégainent chacun un petit objet noir à canon court qu'ils pointent vers votre torse.

« Pas un geste ou nous tirons ! » ordonne le plus grand des deux.

Vous vous immobilisez et laissez les représentants de l'ordre approcher, songeant qu'il vaut mieux conserver un minimum de confiance avec la population locale si vous souhaitez avoir la moindre chance de recueillir un indice concernant le Daleth. Voyant que vous n'opposez aucune résistance, ils se contentent de vous prendre chacun par un bras avant de vous entraîner vers une destination inconnue, sous les regards obliques des passants honnêtes. Rendez-vous au **659**.

106

Vous suivez le Haut Conseiller le long du couloir parcimonieusement illuminé par de petits globes orangés fixés le long des murs à intervalles réguliers, pour aboutir dans une nouvelle salle. Celle-ci est plutôt grande, de forme hémisphérique (vous émergez d'un couloir au milieu de la partie plate) La pièce ne contient aucun mobilier et n'est éclairée que par l'immense baie vitrée occupant tout le mur courbe. Le Haut Conseiller s'est approchée de la vitre panoramique et contemple en silence le paysage qui s'étale devant lui. Vous vous approchez à votre tour pour examiner ce Monde. Vous êtes

manifestement à une grande hauteur au dessus du sol, où vous ne distinguez que de vagues lignes lumineuses en pointillés irréguliers, sans doute des voies de communications. Droit devant vous, une gigantesque faille court en travers du paysage, aussi loin que peut porter votre regard. Sur les bords de cette falaise, à intervalle réguliers, sont disposés d'immenses pylônes jetant en travers de l'abîme des éclairs blanc bleuté qui vont se perdre dans la brume qui semble stagner au dessus du précipice :

« Contemple le Wurms' Feld : la Demeure des Enfants de Dieu, dit le Haut Conseiller. Vois la folie passée de nos ancêtres et leur grandeur. Jadis, une guerre terrible fit rage sur ce Monde. Dans sa colère contre son grand ennemi, l'une des factions conçut une arme terrible : la bombe sismique. Cette bombe était destinée à briser le continent sur lequel vivaient leurs ennemis. Malheureusement, l'onde de choc se propagea à toute la planète qui se fragmenta et fut presque dispersée. Mais des génies parmi les génies trouvèrent le moyen d'empêcher la planète d'exploser, en plaçant ces pylônes que tu vois le long des lignes de faille et qui maintiennent en permanence la cohésion de notre Monde. Hélas, leur énergie s'épuise et les failles s'agrandissent sans cesse. Bientôt, les Saints Pylônes ne pourront plus résister à l'inexorable poussée centripète et notre planète sera dispersée en fragments qui iront se perdre dans le froid de l'espace. Nul n'y survivra...

L'homme se tait alors et se perd dans la contemplation de la nuit zébrée de feu du dehors. Puis il se tourne vers vous :

- Mais nous avons de la chance, en vérité, beaucoup de chance, dit-il en souriant à peine, car tu es arrivé, et avec toi, peut-être notre salut.

- Moi ? Mais que puis-je faire pour empêcher cela ? lui dites-vous.

- Beaucoup ! Oui, en vérité tu peux faire beaucoup... vois-tu, les pylônes sont alimentés par la foi. Ce sont les prières continues de tous nos fidèles qui permettent de maintenir la cohésion du Wurms' Feld, mais leur énergie ne s'accroît pas assez pour contrecarrer l'inexorable force qui disloque notre Monde. Nous avons trouvé un autre moyen pour augmenter l'apport de Force Vitale : nous allons prendre celle des Gardiens des Sphères, ceux que tu appelles les Spectres Chasseurs. Tu feras un appât parfait pour les attirer dans notre piège. Réjouis-toi, tu vas contribuer à leur disparition, et tu mèneras une vie certes recluse mais agréable.

Il lève alors une main et deux gardes armés de piques ouvragées et engoncés dans des armures richement décorées, mais d'apparence solide apparaissent par un nouveau passage qui vient de s'ouvrir, et viennent vous encadrer :

- Suis les gardes sans faire d'histoire et il ne te sera fait aucun mal, termine le Haut Conseiller en vous tournant le dos. Gardes, conduisez notre ami dans ses quartiers. »

Si vous voulez vous jeter sur le Haut Conseiller pour le prendre en otage, rendez-vous au **86**.

Si vous préférez vous attaquer aux gardes, rendez-vous au **694**

Si, enfin, il vous semble plus prudent de vous soumettre, rendez-vous au **522**.

bloque votre arme avec ses griffes. Il entreprend de vous attirer à lui avec la barre métallique. *Testez votre habileté.* Si vous réussissez le test, rendez-vous au **529**. Si vous échouez, rendez-vous au **713**.

108

« En passant par la forêt, déclarez-vous, je suis tombé sur un corps. Il avait sur lui ce bout de parchemin.

Vous le tendez à l'homme bien bâti, le chef des survivants, et celui-ci écarquille les yeux en lisant le mot qui s'y trouve. Voyant sa mine, vous l'interrogez :

- Qu'est-ce que c'est ?

- Herebus est le Dieu des Enfers, chez nous, vous raconte-t-il. Une personne de notre village, nommée Alkron, était convaincue que c'était Herebus le responsable de cette malédiction. Mais quelques temps plus tard, il est devenu fou et nous a quittés. Je crois que c'est Herebus qui, par mécontentement qu'on l'ait accusé à tort, a dû lancer un puissant sortilège sur ce pauvre Alkron. Est-il encore en vie ?

- Malheureusement non, faites-vous en soupirant. Je suis désolé.

- Bah, ce n'est pas grave, nous savions d'avance le sort qui lui était réservé. A présent, nous savons ce qu'il est advenu de lui et nous vous en remercions.

En guise de remerciements, l'homme vous donne deux repas que vous ajoutez aussitôt à vos possessions. Vous gagnez un point de *Chance*.

- Maintenant, partez, le village a besoin de vous. »

Rendez-vous au **681** pour vous rendre auprès de l'église.

109

Sdashilr acquiesce.

« Tu dois d'abord comprendre comment nos chroniqueurs se transmettent leur savoir. Lorsque deux Chrysalides se déplacent et se rencontrent, elles peuvent fusionner leurs parois et se reproduire. Sauf lorsque l'une d'entre elle a été infectée et qu'elle s'isole des autres. Les Lashlkvys condamnés ont quand même pu prévenir les autres et raconter leur histoire en communiquant à distance grâce aux conques. Nos historiens ont recensé en tout, parfois à plusieurs siècles d'intervalle, le passage de cinq Porteurs de Globe. Il y plusieurs zones d'ombres, mais les chroniques mentionnent l'Aleph et le Daleth. Par lequel souhaites-tu que je commence ? »

Par l'Aleph ? Rendez-vous au **445**.

Par le Daleth ? Rendez-vous au **860**.

110

Le long des murs incurvés sont disposés, dans un désordre apparent, d'immenses colonnes cristallines qui scintillent à intervalles irréguliers. On vous entraîne jusqu'au centre de la vaste salle et vous vous retrouvez bientôt, attaché sur une couchette inclinée, les bras et les jambes solidement liées. Peu après, les lumières baissent, ne

laissant pour tout éclairage que le clignotement lent des cristaux. C'est avec une horreur indicible que vous voyez bientôt se matérialiser devant vous une horrible forme que vous ne connaissez que trop bien. Un Spectre Chasseur vient d'apparaître, vous fixant de ses yeux glacés. Mais il n'a pas le temps de faire le moindre mouvement qu'il se trouve à son tour prisonnier de rayons bleutés surgissant des cristaux muraux. Le Haut Conseiller pénètre à ce moment dans la salle et s'approche tranquillement de vous :

« Bien ! Notre première prise ! J'étais sûr que vous nous seriez utile. Rassurez-vous : si vous vous conduisez bien, vous serez assuré d'une vie longue et agréable parmi nous.

Il se tourne alors vers les gardes :

- Reconduisez notre invité à ses appartements. Veillez bien sur lui, nous en avons encore besoin », reprend le Haut Conseiller en souriant.

Votre vie se résumera désormais à servir d'appât pour attirer les Spectres Chasseurs. Il vous reste certes l'infime espoir de pouvoir un jour vous échapper, mais pour le moment l'aventure se termine ici.

111

Vous sortez la petite plaquette verte et la montrez à votre guide :

« Incroyable, s'exclame-t-il ! Je devrais pouvoir me servir de ceci pour ouvrir la porte. Donnez-la-moi.

L'homme prend la plaquette et l'introduit prudemment dans la serrure non sans se protéger le visage de sa main libre. Une gerbe d'étincelles jaillit alors du boîtier et le panneau s'entrouvre à peine. Vous aidez votre guide à ouvrir le passage et vous vous glissez à sa suite dans l'embrasement. La joie d'avoir réussi à déverrouiller la porte fait place, cependant, à un sentiment de découragement : l'endroit ne comporte aucune ouverture susceptible de vous permettre de vous échapper. Vous êtes dans une sorte de bulle transparente accrochée à la paroi extérieure du bâtiment. L'homme ne semble néanmoins pas anxieux et appuie rapidement ça et là sur le mur. La bulle se détache alors du mur et s'envole rapidement en direction de la Faille, la franchissant rapidement. Au bout de plusieurs minutes angoissantes au dessus du gouffre insondable, vous apercevez enfin une nouvelle tour sur le rebord du canyon, où la bulle vient délicatement s'accrocher, avant qu'un nouveau sas ne s'ouvre derrière vous :

« Vite, nous n'allons pas tarder à voir arriver nos poursuivants.

Vous vous glissez à sa suite dans la pièce attenante et le suivez le long d'une coursive peu éclairée. Enfin, votre guide ouvre une dernière porte que vous franchissez tous deux avant de refermer derrière vous : la salle est plutôt vaste, encombrée de tables couvertes d'objets et plantes diverses. Sur l'une d'elles, vous reconnaissez votre propre matériel, dont vous vous emparez avec soulagement (*réinscrivez tout votre équipement sur votre Feuille d'Aventure*).

« Voilà, mon ami, nos chemins se séparent ici, vous dit l'homme. Tu dois maintenant quitter notre Monde pour n'y plus jamais revenir.

Vous prenez le Daleth dans votre sac, prêt à effectuer un nouveau bond vers l'inconnu, lorsque vous remarquez un petit point lumineux clignotant à sa surface : si vous faites tourner le Daleth, le point reste fixe et pointe vers l'une des vitrines au milieu de la salle. Vous vous approchez prudemment de l'endroit et apercevez, posé au milieu du piédestal, une petite tige qui semble clignoter doucement en rythme avec le Daleth. Vous tendez la main pour vous en emparer quand vous percevez un mouvement sur

vosre gauche : En vous retournant, vous assistez horrifié, à la matérialisation de votre pire cauchemar. Un Spectre Chasseur a réussi à vous retrouver ! Une voix glaciale retentit dans la pièce:

- Il est inutile de résister. Vous ne pouvez pas nous échapper. Donnez-le nous et nous épargnerons votre vie. »

Pour toute réponse, vous brandissez farouchement votre myriade. Affrontez votre adversaire.

SPECTRE CHASSEUR Habileté : 10 Endurance : 12

Si vous êtes vainqueur allez au **682**.

112

« Conduisez-moi dehors, si vous tenez à rester indemne ! » lui hurlez-vous au visage. L'homme vous regarde un instant, tremblant, puis appuie sur un bouton incrusté dans la paroi sur votre droite. Les doubles portes se referment derrière vous tandis qu'un imperceptible tremblement secoue le réduit. Au bout de longues secondes d'attente, une nouvelle secousse vous fait sursauter tandis que les doubles portes s'ouvrent à nouveau. Mais lorsque vous vous retournez, c'est pour vous retrouver face à un groupe de gardes, souriant d'un air mauvais Avant que vous n'ayez pu esquisser le moindre geste, l'un des hommes détache une matraque de sa ceinture et vous assomme pour le compte. Rendez-vous au **635**.

113

Vous cheminez entre les arbres de corail, puis vous découvrez bientôt une multitude de demeures en forme de bulles, d'arches détruites et de ponts écroulés. C'est une cité Lashlkvy où tout semble mort, figé à jamais sous une couche de résine. Vous vous rappelez ce que Sdashilr vous avait dit sur les Chrysalides mortes. Ces coquilles desséchées remontent bien finalement à la surface. Vous hésitez à faire quelques pas dans cette ville fantôme, en songeant qu'elle est la sépulture de milliers de Lashlkvys. Vous avez l'impression que le temps lui-même s'est interrompu sur cette cité fossilisée. Rien. Le silence. Sauf le bruit du vent libre dans les ruelles. Et quelques clapotis de vagues, au loin. Soudain, vous entendez quelqu'un toussoter derrière vous. Rendez-vous au **654**.

114

Vous êtes réveillé par des cris de panique. Vous vous levez à toute vitesse, parcourez la coursive, puis passez par l'écouille. Le ciel rougeoyant du soleil couchant diffuse sa clarté cramoisie sur le plancher usé. C'est le scintillement permanent et l'odeur de bois brûlé qui vous instille un sombre pressentiment. Du bastingage, la vue qui s'offre à vous est apocalyptique. Le bateau vogue au milieu d'un fleuve aux couleurs sang, reflet des flammes qui recouvrent les rivages. Des dragons aux ailes étincelantes crachent leur sentence brûlante, anéantissant la cité prospère. D'immenses nuages de points

lumineux vont et viennent, se ruant çà et là avec la violence d'un essaim de frelons. Pour l'instant, seul le sud de la ville est touché. Par contre, la partie nord demeure dans une obscurité inquiétante. Vous ne savez pas si vous devez vous réjouir de la libération des êtres de lumières ; ou être accablé par la mort de milliers d'innocents qui ne sont pas responsables de cette situation. Vous passez la nuit à fixer l'horrible spectacle. Au fur et à mesure que le bateau avance, la vague de chaos anéantit progressivement les habitations, vous suivant telle une malédiction répandue par vos soins. L'attaque cesse avec le lever du soleil. Mais vous ne savez pas si le littoral sera épargné ou détruit plus tard. Un immense nuage noir de scories recouvre la vallée tropicale. Les berges ne sont que ruines fumantes dans lesquels gisent quantité de morts calcinés. Las et désespéré, vous retournez vous coucher. Vous vous endormez en milieu de journée, les yeux rougis et les joues mouillées de tristesse. Quel gâchis ! Rendez-vous au **399**.

115

Lorsque la tâche lumineuse atteint la surface du bassin, elle se change instantanément en une créature humanoïde. Le monstre, au corps liquide, vous adresse un rictus sauvage, dévoilant des crocs acérés et brandit ses grandes mains griffues, tout en sifflant :

« *Qui ose me troubler dans mon sommeil séculaire ?* »

Sans attendre plus longtemps, vous répondez à sa question en ouvrant le feu de votre BFG. La créature pousse un hurlement féroce et se jette voracement sur vous.

ESSENCE DE VITRIOL Habilité : 8 Endurance : 6

Cette créature est constituée d'acide pur. Par conséquent toutes les blessures éventuelles qu'elle vous infligera vous coûteront quatre points d'*Endurance* au lieu des deux habituels. Si vous triomphez de cet adversaire, vous décidez de ne pas vous attarder davantage dans les parages, et de retourner dans la prison, puis dans le souterrain, pour choisir une des deux portes restantes. Pour se faire, rendez-vous au **652** ou au **669**, après avoir ajouté trois points à votre total de *Temps*.

116

Vous repoussez d'un geste le corps malodorant de la créature et vous vous précipitez au dehors de la grotte. En relevant les yeux, vous vous apercevez avec horreur que d'autres monstres semblables descendent rapidement les flancs de la montagne au dessus de vous en poussant des cris de rage. Visiblement dépassé par le nombre, vous tournez les talons et prenez la fuite à travers les taillis, droit vers le lac. Loin derrière vous, vous percevez toujours les cris sauvages de la horde qui vous a pris en chasse. Vous continuez à courir en changeant fréquemment de direction pour tenter de les semer, mais c'est peine perdue, car les Simiens semblent vous suivre à la trace. Alors que vous vous retournez pour mesurer leur avance, vous trébuchez et vous affalez dans la petite mare d'eau que vous avez croisé à l'aller. Vite, vous vous relevez, le corps dégoulinant et les vêtements couverts d'algues puantes, et reprenez votre course à travers les buissons. La course est épuisante et vous devez lancer un dé pour le déduire de votre total d'*Endurance*.

Si votre *Endurance* descend à zéro ou moins, allez au **706**.
Dans le cas contraire, allez au **70**.

117

Lorsque vous sortez les ingrédients de votre sac, le vieil homme tend ses mains avides vers vous pour les prendre :

« Enfin ! Bravo, voyageur, vous venez de sauver bien des vies, aujourd'hui, y compris la votre. Je prépare immédiatement de quoi vous soigner.

Le vieillard se retourne alors sans plus s'occuper de vous et commence à préparer son remède. Tandis qu'il s'affaire avec ses ustensiles, vous vous sentez soudain pris de vertiges et êtes obligé de vous allonger à même le sol. Vous tendez une main suppliante vers lui, sans pouvoir pousser autre chose qu'un croassement de douleur. Le vieil homme s'interrompt un instant pour vous faire avaler une autre de ses potions au goût de vase :

- Tenez, ami, cela vous soulagera de votre douleur et devrait vous aider à tenir jusqu'à ce que le remède soit prêt.

La potion vous fait du bien et calme un peu la douleur, mais elle est incapable de vous empêcher de sombrer dans un délire de fièvre dans lequel vous avez l'impression que tous les ennemis que vous avez vaincus se liguent contre vous pour vous mettre à mort. Au bout d'un temps que vous ne savez évaluer, vous reprenez connaissance, le corps perclus de courbatures et la tête encore pleine des délires brumeux de votre cauchemar. Le vieillard se tient accroupi à vos cotés :

- Voilà notre sauveur qui revient à lui, dit-il en souriant. Comment allez-vous ? Le remède s'est révélé très efficace.

- Un peu faible, répondez-vous, mais je crois que ça va aller.

- Parfait ! Vous serez sur pied pour la grande fête que nous organisons en votre honneur, dit le vieillard en souriant cette fois franchement. »

Effectivement, le soir venu, un grand feu est allumé au centre du village et tous les habitants viennent vous serrer dans leurs bras, vous offrant des mets sucrés et délicats, tout en vous écoutant raconter vos exploits.

Au petit matin, vous vous levez pour saluer une dernière fois le vieillard. Vous vous sentez ragaillardé et le repos salutaire que vous avez pris vous permet de regagner tous les points d'*Endurance* que vous aviez perdus. De plus, le fait d'avoir sauvé tout le village vous fait aussi regagner tous vos points de *Chance* et vous permet d'augmenter de un point votre total Initial de *Chance*. Serrant une dernière fois le bras du vieil homme, vous sortez le Daleth de votre sac et, après un dernier regard sur l'aube naissante par dessus les monts enneigés, vous l'activez pour quitter ce Monde. Aussitôt, trois portes se matérialisent devant vous. Laquelle souhaitez-vous emprunter ? Si vous choisissez la première porte, qui est rouge sang, rendez-vous au **848**.

Si vous préférez la deuxième, qui est d'un rose criard, rendez-vous au **226**.

Enfin si vous franchissez la porte couleur ambre, rendez-vous au **124**.

Si vous avez déjà visité tous ces Mondes, rendez-vous au **382**.

118

Vous précipitez votre adversaire à terre d'un ultime coup de votre myriade et sans

attendre l'arrivée des autres Hidiens, vous enjambez la fenêtre et vous sautez directement dans la rue. La chute est de l'ordre de quatre mètres, mais vous parvenez à vous réceptionner sur vos pieds sans dégâts. Vous apercevez les Hidiens qui vous regardent tels des fauves affamés au dessus de vous, et cette vision suffit pour que vous preniez vos jambes à votre cou. *Ajoutez quatre points à votre total de Temps.* Vous n'êtes cependant pas encore tiré d'affaire car les Hidiens ne cesseront de vous traquer jusqu'au lever du jour. Il serait avisé de trouver rapidement une nouvelle cachette.

Si vous voulez vous réfugier dans la première maison venue, rendez-vous au **424**.

Si vous préférez quitter le village pour vous réfugier dans la nature, rendez-vous au **806**.
(*Vous ne pouvez renouveler à deux reprises un même choix.*)

119

« Je refuse de risquer ma vie dans cette mission. Je ne suis pas concerné. Je vous ai déjà donné un bout de Daleth, pour moi c'est suffisant.

- Mais... font-ils en coeur.

- Désolé. Bonne chance à vous. Je vais chercher le morceau qui me manque. Adieu ! »

Vous activez ensuite le Daleth qui projette aussitôt trois portes devant vous. Sans perdre de temps, pour ne pas avoir à revenir sur votre décision, vous choisissez celle que vous souhaitez emprunter.

Si vous voulez franchir la porte laissant entrevoir un petit village d'apparence paisible, mais d'où se dégage une odeur de pourriture, rendez-vous au **492**.

Si vous choisissez plutôt celle menant au beau milieu d'une mer calme, et d'où se dégage le bruit rassurant de vaguelettes inoffensives, rendez-vous au **159**.

Enfin, si vous optez pour le passage menant sur une plateforme de goudron et d'où ne se dégage aucun bruit, rendez-vous au **481**.

120

Une voix aiguë surgit dans votre tête.

« Que veux-tu mon fidèle sujet ?

- Juste t'empêcher de changer tous les humains en monstres !

Vous bondissez afin de la déchiqueter avec vos nouvelles pinces coupantes.

- À moi, ma garde !! » s'écrie-t-elle.

Vous êtes immédiatement encerclé par cinq énormes Frelons Bleus aux aiguillons acérés qui vrombissent à vous rendre sourd. Voici les instructions de ce combat aux règles spéciales : considérez que votre *Habilité* et votre *Endurance* correspondent au double de vos totaux initiaux. Si vous tirez un double avec votre jet de dé, vous aurez blessé vos ennemis avec votre queue empoisonnée (déduisez 4 points d'*Endurance* au lieu des 2 habituels). N'oubliez pas que vous n'avez plus aucun objet avec vous. Combattez-les comme un seul adversaire.

FRELONS BLEUS Habilité : 12 Endurance : 15

Si vous réussissez à tuer les gardes de la Déesse des Ph'lènes, continuez votre lecture.

Les cadavres des insectes géants gisent autour de vous. Un intense flash lumineux vous aveugle, et la poudre corrosive expulsée par les pétales géants vous brûle le visage (vous perdez 2 points d'*Endurance*). Elle s'en prend directement à vous, et ça tombe bien, car vous étiez justement venu pour ça. Utilisez l'*Habilité* et l'*Endurance* que vous aviez à la fin du combat précédent. De même, si vous tirez un double lors de votre jet de dé, vous aurez blessé votre ennemie avec votre queue empoisonnée (déduisez 4 point d'*Endurance* au lieu des 2 habituels). Par contre, à la troisième piqûre, la dose de poison suffira à la tuer : vous aurez donc automatiquement gagné ce combat. N'oubliez pas que vous n'avez toujours aucun objet avec vous.

La Déesse-Fleur possède des pouvoirs magiques qui se déclenchent selon le résultat de ses jets de dés :

- Double pair : lance une régénération, elle annule l'effet d'une piqûre de votre queue (décomptez une piqûre). Si elle n'a pas été piquée avant, elle regagne 4 points d'*Endurance* à la place (bien entendu, elle ne peut pas dépasser son total initial de 30).
- Double impair : elle projette un brouillard de pollen acide qui ronge votre carapace et vos organes intérieurs. Vous perdez 1 point d'*Habilité* pour toute la durée du combat.

DÉESSE-FLEUR *Habilité* : 15 *Endurance* : 30

Si vous réussissez à tuer la Déesse des Ph'lènes, continuez votre lecture.

Vous reculez vivement lorsque la plante immense s'affale au sol et se met à pourrir. Jetant un œil derrière vous, vous voyez que le pont commence à subir le même sort. Pensant à vos affaires qui sont de l'autre côté, vous foncez à toute vitesse. La vague de putréfaction se répand juste derrière vous, le pont se dissolvant dans le fleuve. Au loin, vous apercevez le village magique dont les lumières s'éteignent petit à petit. Quand vous arrivez sur la berge, la majorité des plantes sont desséchées et éteintes. En cherchant la clairière du Roi- Scorpion, vous constatez qu'il n'y a plus aucun animal dans les environs. Vous retrouvez enfin votre équipement et le ramassez. Ramassez ? Stupéfait, vous regardez votre... main ! Le Roi ne vous avait pas menti ! Vous êtes redevenu humain. La transformation à du s'opérer lors de votre fuite sur le pont ; vous étiez tellement paniqué que vous n'y avez pas fait attention (divisez par 2 arrondi au supérieur les valeurs d'*Habilité* et d'*Endurance* que vous avez suite au combat contre la Déesse Fleur). Vous vous rhabillez et récupérez vos affaires.

« Merci étranger.

Vous vous retournez. Devant vous se tient la forme vaporeuse d'un homme charpenté barbu au visage sévère.

- Comment puis-je repartir chez moi ?

- Suis le fleuve Dorgan vers l'aval, tu trouveras la cité Nahuatl. De là, tu devras te rendre à la Tour de Diamant qui est sur haut plateau, au sud des montagnes orientales qui bordent cette vallée.

- Et vous ?

- Malheureusement, je n'ai pas survécu au combat contre les gardes frelons. Il reste cependant un peu de magie Ph'lène en toi, un vestige de mon poison. Cela te permettra de communiquer avec mon peuple, et te protégera peut-être d'autres choses » (notez sur votre *Feuille d'Aventure* que vous avez été empoisonné par le Roi- Scorpion). Sur ces mots mystérieux, la forme éthérée disparaît. Vous rassemblez vos affaires, et quittez ce lieu puant la putréfaction. La clarté de l'aube naissante éclaire l'immense

champ de boue qu'était le village. Ce dernier a perdu tout le charme et la féerie de cette nuit. Vous vous éloignez rapidement en résistant à votre envie de dormir. Rendez-vous au **450**.

121

Quelle peut bien être la religion locale, telle est votre première question lorsque vous pénétrez dans la chapelle. C'est un petit bâtiment rectangulaire en bois, qui n'a rien de très extraordinaire. Il abrite un autel, et quelques rangées de chaises. La seule décoration consiste en une série de frises gravées sur les murs, reprenant toutes le même symbole indéfiniment, une double hélice noire traversée d'une barre horizontale en son milieu. Il s'agit sans doute de l'emblème du dieu vénéré ici. Le prêtre est tête nue, vêtue d'une robe religieuse typique d'un noir passé sur laquelle apparaît en blanc ce même sigle. Il n'y a pas d'autre personne dans la salle.

« Bonjour mon fils. Qu'est-ce qui vous amène dans ce lieu saint ? demande-t-il.

Vous expliquez que vous êtes étranger et que vous cherchez à en savoir plus sur cette ville.

- J'ai bien peur que notre petite communauté ne soit que très ordinaire, mon fils. Nous sommes une petite cité isolée, mais nous sommes fiers de nos traditions, et nous n'avons pas d'ennemis. Les récoltes ont été bonnes cette année, et malgré une diminution importante du nombre d'échanges commerciaux avec l'extérieur, nous parvenons à nous sustenter. Mon nombre de fidèles me semble un peu bas ces derniers temps, mais cela ne vous intéresse guère je pense. Vous n'êtes probablement pas un disciple de notre seigneur Diéhenné, mais mon instinct de vieux prêtre me dit que vous n'avez pas envie de le devenir, aussi ne ferai-je pas de prosélytisme inutile. »

Vous remerciez votre interlocuteur qui vous bénit, même si vous ne partagez pas sa foi. Vous pouvez maintenant vous rendre chez la rebouteuse au **775**, à l'hôtel de ville au **258**, ou sortir des zones urbaines au **96**. Si vous voulez quitter ce Monde à l'aide du Daleth, rendez-vous au **840**.

122

Pour ce combat, vous pouvez avoir un ou deux compagnons, selon les cas. Si vous avez déjà mené un affrontement à leur côté, reprenez les statistiques de votre ou de vos compagnons à l'issue du combat précédent et appliquez les règles du combat à plusieurs. Dans les autres cas, reportez-vous aux règles de création des héros en sachant que vos compagnons sont les autres héros (si vous avez choisi le Baroudeur, vos deux compagnons seront respectivement le Scientifique et le Mercenaire par exemple). Considérez alors leur Habileté comme étant égale à son maximum moins 1, et leur Endurance à son maximum moins 4. Ils n'auront cependant pas de total de Chance. Appliquez les règles du combat à plusieurs.

Lorsque le nuage arrive à moins de dix mètres de vous, vous pouvez enfin contempler la silhouette gigantesque d'un unique ver des sables. Le monstre, comme tous ceux de sa race, est aveugle, mais mû par vous ne savez quel instinct il détecte immédiatement votre position, et rampe vers vous dans un bruit sourd. Le fait de ne pas être seul à l'affronter vous pousse néanmoins à être confiant quand à l'issue de ce combat. Vous criez d'ouvrir le feu et vous en faites autant. Vous ne pouvez vous dérober.

VER DES SABLES Habileté : 10 Endurance : 24

En plus de son endurance exceptionnelle, le monstre dispose d'une attaque spéciale : sur un double obtenu à son jet d'attaque, le Ver crachera une gerbe de sable qui fera perdre un dé de points d'*Endurance* à chaque adversaire (ne lancez qu'une fois le dé) Spécialité de l'artillerie neufortoise, votre arme de tir est évidemment conçue dans le but de nuire à ces créatures. Elle vous permet de faire perdre 6 points d'*Endurance* au lieu de 4 lorsque vous *testez votre chance* pour améliorer les dégâts. De plus, si vous obtenez un double 6, vous touchez une zone vitale qui lui retire en tout 6 points d'*Endurance* et 1 point d'*Habileté*. Cela est aussi valable pour vos équipiers. Vous ne pouvez pas *tester votre chance* sur le double 6.

Si par malheur l'un de vos équipiers venait à mourir, vous essuieriez dans l'instant une perte de 2 points de *Chance*. Par contre, votre prochaine attaque causera, de rage, une perte double, même si vous obtenez un double 6. Si vos deux compagnons sont à vos côtés et qu'ils périssent tous les deux, cessez le combat et rendez-vous immédiatement au **861**.

Si vous remportez ce combat, rendez-vous au **606** si vous avez encore un compagnon et rendez-vous au **637** si vous en avez deux.

123

« Non mais c'est une blague ? Qui êtes-vous ? » dites-vous en cœur.

Un silence gêné s'installe... Puis vous vous présentez, ce qui vous donne déjà une nouvelle différence (en plus de l'accoutrement), puisque vous apprenez qu'il se nomme Lanzecki, ce qui n'est pas votre nom, vous en conviendrez. Rendez-vous au **557**.

124

Votre nouvel environnement est plutôt studieux. D'immenses et interminables étagères d'ébène se dressent autour de vous. Des centaines de milliers d'ouvrages sont soigneusement rangés, sans aucune trace de poussière. Chose plus étrange, aucune inscription ne paraît sur le dos des livres, ni sur les couvertures molletonnée d'un brun chocolat uniforme. L'allée où vous êtes se déploie à l'infini, et au-dessus de vous, le rayonnage s'étend à perte de vue. Sur votre gauche, il y a une intersection à quelques mètres. Qu'allez-vous faire ?

Prendre un livre ? Rendez-vous au **392**.

Aller jusqu'à l'intersection ? Rendez-vous au **30**.

Partir en activant le Daleth ? Rendez-vous au **228**.

125

*Effacez le mot de passe « Chance » de votre Feuille d'Aventure et ne tenez dorénavant plus compte des instructions spéciales au cas où vous devriez mourir (ne vous rendez plus au **320** si vous trépassiez).*

Vous seriez un habitant normal de ce Monde, votre fin serait probablement inexorable.

Mais vous venez d'un autre Monde, vous avez traversé déjà bien des univers étranges pour venir ici, survécu aux multiples dangers qu'ils recelaient. Ce n'est pas maintenant que vous allez accueillir la mort à bras ouverts ! Vous plongez la main dans votre sac et en sortez votre porte de secours ultime, le Daleth et vous pressez le bouton commandant l'ouverture d'une porte. Mais ce que vous apercevez derrière elle vous surprend. Il s'agit d'une pièce similaire à celle où vous trouvez, disposant de la muraille d'acier sans poignée ni serrure, mais ne comportant qu'un seul occupant. Serait-il possible qu'au lieu de changer de Monde, le Daleth vous propose simplement de traverser cette barrière infranchissable ? Vous commencez déjà à avancer vers la porte, quand vous sentez plusieurs mains se refermer sur vous. Les autres faucheurs ont compris que vous disposiez d'un moyen de fuir, et ils sont bien décidés à en profiter aussi. Voilà le moment des décisions. Parmi la liste de personnes suivantes, choisissez celles que vous voudriez emmener avec vous si c'était possible, classé par ordre décroissant de préférence. Vous pouvez très bien n'en choisir aucune, et ne pouvez emmener que celles qui sont présentes en ce lieu actuellement.

- Rouge
- Jaune
- Vert
- Rousse
- Blanche
- Barbu

Une fois votre choix effectué, rendez-vous au **800**.

126

« Il est hors de question que je vous obéisse, commencez-vous. Libérez-moi ou je devrais prendre des mesures qui pourraient s'avérer désagréables pour vous.

- Je te l'ai demandé par politesse, j'aurais fort bien pu m'en passer, répond l'homme en agitant vaguement la main vers un mur.

Une colonne d'éclairs s'élève alors du sol pour vous envelopper. Vous ne pouvez retenir un hurlement de douleur tandis qu'ils vous traversent de part en part (vous perdez deux points d'*Endurance*). Si ce choc ne vous tue pas, vous voyez avec horreur votre matériel s'élever dans les airs et disparaître, avalé par les éclairs (*rayez toutes vos possessions de votre Feuille d'Aventure, mais gardez en une trace pour le cas où vous les retrouveriez plus tard*).

- Bien ! J'espère que tu vas te montrer plus raisonnable, maintenant que tu te sais en mon pouvoir. A toutes fins utiles, je te signale que je suis protégé par un bouclier invisible qui rendrait vaine toute tentative belliqueuse de ta part.

La mort dans l'âme vous ne pouvez que constater votre impuissance face au personnage, et vous baissez la tête en signe d'assentiment.

L'homme se retourne alors vers un passage qui vient de s'ouvrir devant lui et reprend la parole :

- Suis-moi, voyageur, tu es sûrement curieux de connaître le Monde où tu viens d'arriver. »

Vous avancez un bras prudent devant vous, pour constater que l'invisible barrière qui vous retenait a disparu.

Si vous voulez suivre le Haut Conseiller, allez au **106**.

Si vous préférez explorer la salle où vous vous tenez, allez au **633**.
Si, enfin, il vous semble plus prudent de ne pas bouger, allez au **540**.

127

Vous commencez à lui expliquer que vous venez d'un autre Monde, très lointain, et que vous voyagez ainsi de Mondes en Mondes à la recherche d'objets susceptibles de sauver votre propre univers et tous les autres. Le vieil homme vous écoute en silence, affichant un air concentré. Lorsque vous avez terminé vos explications, l'homme semble ne pas vous croire, ou bien ne pas avoir vraiment compris vos explications. Il hausse alors les épaules, signe universel pour signifier que tout cela importe peu :

« Je vais vous conduire à notre village. Là-bas, vous trouverez de quoi vous nourrir un peu et vous vêtir plus chaudement.

Vous examinez la berge lointaine, à la recherche de constructions, mais votre sauveur sourit à son tour en dirigeant la barque vers le centre de la lagune :

- Nous ne vivons pas sur les berges, mais au milieu du lac, sur un village flottant. De dangereux animaux vivent sur le bord de l'eau, aussi avons nous construit nos maisons là où elles ne peuvent nous atteindre. »

Effectivement, plusieurs minutes plus tard, vous distinguez les habitations lacustres, construites de roseaux et d'algues séchées. D'immenses poteaux plantés aux coins doivent permettre de maintenir les constructions à la même place, malgré les courants qui doivent agiter la surface. Lorsque vous touchez enfin le quai, vos vêtements commencent à geler, dans la brise glacée qui souffle en permanence depuis que vous êtes arrivé. Vous descendez rapidement de l'embarcation, à la suite du vieil homme, qui vous conduit vers une hutte aux murs avachis par l'âge. Vous croisez quelques autres habitants, à l'apparence semblable à votre guide, mais qui restent à distance pour vous observer, en silence. Tandis que vous vous asseyez à même le sol crasseux, l'homme vous présente un grand bol de terre grise dans lequel ont été déposés des morceaux de ce qui semble être du poisson séché.

Si vous voulez manger de ce mets allez au **275**.

Si vous préférez ne pas y toucher allez au **572**.

128

L'extra-terrestre se dirige vers la maison en ruine en consultant une sorte de détecteur qu'il garde à la main. Il parcourt les salles à ciel ouvert, cherchant manifestement quelque chose par terre. À un moment, il se baisse et disparaît complètement !

Si vous voulez vous approcher de son vaisseau, rendez-vous au **837**.

Si vous préférez aller voir de quoi il en retourne dans ces ruines, allez au **39**.

129

Au prix d'efforts redoublés, vous finissez par soulever légèrement la masse imposante, mais elle se referme aussitôt. Vous n'avez pas la force nécessaire pour l'ouvrir seul. À l'extérieur de la maison, les gravats ne cachent rien. Vous parcourez ensuite les quelques trente mètres de terrain qui entourent les ruines ; mais à part les vestiges de l'ancienne clôture de pierre qui délimitait le terrain, vous ne trouvez aucune sortie de

secours, ni entrée secrète. La falaise la plus proche étant moins de cent mètres, vous tentez votre chance là-bas. En vous penchant, vous devinez l'entrée d'une grotte. L'érosion irrégulière fournit suffisamment de prises pour une descente sans risques. Au moment où vous arrivez près du boyau, un être entièrement mécanique en sort. De forme humanoïde, il présente quantité de voyants lumineux, tubulures, et boutons de commandes disposés avec une certaine harmonie. Le casque représente une sorte de visage, composé de deux grands rectangles bleutés pour les yeux, et de grosses protubérances lumineuses qui remplacent les oreilles ; quant à la bouche, elle est similaire à un masque de plongée affublé de tubes flexibles qui longent les épaules jusque dans son dos. Les articulations sont munies de soufflets rouge brique qui jurent avec le violet du reste de l'armure. Il s'immobilise sans rien dire, ni faire quoi que ce soit de menaçant à votre rencontre. Vous repérez plusieurs appareils qui pourraient être des armes dans ses mains, ses avant-bras, ses épaules, et potentiellement son casque. Son torse, ses jambes et ses poignets sont garnis d'écrans verts et de boutons multicolores nécessitant sûrement une activation manuelle. Il enlève son casque, et au-delà de la surprise de tomber sur un être humain, vous êtes stupéfait de voir... vous-même ! L'autre aussi affiche un air des plus troublé.

Si vous avez déjà lu une partie des aventures d'Argon, rendez-vous au **360** ; sinon, allez au **123**.

130

Vous vous approchez doucement de l'arbuste bleu et vous penchez pour ramasser quelques graines. Un bruit sur votre droite vous fait soudain vous redresser : A travers les buissons, vous apercevez une tête vaguement reptilienne qui vous fixe de son regard, sans ciller. Sa longue bouche s'entrouvre pour laisser paraître une rangée de dents pointues. La créature, dont vous ne distinguez pas le corps, doit être assez grande si vous en jugez par la hauteur à laquelle est située sa tête. Vous vous redressez lentement pour prendre votre myriade tandis que la bête vous suit du regard, puis, sans prévenir, elle surgit du buisson où elle était dissimulée pour se précipiter vers vous, en poussant un cri modulé ressemblant vaguement à une trompette bouchée. Nul doute que la créature semble avoir trouvé un repas à son goût...

SAURIEN Habilité : 8 Endurance : 9

Votre myriade n'ayant aucune arme à reproduire pour ce combat, vous l'utilisez comme une simple massue. Si vous l'emportez, rendez-vous au **439**.

131

Désespéré de ne jamais pouvoir vous échapper, vous vous asseyez lourdement sur le lit, ne sachant que faire. Si vous le souhaitez, vous pouvez manger la nourriture disposée sur la table, qui vous fera regagner 4 points d'*Endurance*.

Epuisé par votre journée, vous vous allongez sur le lit et ne tardez pas à vous endormir. Quelques trop courtes heures plus tard, un groupe de gardes vient vous chercher et

vous conduit dans une nouvelle salle. Rendez-vous au **110**.

132

Votre double est à court d'arguments. Ses épaules s'affaissent, et son air triste montre qu'il s'avoue vaincu face à la pertinence de votre raisonnement infallible. C'est à ce moment que vous entendez :

« On a les fragments, on se replie ! Fonce !

Vous déguerpissez aussitôt, et franchissez le portail inter-dimensionnel, talonné par vos deux acolytes sous le feu ennemi. La porte se referme juste après. Vous ne pouvez vous empêcher de penser que vous venez de condamner votre double, ce qui vous attriste un peu. Mais c'était lui ou vous.

- Nous allons compléter les Daleth, puis lancer l'attaque finale contre le Sombre Seigneur ! fait l'un d'eux ravi.

C'est à ce moment que vous voyez les deux autres doubles en treillis avec des gros pistolets laser. L'un d'eux vous fait signe d'approcher.

- C'est un déphaseur dimensionnel, vous explique-t-il. Et ça, ce sont les charges d'antimatière qui vont avec. »

Le scientifique arrive alors en se gaussant d'avoir contré une tentative de piratage de son système informatique par un Virus Ténébreux. Rendez-vous au **90**.

133

Vous vous précipitez vers la porte pour l'ouvrir, mais celle-ci résiste à toutes vos tentatives. Désespéré, vous vous retournez en plaquant votre dos à cette ouverture récalcitrante, et vous voyez avec horreur le Spectre Chasseur se précipiter vers vous. Vous n'avez d'autre choix que de l'affronter, l'arme à la main :

SPECTRE CHASSEUR Habileté : 10 Endurance : 12

Si vous en triomphez, rendez-vous au **499**.

134

S'il reste un seul Spectre Chasseur, rendez-vous au **155**.

S'ils sont encore deux ou trois, rendez-vous au **714**.

135

Malheureusement pour vous, l'homme masqué aux allures de grand prêtre a achevé son étrange rituel pendant que vous terrassiez ses comparses. La sorcellerie est à présent presque palpable dans l'atmosphère poussiéreuse du grenier.

Une grande silhouette surgit soudain du néant pour se matérialiser entre vous et le dernier sectateur. Vous pensez un instant avoir été repéré par un Spectre Chasseur

mais l'entité qui vient d'être appelée en ce Monde se révèle finalement d'une autre nature, peut-être encore plus terrifiante que vos redoutables Némésis.

La bête humanoïde dépasse les deux mètres de haut et ses bras sont si longs qu'ils glissent sur le sol. Ridée, hirsute, elle est recouverte d'un épiderme brun et flasque qui semble flotter sur ses membres alors que sa tête n'est qu'une masse informe aux yeux vides. Celle-ci oscille légèrement de gauche à droite comme si la créature était en proie à l'ivresse. D'énormes griffes se déplient à l'extrémité des membres antérieurs et le monstre se tourne vers vous, ayant visiblement détecté votre présence. Obéissant peut-être à un ordre mental de son conjurateur, il court alors vers vous en faisant trembler le plancher sous sa masse.

Si vous possédez un Signe des Anciens, rendez-vous au **377**.

Sinon, vous pouvez vous extraire de la trappe pour tirer sur l'horreur avec votre fusil, rendez-vous alors au **444** ; ou fuir en redescendant l'échelle, allez dans ce cas au **244**.

136

Hé bien, si tous les Mondes que vous devrez visiter par la suite ressemblent à celui-là, vous auriez aussi bien pu rester chez vous ! Il s'agit juste d'un couloir, avec certes un système d'éclairage pour le moins unique, mais sans le moindre autre atout. Seul l'espoir que ce passage mène forcément quelque part vous convainc de continuer à avancer. Rendez-vous au **506**.

137

Vous vous cramponnez à l'échelle tout en descendant. Par chance, le monstre ne parvient pas à vous faire lâcher prise. Une fois en bas, vous constatez que la jeune femme s'éloigne en boitant, longeant l'immeuble. Vous courez la rattraper : rendez-vous au **402**.

138

Vous espionnez l'humanoïde derrière un pan de mur. Il s'approche de votre position en consultant une sorte de détecteur qu'il garde à la main. Malheureusement, il disparaît dans un angle mort. Vous trouvez un autre poste d'observation duquel vous continuez votre surveillance pendant qu'il fouille les ruines. Il se dirige clairement vers vous... ou vers la trappe qui est juste à côté de vous ?

Si vous voulez rester caché derrière le muret qui jouxte la trappe, rendez-vous au **437**.

Si vous préférez vous manifester pacifiquement, allez au **78**.

139

Vous avez évidemment beaucoup entendu parler de la Salle Ronde mais c'est la première fois que vous y pénétrez et vous êtes surpris de son étroitesse. Vous vous étiez imaginé une salle imposante, richement décorée et reflétant la puissance de Neufort V. Aux antipodes de ce décor grandiose, la pièce est petite, froide et tout à fait

austère. Une vaste baie vitrée offre cependant une vue imprenable sur Neufort V et le désert qui l'entoure.

Le seul mobilier de la salle est une table d'environ cinq mètres de long, autour de laquelle sont disposés six sièges. Cinq d'entre eux sont occupés par les Technocrates qui vous dévisagent fixement. Les Technocrates ne concentrent officiellement aucun pouvoir entre leurs mains : Neufort V, comme les huit autres cités principales de la Confédération, est dirigée par un Gouverneur, élu par la population et qui doit faire appliquer ses décisions par un Sénat, élu lui aussi. Officieusement toutefois, et ce depuis bien longtemps, ce sont les Technocrates qui gouvernent réellement les neuf cités. Ils ne sont pas élus : lorsque l'un d'eux meurt, il désigne un successeur. Ainsi, ils sont assurés de conserver le pouvoir de la Confédération aussi longtemps que cette dernière perdurera.

En attendant, force est de reconnaître que leur apparence est intimidante. Vêtus de robes noires, leurs visages sont dissimulés par des masques de la même couleur. Ainsi, nul ne sait lorsqu'un Technocrate meurt, ce qui contribue à renforcer leur emprise sur la cité.

Après quelques secondes de flottement, l'un des Technocrates prend la parole d'un ton cassant :

« Inutile de perdre notre temps en présentations futiles. Vous savez qui nous sommes et pourquoi vous êtes ici. Alors, allons droit au but. Faites-nous votre rapport, et ne traînez pas.

En bafouillant quelque peu, vous dressez un compte rendu clair et concis de votre mission et des découvertes que vous avez pu faire.

- Qu'avez-vous rapporté qui puisse nous intéresser ? »

Si vous rentrez bredouille de votre expédition, rendez-vous au **575**.

Si ce n'est pas le cas, vous ouvrez votre sac et vous sortez rapidement les objets susceptibles d'avoir une quelconque utilité. Consultez la liste ci-dessous et additionnez les points correspondants aux objets que vous avez découverts.

Un clavier +1

Un Bol de Bois +1

Une Lame tranchante +1

Une Sphère +10

Des Echantillons de réceptacle +1

Une Main carbonisée +1

Un Cylindre Métallique +10

Un Cimenterre +1

Une Masse d'Armes +1

Un Tube de Cuivre +2

Un Bâton Eclairant +3

Comptabilisez ensuite le total obtenu. Si ce dernier est inférieur à 20, rendez-vous au **172**. S'il est compris entre 20 et 25, rendez-vous au **323**. S'il est supérieur ou égal à 26, rendez-vous au **685**.

140

Vous avez juste le temps de dévier la trajectoire pour ne pas être décapité par la contre-attaque fulgurante. L'extrémité métallique frappe de plein fouet votre épaule (vous perdez 2 points d'*Endurance*), vous faisant lâcher la myriade. La suite du combat risque d'être compliquée, maintenant que vous êtes désarmé.

« *Sans arme vous n'irez pas loin*, dit le Spectre. *Donnez-moi l'Aleph artificiel, et je vous la rendrai.*

Vous souriez à la proposition incongrue.

- À quoi me servirait une arme si je ne peux plus voyager dans les autres Mondes ? Cette bibliothèque est déserte. Je ne ferai aucun échange, le Daleth m'appartient, et la myriade aussi.

- *Vous ne pourrez pas nous échapper. Votre fuite inter-dimensionnelle est vouée à l'échec. Alors donnez-moi cette machine pendant que vous êtes encore vivant*, fait-il en tendant un membre griffu.

Vous en profitez pour lui sauter dessus, mais la voix d'un nouvel arrivant retentit :

- Arrêtez !! »

Rendez-vous au **359**.

141

Vous bondissez à travers la porte, priant pour que vous arriviez entier au même endroit. Lancez deux dés.

Si vous obtenez deux chiffres pairs, rendez-vous au **515**.

Si vous obtenez un chiffre pair et un chiffre impair, rendez-vous au **737**.

Si vous tirez deux chiffres impairs, rendez-vous au **208**.

142

Vos ennemis s'étaient par terre, tous voyants éteints, puis s'estompent. Vous vous éloignez ensuite de votre double pour la que myriade reprenne sa forme originelle.

« Bien joué ! On est tranquilles jusqu'au prochain Monde. J'avais aussi un mimétiseur comme le vôtre, mais je l'ai épuisé, et j'ai dû m'en débarrasser.

- Comment ça, épuisé ?

- Myriade est un nom qui signifie dix mille en Langage Ancien. En fait, il s'agit une machine contenant une intelligence artificielle primaire capable de reproduire toutes les armes à proximité. Mais elle est limitée à dix mille formes seulement. Ensuite, elle garde la dernière forme acquise. J'ai pas eu de bol, c'était une massue !

- Ah, faites-vous dubitatif.

- Que faisons-nous maintenant ? Si on ne peut pas activer les Daleth lorsqu'ils sont ensembles, on est bloqué ici.

- La dernière fois, les gardiens de l'univers me l'avaient pris, donc je n'avais plus que le mien. Par contre, je n'ai pas essayé de démarrer le mien en présence d'un autre. Peut-être que le niveau de complétion à un effet prioritaire ?

- J'en sais rien, essaye. »

De toute façon, vous n'avez pas le choix, vous devez repartir. Au moment où vous

activez votre engin, un violent tremblement de terre se produit. Une immense fracture déchire la réalité. Un espace interstitiel noir comme la nuit se crée entre vous deux, puis vous sépare définitivement. La rupture dimensionnelle se transforme en un gigantesque cratère recouvert d'une chape de ténèbres. Avançant jusqu'à la limite, vous découvrez avec horreur que toute sa circonférence est parsemée de copies de vous-même. Vous aimeriez bien qu'il s'agisse d'un effet de miroir dû à quelques surfaces réfléchissantes savamment disposées, mais vous savez qu'il en est rien. Vous êtes clairement à la croisée de milliers de Mondes. Quant au cratère en lui-même... Allez découvrir cela au **591**.

143

Vous entendez un groupe de personnes qui pénètrent en courant dans la galerie à votre suite.

« Gendarmerie ! Arrêtez-vous tout de suite !

Vous venez de rejoindre les deux vieux visiteurs qui vous regardent avec effarement. Une porte en bois clouté se trouve sur un mur proche et vous vous jetez dessus pour l'ouvrir. Mais elle a été verrouillée.

Vous vous retournez pour voir approcher cinq hommes moustachus vêtus d'uniformes bleu sombre et coiffés de chapeaux rigides à visière. Ils vous menacent à l'aide de petites armes à feu à canon court. Le vieil homme tout tremblant parvient à vous souffler quelques mots.

- Dieu vous garde, rendez-vous ! On ne plaisante pas avec la maréchaussée...

Sans aucune voie d'issue ni désir d'en découdre avec les forces de l'ordre de cette ville, vous levez les bras en signe de reddition.

- Que me voulez-vous ? Je n'ai commis aucun crime.

- On verra ça à la caserne, réplique un garde émacié au poil grisonnant. Suivez-nous et pas de résistance. »

Vous vous laissez entraîner en-dehors du musée en notant l'absence de la guichetière dans le vestibule. Ils vous conduisent ensuite vers une destination inconnue, sous les regards obliques des passants honnêtes. Rendez-vous au **898**.

144

Vous ouvrez votre sac et cherchez après vos petits pots. Ah ! Les voici. Oui, leur contact est assez inhabituel. Cette matière froide et tendre vous est inconnue. Vous remarquez une chose que vous n'auriez pu distinguer clairement sous la fumée du vaisseau : les petits pots sont de couleur brune et décorés de motifs sur ce qui semble être un couvercle. À première vue, vous le jugiez en papier, mais son contact encore plus frais que le reste du pot vous indique qu'il s'agit peut-être là d'une sorte de feuille métallique très fragile. Tellement fragile que vous la percez du doigt involontairement ! Une sensation amusante vous parcourt. Sortant alors votre majeur, vous constatez qu'il est enduit de cette même crème brun clair vue dans le vaisseau. Mais cette fois, vous pouvez en sentir l'odeur sucrée ! Trop aguiché vous léchez votre doigt, non sans retourner en enfance l'espace d'un court instant... Quel délice ! Mais c'est inexplicable. Une saveur onctueuse qui rappelle vaguement le lait auquel s'adjoindrait une substance

sucrée jusqu'alors inconnue. Quel dommage que vous ne puissiez en manger que quelques uns. Ce délice est malheureusement bien trop maigre pour vous régénérer des points d'Endurance. En revanche, la sensation d'apaisement et d'amusement ressentie en vous en délectant vous restaure un point de *Chance*. Toutefois, la crème est tellement délicieuse que vous êtes tenté d'en rouvrir une autre ! Pour savoir si vous résistez à la tentation, testez votre total d'*Endurance* actuel divisé par 2 (arrondi à l'inférieur). Si vous obtenez un résultat inférieur ou égal à ce total improvisé, vous résistez. Dans le cas contraire, vous êtes contraint de consommer un autre pot. Regagnez alors un point de *Chance* mais testez de nouveau votre *Endurance* divisée par 2 car votre gourmandise pourrait s'avérer incontrôlable ! Après avoir accompli tous les jets nécessaires, retournez à votre paragraphe d'origine. Il vous est loisible de revenir au **144** chaque fois que vous désirez consommer un repas exotique tant qu'il vous en reste.

145

Notez le mot de passe « Sargas » sur votre Feuille d'Aventure.

Vous suivez maintenant Sdashilr, escorté de quatre gardes du corps, dans un interminable réseau de galeries souterraines. La tension est palpable, et chacun avance silencieusement, à l'affût du moindre signe d'embuscade. Vous émergez finalement d'un tunnel et vous vous retrouvez hors de la cité. Vous rejoignez plusieurs Lashlkvys qui soufflent dans de longs tubes fichés dans la paroi de Tjdian. Cela crée une sorte de bulle à l'extérieur de la Chrysalide, assez grande pour vous contenir tout entier et vous transporter vers la surface.

Soudain, vous entendez un épouvantable vacarme derrière vous : ce sont des rebelles de la Houle, armés de lances. Ils chevauchent des espèces de gros crabes et foncent droit vers vous. Un de vos gardes du corps est alors transpercé par un javelot, à quelques mètres de vous. Sdashilr, en vous disant adieu, a juste le temps de vous pousser dans la bulle. Celle-ci se détache de Tjdian et vous fuyez le lieu des combats. Rendez-vous au **299**.

146

Le bois gonflé par l'humidité résiste lorsque vous tentez d'ouvrir les battants de la fenêtre. Finalement, une traction plus soutenue vous donne accès aux volets. Le grattement se répète, plus fort et plus proche en l'absence du vitrage. Vous surmontez alors votre peur de l'inconnu pour retirer le loquet qui relie entre eux les deux volets. D'un geste décidé, vous poussez simultanément les deux panneaux.

Face à vous se profile la façade et les pignons d'une résidence encore plus massive. L'air au-dehors s'est rafraîchi depuis votre intrusion dans la maison de l'Aube Dorée et une brise inattendue sur votre visage vous arrache un bref frisson. Perplexe, vous vous penchez par-dessus l'ouverture pour examiner le mur sur votre gauche et votre droite...

Un bruit sec dans votre dos vous pousse à vous retourner subitement pour voir le grand lit glisser sur le parquet dans votre direction ! *Testez votre habileté* en augmentant de 3 points le résultat des dés. Si vous réussissez le test, rendez-vous au **576**. Si vous

échouez, allez au **876**.

147

Vous vous attaquez à une des plus puissantes têtes, et vous n'allez pas être déçu par votre choix. Dès votre approche, vous êtes ébahi par la pureté et la beauté de la créature. Malgré un cou massif, la tête est fine, presque féminine diriez-vous. Les cornes sont joliment recourbées, et il émane clairement une force de vie presque divine, ce qui fait que vous hésitez à attaquer. Mais pendant quelques secondes seulement ; car lorsque sa gueule s'ouvre, les dents en diamant qu'elle arbore sont plus une invitation à la mort qu'à la vie. Elle fond sur vous sans crier gare. Que le combat commence. C'est une élémentaire magique. Donc, les dégâts de vie lui redonnent de l'*Endurance*, les dégâts de mort sont doublés. Par contre, elle est insensible aux poisons. Sachez aussi que l'effet des Spores de Flétrissure est doublé sur cette créature. Si la tête sacrée fait un double lors de son jet de dé, elle se lance un Souffle de Vie qui lui fait regagner immédiatement 5 points d'*Endurance* (*limité à son total initial de 40 bien entendu*). Si vous avez une protection magique, elle sera inefficace dans ce combat.

TÊTE DE BLANC-VIE Habileté : 14 Endurance : 40

À partir du cinquième assaut, un de vos alliés qui a vaincu la tête qui lui était opposée viendra vous prêter main forte. Pour cela, rajoutez-vous un bonus de 4 points d'*Habileté* jusqu'à la fin du combat. Considérez que les dégâts sont partagés, vous perdrez donc un point d'*Endurance* par assaut perdu. Par contre, vous infligez des blessures de 4 points d'*Endurance* à la créature.

Si vous êtes victorieux, rendez-vous au **443**.

148

Vous saisissez la dague, et projetez de planter l'articulation du tarse qui tient la myriade. Après une feinte rapide, vous vous déportez sur le côté. C'est à ce moment que vous découvrez que la myriade a copié votre arme ! Votre adversaire se réjouit de votre manœuvre, car vous vous jetez directement sur sa nouvelle lame. Votre tentative est risquée, mais le jeu en vaut la chandelle. Vous accélérez le mouvement... *Testez votre Habileté*, en ajoutant 2 au résultat des dés. Si vous réussissez le test, rendez-vous au **82** ; sinon, allez au **801**.

149

Vous sortez les barrettes métalliques de votre poche et les montrez au scientifique. Son visage s'éclaire comme s'il avait enfin complété le Daleth ; du moins, c'est comme ça que vous le ressentez.

« Donnez-les nous ! Nous allons enfin bloquer cette chose dans sa dimension. Aidez-nous, aidez-vous, supplie-t-il.

- Pas de problème ! dites-vous en les lui tendant (*rayez les trois fragments de Daleth en*

double de votre Feuille d'Aventure). Il vous explique alors son plan :

- Nous avons maintenant trois Daleth complets ne comprenant que des pièces corrompues. En les activant dans la Dimension Cratère, nous créerons une rupture spatio-temporelle purement chaotique. Je pense que cette déchirure reliera tous les Mondes Ténébreux entre eux, et scellera les liens avec les Mondes sains.

- Vous pensez que sans le fragment corrompu, on évite le lien avec le Monde Cratère et la Chose ?

- Oui, c'est la seule explication. Les Daleth incomplets sont imprévisibles. Il suffit que la pièce corrompue soit seule ou peu influencée, pour qu'elle guide son porteur vers la Chose afin de lui fournir sa nourriture - la peur et la mort -, et les clés des multivers liés aux Daleth capturés.

Il s'adresse alors aux militaires :

- Préparez le matériel pour l'attaque finale.

Puis aux deux types en bleu en leur tendant deux des barrettes que vous avez trouvées :

- Complétez les deux autres Daleth avec ça, et lancez le synchroniseur dimensionnel.

Enfin, il se tourne vers vous :

- Quant à vous... »

Si vous êtes le *Scientifique*, rendez-vous au **178** ; sinon, allez au **583**.

150

Saisi d'une brusque inspiration, vous extirpez le Daleth de votre sac pour le présenter à l'homme.

« Je cherche quelqu'un en mesure de me renseigner sur cet objet ou de le réparer. Vous pourriez m'aider ? »

Le sourire du conducteur s'efface brusquement et il semble faire un effort pour s'intéresser à votre artefact en passant sa tête à travers une lucarne ouverte sur le côté du véhicule.

- Bof... C'est vrai que ça n'a pas l'air en très bon état. Jamais vu un truc pareil. C'est pas une arme au moins ?

- Non, je ne pense pas. Je l'ai trouvé loin d'ici et je suis venu en ville pour en savoir plus à son sujet.

L'homme hausse les épaules, visiblement de plus en plus agacé par la conversation.

- Vous n'avez qu'à aller au musée. Ils ont peut-être déjà vu quelque chose dans le genre là-bas avec toutes les vieilleries qui y traînent. Quoique ça n'a pas l'air franchement très vieux, cette bricole... »

Vous le remerciez de son conseil puis écoutez attentivement ses instructions pour trouver l'emplacement du musée en question. N'ayant aucune autre piste pour récupérer un nouveau morceau du Daleth et soucieux de ne pas errer trop longtemps de peur d'alerter les Spectres Chasseurs, vous suivez scrupuleusement le chemin indiqué par le conducteur.

Rendez-vous au **214**.

151

« ...allez avec eux, dit-il en désignant vos doubles en bleu. Vous ne serez pas assez de

trois pour cette mission. »

Il rentre alors dans la pyramide, pendant que les deux militaires se dirigent vers un bâtiment cubique. Vous suivez vos doubles vers la géode qui est une énorme sphère d'or, et tellement fine que vous voyez à travers. Elle contient une sorte d'appareil ressemblant à un télescope, ou à un grand canon. Avez-vous déjà lu une partie des aventures d'Argon ? Si oui, rendez-vous au **881**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **381**.

152

Vous demandez à un passant la localisation du Palais. Il vous indique un embranchement à droite au fond de l'esplanade. Se faisant, vous arrivez devant une palissade de rondins assez haute. Au loin, une grande arche marque l'entrée du monument. L'accès semble être libre, car des personnes entrent et sortent sans être interpellées par les sentinelles. Lorsque vous pénétrez dans la cour intérieure, vous êtes époustoufflé par la forme animale de la construction. Le bâtiment principal mesure bien une vingtaine de mètres de haut, surmonté d'une coupole vitreuse aux reflets aigue-marine. Un balcon circulaire se trouve devant les orbites du crâne. Des cornes immenses jaillissent du sol, et celles qui sont horizontales relient les constructions annexes telles des passerelles d'ivoires. Le reste du corps du monstre est derrière. Vous estimez que cette espèce de croisement entre un hérisson et un diplodocus doit bien atteindre plus de soixante mètres de longueur. Vous n'aimeriez pas en affronter un vivant.

Vous êtes fort surpris par ce qui orne l'allée principale. Ce que vous preniez pour des lampadaires en bois, se révèle être quelque chose de plus horrible : il s'agit en fait de scorpions-lanternes qui ont été attachés à des arbres avec des liens en cuir. Ces derniers sont serrés au maximum, cassant la carapace par endroit, pénétrant dans les chairs en libérant une humeur jaunâtre suppurante. La queue a été étirée au maximum, voire au-delà, jusqu'en haut de la plante. Actuellement aucune lumière n'est émise, mais vous devinez sans peine ce que cela doit donner à partir du crépuscule.

Si vous avez été empoisonné par le Roi-Scorpion, rendez-vous au **721**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **768**.

153

« Je suis navré mais je souhaite tout simplement rentrer chez moi.

Les Ranganathans échangent un coup d'œil, qui vous donne tout à coup un mauvais pressentiment.

- Nous vous avons laissé le choix, répond un des deux humanoïdes. Vous avez refusé de nous rejoindre de votre plein gré, ce qui est regrettable. Nous sommes navrés mais vous ne pourrez jamais plus quitter Tyerza.

A ces mots les deux Ranganathans brandissent leurs désintégrateurs. Stupéfait, vous les regardez tout à tour, d'un air interrogateur.

- Vous êtes décidément un être inférieur, dit d'un ton glacial et méprisant un des deux scientifiques. Le Daleth n'a jamais eu pour but que de nous permettre de nous emparer de l'Aleph. Grâce à lui, nous imposerons notre volonté aux Spectres Chasseurs. Ils seront les agents de notre domination sur la totalité du Macrocosmos, Khul y compris. Vous en savez beaucoup trop pour que nous vous laissions repartir. Adieu Khulien. »

Les Ranganathans ouvrent alors simultanément le feu. *Tentez votre chance*. Si vous êtes *chanceux*, rendez-vous au **665**. Si vous êtes *malchanceux*, rendez-vous au **447**.

154

Vous vous affalez au sol, épuisé par la frayeur d'avoir failli être dévoré vivant par ces insanités. Au sol gisent des flaques noires suppurantes qui rongent le plancher. Quant à la beauté qui vous a accueilli, il ne vous reste que le souvenir de son visage. L'intégralité de son corps a été engloutie, pas même une trace de sang. Vous faites un tour rapide de la cabane, mais il n'y a que des meubles pourris. Attiré par un éclat lumineux, vous découvrez trois Opales coincées entre deux lattes de plancher (ajoutez-les sur votre *Feuille d'Aventure*). Vous gagnez un point de *Chance* grâce à cette trouvaille. Après vous être sustenté (déduisez un repas de votre *Feuille d'Aventure* ; sinon, vous perdez 4 points d'*Endurance*), vous passez la nuit sans relâcher votre attention.

Le lendemain, c'est frais et dispo que vous continuez votre ascension. En face du col où faites votre pause se dresse une chaîne encore plus haute, plus verticale, plus blanche. Au sud de la vallée rocailleuse qui s'étale en contrebas, vous découvrez une importante étendue d'eau bordée d'une cité entourée d'un joli tapi de verdure. Tout en tripotant votre Daleth désespérément inerte, vous vous demandez si cette Tour de Diamant existe vraiment. Si vous voulez retrouver les autres parties du Daleth, il vaudrait mieux pour vous que ce soit le cas.

Vous vous remettez en route avec la ferme intention de quitter rapidement ce Monde. Vous parcourez la quasi-totalité de la descente pendant la matinée. Ensuite, vous longez la rivière jusqu'au lac aux eaux azurées. La grande rue vous mène à une place bondée. Vous interpellez un badaud pour qu'il vous indique le chemin de cette insaisissable Tour de Diamant :

« D'ici, il y en a deux, vous répond-il enthousiaste. Soit vous prenez le chemin d'os en prenant la route qui va aux mines ; soit vous allez à Al'Anfa en bateau. Dans les deux cas, il faudra prendre le téléphérique pour Kjeldor. »

Vous le remerciez, puis traversez le marché. Vous pouvez acheter de la nourriture si vous le souhaitez (*dans la limite de 10 repas bien entendu, 12 si vous êtes le Baroudeur ; comptez 2 saphirs par repas*).

Si vous voulez prendre le bateau, rendez-vous au **288**.

Si vous préférez partir de suite pour les mines, rendez-vous au **719**.

155

Deux des Ranganathans sont tombés mais le dernier lutte farouchement pour sa survie. Vous combattez de non moins vaillamment aux côtés de votre dernier allié quand celui-ci, soudain, lâche un ultime coup qui achève le spectre. Ce dernier vacille et lentement se dématérialise. Vous voici seul face au dernier Ranganathan qui s'adresse à vous d'une voix haletante et sifflante :

« Vous ne m'arrêtez pas au bord de la victoire. L'Aleph est à moi ! Grâce à son pouvoir, je pourrai contrôler les Spectres. Ils seront les agents qui feront respecter mon nouvel ordre sur le Macrocosmos. Vous êtes le dernier obstacle sur ma route et vous allez mourir ! »

Ses yeux clignent sans arrêt et ce que vous y lisez vous emplit d'une sourde crainte. Pour toute réponse, vous brandissez votre désintégrateur d'un air rageur et vous ouvrez le feu contre cet infâme traître. Reprenez les totaux de la fin du précédent combat et menez-le à son terme, en n'oubliant pas les dommages liés aux désintégrateurs. Si vous triomphez, rendez-vous au **853**.

156

Vous payez durant une bonne demi-heure avant d'apercevoir enfin le village, semblant flotter entre ciel et eau. Vous abordez à un quai et l'un des villageois attache la corde que vous lui lancez et vous aide à prendre pied sur le ponton de roseaux tressés, puis vous guide vers la maison du vieil homme. Arrivé devant sa hutte, celui-ci vous fait entrer et asseoir, tandis qu'il peaufine une étrange mixture nauséabonde dans un récipient de terre cuite.

Si, au cours de votre expédition, vous avez mangé des baies oranges au goût sucré, allez au **902**.

Dans le cas contraire, rendez-vous au **601**.

157

Tout à coup, Alrauna apparaît et vous stoppez net.

« Merci à toi d'avoir libéré mon peuple, Étranger. Je vais t'envoyer dans les montagnes, de là tu pourras rejoindre la Tour de Diamant qui est sur le plus haut plateau du sud. Adieu ! »

Vous êtes aussitôt englouti par un cocon de lumière (rétablissez votre *Chance* à son total initial). Le décor a beaucoup changé, et la température s'est nettement rafraîchie. Il fait encore chaud, mais la moiteur persistante a disparue. Devant vous s'étale toute la vallée tropicale avec son fleuve aux eaux verdâtres. Au nord, vous ne voyez pas grand-chose à cause de l'air saturé d'humidité qui recouvre le paysage d'un voile brumeux. Vous avez été expédié sur une route fréquentée, comme en témoignent les traces de sabots et les ornières. D'après la topographie, la route grimpe fortement vers le nord, et la pente continue de descendre régulièrement vers le sud. La chaîne sur laquelle vous êtes est uniforme, pas de point culminant à proximité. Vous voici donc partagé entre descendre dans la bonne direction ou monter dans la mauvaise. À se demander si cette Déesse-Fleur est aussi bien attentionnée que ça...

Quelle direction allez-vous suivre ?

Vers le nord (ascension) ? Rendez-vous au **477**.

Vers le sud (descente) ? Rendez-vous au **813**.

158

De votre vie, vous n'avez jamais couru aussi vite. Il faut dire qu'à l'époque vous n'aviez jamais eu une telle horde de créatures invincibles à vos trousses. Cependant, comme le sol spongieux, la pluie et le brouillard rendent votre progression plus difficile, vous ne parvenez pas à suffisamment les distancer et ceux-ci ont tôt fait de vous rattraper, vous

encerclant en quelques secondes. Éreinté pour votre course, vous n'avez pas d'autres choix que de vous arrêter pour faire face à vos ennemis. Rapidement, vous attrapez la torche qui vous a été léguée par les villageois et vous la brandissez devant vous. Malheureusement, si vous parvenez à en blesser quelques-uns, ils sont bien trop nombreux pour que vous puissiez tous les vaincre et finalement, vous vous retrouvez rapidement acculé de toutes parts. Les monstres vous blessent en déchirant vos chairs à l'aide de leurs serres, vous arrachant ainsi des cris de douleurs. Au bout de plusieurs minutes, vous ne trouvez plus la force de combattre vos ennemis et ceux-ci profitent de cet instant pour fondre sur vous et vous mettre en charpie, mettant un terme à votre mission ainsi qu'à votre vie.

159

Si vous avez le mot de passe « Sargas », rendez-vous au **605**. Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au **429**.

160

Lorsque le dernier Spectre Chasseur s'évanouit, vous poussez un cri de joie. La bataille a été rude mais vous en êtes sortis vainqueurs. Vous vous tournez vers le dernier Ranganathan pour le féliciter. Mais ce dernier reste très formel et ne sort pas de son carcan de froideur.

« Il faut se dépêcher, dites-vous en haletant. Il faut détruire le Daleth avant que les Spectres ne reviennent !

- Vous avez tout à fait raison, répond le Ranganathan. Je n'en ai plus besoin maintenant que nous avons atteint notre but.

- Votre but ?

- Le Daleth n'est rien en comparaison de l'Aleph, poursuit le Ranganathan, en soulevant le globe aux multiples couleurs. Grâce à lui, je pourrai explorer les moindres parcelles de l'univers, découvrir de nouveaux peuples et de nouvelles contrées, voir et entendre plus que quiconque ne l'a jamais fait.

- N'est-ce pas un peu risqué ? objectez-vous. Voyager entre les Mondes peut entraîner des dommages irréversibles.

- Je suis en possession d'un objet aussi extraordinaire et vous voudriez que je ne l'utilise pas ? s'écrie le Ranganathan d'un air exaspéré. L'Aleph est un don pour que nous autres les Ranganathans nous exercions notre savoir sur l'ensemble des Mondes. Notre intelligence nous donne le droit de gouverner avec sagesse le Macrocosmos et enfin, nous avons le pouvoir de le faire. Mes frères sont morts mais, en leur mémoire, notre tâche doit être menée à bien.

Le Ranganathan s'interrompt un instant puis reprend :

- Joignez-vous à moi. N'avez-vous pas envie de contempler tous ces Mondes qui vous tendent les bras ? Ne rêvez-vous pas d'une vie d'aventure totalement incomparable à celle que vous avez menée jusqu'à présent? Je vous offre la chance inestimable d'explorer les merveilles de l'univers. »

Vous hésitez quelque peu quant à votre réponse. Pesez soigneusement le pour et le contre avant de prendre votre décision. Si vous acceptez l'offre du Ranganathan, rendez-vous au **879**. Si vous souhaitez la décliner, rendez-vous au **844**.

161

Ces mineurs ne possèdent pas d'arme, alors inutile d'utiliser votre myriade comme massue, autant vous servir directement votre pioche. Celle-ci inflige toujours trois points d'*Endurance* de dégâts par assaut et vous coûte un point d'*Habilité*, sauf si vous êtes le *Baroudeur*.

Le souci dans cet affrontement est que les bras de ces mineurs forcenés semblent si puissants qu'ils valent bien une massue à eux tous seuls. Combattez les tous les trois ensembles.

PREMIER MINEUR FOU *Habilité* : 6 *Endurance* : 8

DEUXIEME MINEUR FOU *Habilité* : 4 *Endurance* : 6

TROISIEME MINEUR FOU *Habilité* : 7 *Endurance* : 9

Si vous parvenez à les vaincre, cela ne vous aura servi à rien étant donné qu'ils vont fatalement ressusciter dans quelques secondes. Alors si vous foncez à travers la galerie éclairée, rendez-vous au **656**. Si vous préférez l'autre galerie, toujours éclairée par la poussière rouge, rendez-vous au **72**. Si vous partez d'ici en utilisant le Daleth, rendez-vous au **313**.

162

Vous entrebâillez la porte et découvrez un sol recouvert de petits carreaux clairs séparés par de fines lignes noires. Des meubles blancs à l'aspect froid et garnis de pièces métalliques indiquent que vous venez de pénétrer dans une salle de bains. L'espace semble relativement exigu aussi pénétrez-vous plus avant dans la pièce qu'une ampoule au plafond éclaire sommairement.

Un bruit d'eau attire votre attention vers une longue vasque accolée au mur et suffisamment grande pour qu'un homme puisse confortablement s'y allonger. Elle est quasiment vide hormis une minuscule mare d'eau brune qui s'est formée au-dessus du trou d'évacuation. Le clapotis se renouvelle alors en même temps qu'une bulle se forme et éclate à la surface. Vous commencez à vous inquiéter en comprenant que l'orifice rejette progressivement un peu de ce liquide malsain, la mare s'élargissant à vue d'œil tandis qu'un tourbillon commence à se former au fur et à mesure que s'accélère le débit. Si vous vous emparez du bouchon métallique sur le rebord du bassin et vous en servez pour bloquer le conduit, rendez-vous au **589** ; si vous sortez de la pièce au plus vite, allez au **671**.

163

D'un coup de pied bien senti, vous l'envoyez valdinguer quelques mètres plus loin. Vous vous relevez, soufflant comme un bœuf et vous voyez l'Alésien revenir à la charge, un air dément sur le visage. Affrontez-le.

ALÉSIEN *Habilité* : 7 *Endurance* : 10

Ce combat se livrant à mains nues, ôtez 2 points à votre total d'*Habilité* comme précisé dans les règles, sauf si vous incarnez le *Baroudeur*, auquel cas vous n'en enlèverez qu'un. De plus, chaque blessure infligée par l'Alésien ou vous-même ne fait perdre qu'un seul point d'*Endurance* à l'autre.

Si vous remportez ce combat, rendez-vous au **514**.

164

Vous approchez de la fenêtre et jetez un coup d'œil en bas, tout en restant dissimulé. Vous êtes d'abord frappé par le paysage qui s'offre à vous, constitué de grands immeubles en mauvais état, sous un ciel nuageux. Vous vous situez au troisième étage d'un bâtiment similaire. Même si vous n'en êtes pas certain, une impression de *désert* vous frappe lors de votre observation : il n'y a aucune présence humaine sur un balcon ou à une fenêtre. En bas, vous n'avez le temps de voir qu'une grosse masse noire, à priori bipède, s'engouffrer dans l'immeuble en fracassant la porte vitrée sur son passage. Cette créature, quelle qu'elle soit, fait froid dans le dos. Seule bonne nouvelle, ce n'est visiblement pas un Spectre Chasseur.

Vous faites demi-tour et vous précipitez vers le palier, réalisant que la jeune femme est maintenant hors de vue. Vous traversez à toute allure la pièce voisine, il s'agit juste d'un vestibule, tout aussi usé par les années que le reste. Vous remarquez furtivement que la lourde porte d'entrée est recouverte de planches pour la renforcer, il y a aussi un meuble bas plein à craquer, plaqué contre l'accès. Visiblement, votre hôte ne comptait pas partir de sitôt.

Vous longez un grand couloir, dont seule la porte du fond est en mouvement : c'est là que la fille est allée. Tout en fonçant dans cette ligne droite qui vous paraît interminable, vous entendez un coup fracassant asséné à la porte renforcée, puis un deuxième, encore plus percutant. En franchissant le seuil de cette pièce qui devait être, en son temps, une chambre, vous entendez une énorme déflagration derrière vous. Malheureusement, il ne peut s'agir que de votre mystérieux visiteur, parvenu à entrer. La créature sera là dans une poignée de secondes ! Autour de vous, vous voyez un placard sur votre gauche, une fenêtre ouverte à droite, il s'agit là des deux uniques options que la fille a pu choisir. Décidez immédiatement ! Si vous vous réfugiez dans le placard, rendez-vous au **280**. Si vous vous précipitez vers la fenêtre, rendez-vous au **664**. Enfin, si vous préférez faire face à votre poursuivant, dont le hurlement assourdissant résonne depuis le couloir, rendez-vous au **291**.

165

Vous vous hissez rapidement au travers de l'ouverture puis brandissez votre arme imposante sous les regards surpris des hommes encapuchonnés. Le maître de cérémonie darde également sur vous des prunelles flamboyantes de colère mais sans cesser pour autant de chanter, malgré la surprise causée par votre intrusion. Sa voix monte dans les aigus et il lève un poignard à la lame droite, pointe tournée vers le haut.

« Ne bougez plus ! criez-vous. Lâchez ce couteau ! »

Mais les sectateurs ignorent totalement votre injonction malgré la menace du fusil.

L'homme masqué poursuit son incantation avec un débit de paroles encore plus frénétique tandis que ses acolytes dégainent à leur tour des dagues. A votre grande surprise ils se mettent à courir dans votre direction, leur fanatisme dépassant de loin la peur de mourir.

Vous tirez.

Un projectile lumineux jaillit du canon de la myriade, puis traverse en un éclair la poitrine d'un adversaire qui s'écroule sans un cri. Nul besoin de recharger votre arme magique qui vous permet d'abattre dans la foulée un nouvel adversaire avant que les survivants n'arrivent au contact.

Pour terrasser chaque ennemi restant, vous devez obtenir au moins 3 en lançant un dé. Lancez plusieurs fois le dé et cessez dès que vous avez réussi quatre fois ce résultat. Chaque échec correspond à un coup de poignard reçu et vous coûte 2 points d'*Endurance*.

Si vous tuez les quatre hommes, notez le mot de passe « carnage » puis *tentez votre chance*. Si vous êtes *chanceux*, rendez-vous au **640** ; si vous êtes *malchanceux*, rendez-vous au **135**.

166

Vous poursuivez votre chemin le long de la grève en direction du reflet que vous avez aperçu. Tandis que vous vous approchez, vous commencez à distinguer ce qui ressemble à des toiles de tissu en forme de dômes. Tout autour, plusieurs créatures humanoïdes s'affairent en allant ça et là. Elles portent des uniformes de couleur violette et sont armées de lances barbelées. L'une d'entre elles vous aperçoit et pointe son arme dans votre direction en poussant un cri d'alarme. Aussitôt, d'autres monstres viennent la rejoindre tandis que deux d'entre eux avancent dans votre direction, l'air menaçant. Vous vous arrêtez un instant, prêt à faire demi-tour, lorsque deux nouvelles créatures surgissent des bois sur votre droite et vous menacent à leur tour de leur lance. Maintenant que vous les voyez mieux, vous remarquez que leur apparence humaine était trompeuse : leurs faciès peu engageant portent une bouche large munies de larges crocs recourbés vers le haut. Leurs nez sont larges et ressemblent à des groins, et leur petits yeux noirs et cruels semblent jeter des éclairs dans votre direction :

« Halte au nom du Seigneur Valtinn! Que faites vous sur ses terres de chasse?

- Je ne suis qu'un paisible voyageur égaré, répondez-vous.

- Ces terres sont interdites aux étrangers. Suivez nous sans faire d'histoire. »

Encerclé comme vous êtes, il vous est impossible de vous enfuir, et vous devez vous soumettre à leur bon vouloir. Vous êtes rapidement dépossédé de votre matériel et de vos armes et conduit vers les dômes que vous avez aperçu plus tôt. Une fois arrivé au campement, vous êtes rapidement enchaîné à un poteau et laissé là tandis que les soldats vont prévenir leur chef. Rendez-vous au **598**.

167

Vous ressentez le vent, ou plutôt la claque et l'instant d'après vous êtes projeté au cœur

du combat que vous vous contentiez de regarder, ainsi que toute autre personne présente autour de vous dans un périmètre de cinq mètres. Vous n'avez pas le temps de réfléchir que vous devez déjà esquiver l'immense faux et que votre propre myriade se retrouve dans votre main, prête à parer le coup suivant. Vous cherchez des yeux une échappatoire. Mais vous comprenez alors qui vous a envoyé dans cette galère. Des spectres. Des dizaines, des centaines d'ectoplasmes, humanoïdes, hommes, femmes, jeunes, vieux... Tous différents, mais portant tous le même habit et la même arme. Les fantômes de tous les précédents faucheurs vous encerclent, délimitant une arène où les vivants doivent combattre leur mort. Seules ces insupportables chauves-souris semblent pouvoir passer la barrière qu'ils érigent. Mais ils ne vous encerclent pas complètement, non. Ils définissent un demi-cercle, qui se prolonge en une haie d'honneur menant à la porte des géants. Vous pouvez tenter de fuir dans cette direction au **525** si vous osez tourner le dos à votre adversaire. Si vous préférez continuer à vous défendre de front pour l'instant, rendez-vous au **838**.

168

Comme vous tombez presque littéralement de sommeil, vous vous débarrassez de vos bottes, posez votre myriade sur la table de chevet et vous vous allongez tout habillé sur le matelas de mousse. Vous laissez vagabonder vos pensées et vous songez à nouveau à votre arrivée dans ce Monde. Visiblement, ses habitants sont des êtres simples, proches de la nature et sans nul doute bienveillants, mais vous doutez qu'ils puissent vous aider d'une quelconque façon dans votre quête.

Soudain, la lumière baisse d'un ton au dehors. Cela ne se produit pas progressivement, comme cela peut-être le cas sur Khul, mais d'un coup sec, tel une chandelle que l'on aurait soufflée. Ce n'est pas encore la nuit noire mais il fait déjà nettement plus sombre au dehors. Vous allez peut être pouvoir dormir un peu finalement. Vous fermez les yeux et vous laissez vos membres se détendre langoureusement. Lentement mais sûrement, vous plongez vers le sommeil.

Soudain, vous entendez la porte de la maison s'ouvrir à l'étage au dessous. Le bruit n'est pas bien fort mais pour quelqu'un qui a l'ouïe fine comme vous, parfaitement perceptible. Intrigué, vous vous levez silencieusement et vous vous approchez de la fenêtre. Vous apercevez vaguement en contrebas, deux silhouettes qui remontent la rue d'un pas rapide ; même à cette distance, vous reconnaissez sans trop de peine les allures de Selnyon et Trynium. Ils semblent se diriger vers le centre du village. Vous vous demandez ce qu'ils peuvent bien avoir à faire en cette heure tardive.

Si cela vous voulez en avoir le cœur net et les suivre, rendez-vous au **369**.

Si vous souhaitez les interpeller, rendez-vous au **427**.

Si vous jugez cet évènement sans importance et si vous préférez poursuivre votre nuit de sommeil, rendez-vous au **642**.

169

Vous vous levez le plus rapidement possible et vous courez à l'aveuglette vers l'escalier. Les Hidiens réagissent immédiatement et se jettent à votre poursuite, tels des fauves affamés. Vous trébuchez quelque peu mais vous finissez par atteindre l'escalier végétal.

Vous le grimpez quatre à quatre et vous débouchez hors d'haleine sur le palier. Vous ignorez où mènent les deux autres portes, bien qu'il y ait une grande chance que ce soit vers les chambres de Selnyon et Trynium, aussi vous vous précipitez vers celle de votre chambre. Les Hidiens ne vous ont pas lâché et vous en entendez même d'autres qui sont en train de pénétrer dans la maison sous vos pieds. Aussitôt entré dans votre chambre, vous vous ruez vers la fenêtre alors que le premier Hidien débarque à son tour dans la pièce. Il se jette immédiatement sur vous et la rapidité de son attaque vous surprend au point qu'il vous entraîne au sol sans que vous ne puissiez réagir. Combattez-le :

HIDIEN Habilité : 5 Endurance : 6

Si vous l'emportez en quatre assauts ou moins, rendez-vous au **118**. S'il vous faut cinq assauts ou plus pour vous défaire de votre adversaire, une dizaine d'Hidiens débouche dans la chambre. Rendez-vous alors au **361**.

170

Vous vous retrouvez dans un immense champ de bouton d'or. Les fleurs vous arrivent au genou. Vous êtes encore dans une autre plaine fleurie qui s'étend à l'infini. Le soleil jaune brûlant qui est au zénith vous darde de ses rayons infernaux. Faisant un tour d'horizon, vous constatez que vous êtes au fond d'un cratère gigantesque, ce qui vous fait un frisson dans le dos des plus désagréables. Frisson qui se change en peur irraisonnée, la frayeur monte en vous, pénétrant votre âme comme une aiguille acérée. Vous êtes sur un parterre de crâne aux orbites vides qui vous regarde. Vous poussez un cri de surprise, et sautez sur place pour ne pas marcher sur les visages. Plus vous gesticulez, plus les morts sont nombreux. Le ciel s'obscurcit lentement, et c'est sur des cadavres presque vivants que vous courez, cherchant un endroit où vous n'auriez pas l'impression de profaner vos propres dépouilles. Les fleurs se fanent, se rabougrissent, pour finir par se putréfier. Le sol boueux se recouvre d'un voile brumeux fantomatique dans lequel vous détalez, hurlant comme un damné. Le comble de l'horreur se produit lorsque vos cadavres vivants se regroupent autour de vous, avec de longues tiges de Daleth plantées dans leurs crânes putréfiés, et vomissant des boules mécaniques aux voyants caractéristiques. Vous vous agenouillez complètement possédé par la terreur et le mal pur qui émane de ce lieu, submergé par les multiples représentations de votre visage morbide.

En réalité, vous n'avez jamais quitté le cratère où la chose cherche à pénétrer votre univers. Vous n'avez été qu'un instrument, et d'autres viendront. Votre corps sans âme marche encore quelques mètres sur le tas de cadavres qui tapisse le cratère, puis s'écroule définitivement. Votre vie et l'avenir de votre univers s'achèvent ici.

171

Le seul moyen d'éclaircir le mystère de votre agression est de trouver l'emplacement de cette Maison de l'Aube Dorée, aussi demandez-vous à des passants l'emplacement de la rue Hyacinthe. Suite aux recommandations d'un aimable vieillard, vous parvenez à

atteindre l'adresse en question et finissez par vous retrouver sur le palier d'une antique demeure aux toits pentus et ardoisés.

Vous vous demandez si cette bâtisse est encore habitée et si elle présente un quelconque intérêt en avisant la série de fenêtres condamnées par des planches, aussi bien celles du rez-de-chaussée, de l'étage, que les lucarnes du grenier. L'endroit semble à l'abandon depuis une éternité. Rendez-vous au **279**.

172

A la vue des objets que vous déballez sur la table, l'impatience des Technocrates semblent s'accroître. Lorsque vous avez terminé votre présentation, l'un d'eux explose :

« Est-ce tout ?

- Oui, répondez-vous d'une voix peu assurée.

- Espèce d'imbécile ! s'emporte un autre Technocrate. Il est impensable que vous n'ayez rien trouvé d'autre dans ce vaisseau ! Vous êtes aussi stupide qu'incompétent... Il va nous falloir envoyer une autre patrouille à cause de votre idiotie ! Gardes !

La porte dans votre dos coulisse et les deux hommes qui vous ont escorté depuis le hall pénètrent dans la pièce.

- Dégradez cet homme et jetez-le dans une de nos geôles afin qu'il ne parle jamais de ce qu'il a vu ! »

Horriifié, vous tentez d'ouvrir la bouche pour vous défendre mais avant que vous n'ayez pu esquisser la moindre parole, vous sentez quelque chose heurter violemment votre crâne. Le monde semble tourbillonner autour de vous puis tout se fond dans des ténèbres insondables.

Lorsque vous vous réveillez, vous constatez avec horreur que vous vous trouvez dans une des cellules des prisons de la Citadelle... et pas n'importe laquelle. Vous y avez déjà suffisamment conduit de personnes pour ne la connaître que trop bien : c'est une des cellules réservées aux traîtres ou aux espions, dans le quartier de haute sécurité. Aucune des personnes qui y ont été enfermées n'en sont sorties vivantes et vous ne ferez malheureusement pas exception à la règle. Votre aventure est terminée, avant même d'avoir commencée.

173

Pour savoir où va vous conduire la porte dimensionnelle, jetez deux dés séparément.

Si vous tombez sur deux chiffres pairs, rendez-vous au **507**.

Si le premier dé donné un chiffre pair et le second un chiffre impair, rendez-vous au **226**.

Si le premier dé donne un chiffre impair et le second un chiffre pair, rendez-vous au **124**.

Si vous deux chiffres impairs, rendez-vous au **848**.

174

Vous vous lancez dans une course de fond. Il est très étrange de courir parmi les étagères pendant des kilomètres et vous finissez par avoir l'impression de faire du surplace à cause de la monotonie du décor. Soudain, vous voyez une forme penchée sur un rayonnage. Vous avez enfin trouvé quelqu'un ! Vous ralentissez afin de ne pas l'effrayer, et faites les derniers mètres en marchant. L'être est vêtu d'une tige violette

aux manches jaunes. Un cordon tressé rouge lui sert la taille. De son dos sortent deux ailes magnifiques recouvertes de plumes d'une blancheur éclatante. Lorsqu'il tourne la tête vers vous, vous êtes surpris de voir un bec de rapace marron. Le visage de l'homme-faucon est complètement recouvert de duvet blanc, ses petits yeux noirs vous fixent avec intérêt.

« Bonjour, faites-vous en levant la main.

- Êtes-vous venu pour étudier les Connaissances du Multivers ? demande l'hybride.

- Pardon ? Non, je suis à la recherche d'un morceau de ma machine à voyager entre les Mondes.

- Vous ne trouverez rien ici. Seule La Connaissance Totale et Parfaite, vous trouverez. Seule l'Illumination, vous pourrez atteindre.

- Quel est cet endroit ? demandez-vous pour éclaircir les explications théologiques de ce moine étrange.

- Vous êtes dans le lieu de la Somme de Toutes Connaissances, ici sont écrits Tous Les Possibles et Les Impossibles. Nous sommes les Atemporels, des Consciences Élevées à l'ultime limite du PariNirvana, du Satori, de l'Éveil, et de l'Illumination. L'Ultime Finalité de toute existence est ici : elle est accessible à celui qui lira l'intégralité de la Bibliothèque de Babel.

Vous restez muet devant cette logorrhée spirituelle. Regardant autour de vous, vous n'arrivez finalement qu'à poser une question stupide :

- Combien y-a-t-il de livres ?

- Leur nombre n'a pas d'importance, puisqu'ils sont TOUS là.

- Attendez, vous êtes en train de me dire que tous les livres de l'univers sont ici ? Il y en a une infinité alors !

- Non, le Monde-Bibliothèque contient tous les livres de quatre cents pages possibles. De « A » à « ».

- À « espace » ? Je ne comprends pas.

- Soixante symboles ont été utilisés pour rédiger ces ouvrages. Le premier livre contient quatre cents pages de « A ». Le suivant contient quatre cents pages de « A », mais la dernière lettre est le « B ». Ainsi de suite, puis viennent les chiffres, puis les signes de ponctuation avec l'espace en dernier. L'avant-dernier est sûrement composé de quatre cents pages d'espaces sauf le dernier symbole qui devrait être un point - le symbole précédent l'espace dans la classification utilisée -, et l'ultime ouvrage ne serait rédigé qu'avec des espaces. Donc le nombre le livre est fini, et de par cette finalité, la Bibliothèque est complète, et contient le Savoir Intégral de l'Existence. Lire la Bibliothèque, c'est Acquérir la Somme des Connaissances, la Voie Unique vers l'Illumination.

- Un Monde-Bibliothèque, maintenant. J'aurais vraiment tout vu, marmonnez-vous.

Vous jetez un œil sur l'étagère qui vous fait face. Tous les livres sont identiques, sans aucune inscription. Vous en ouvrez un au hasard. Il contient des pages complètes de points d'exclamation parsemés de lettre « d », qui font face à d'autres pages où s'alternent l'expression « *Vous avez enfreint les règles élémentaires* » et le mot « *Tyerza* ». Vous feuillotez un peu plus loin, et vous tombez sur une phrase qui vous interpelle :

« Vous vous redressez et levant les yeux, vous contemplez la voûte céleste qui s'étend par delà l'horizon. Les Spectres Chasseurs, de même que l'Aleph, sont là vous le ressentez, à la fois partout et nulle part dans l'infini du Macrocosmos ».

- Hé ! Ça parle de l'Aleph, du Macrocosmos, et des Spectres Chasseurs !
 - Oui, ils sont TOUS là. La Bibliothèque est Intégralement Complète et Immuable.
 - Si je lisais la suite, je pourrais en apprendre plus sur mes ennemis ? demandez-vous fébrile.
 - Oui, et non. Vous lirez une description parmi Toutes les Possibles. Il n'est pas certain que ce seront celles qui correspondent à votre existence. Tel est le Savoir de la Bibliothèque de Babel.
- Vous ne résistez pas à la pulsion qui monte en vous, et vous cherchez un passage en fin d'ouvrage où on parle des Spectres. Entrez les interminables lignes de « d » et de ponctuation, vous le trouvez enfin mais sous une forme inattendue :

*Défiant l'Espace et le Temps,
Gardiens de l'Univers et de nos Peurs
En silence, émergents du Néant,
Surgissent les Spectres Chasseurs.*

Vous restez effectivement sceptique sur la véracité de ces informations et la signification de cet étrange poème. L'hybride reprend la discussion :

- Que vous cherchiez des réponses à votre existence, ou les connaissances de votre univers, toutes les réponses seront ici. Devenez un Atemporel, vous accéderez au Savoir Ultime, et atteindrez l'Illumination.
- Non. J'ai une mission à remplir, merci pour votre proposition. Peut-être plus tard...
- Comme vous voudrez. »

Vous activez le Daleth sans plus attendre. La porte ovale qui s'ouvre clignote entre le rouge et le jaune. La sirène d'alerte qui retentit quand vous la franchissez ne présage rien de bon... Rendez-vous au **410**.

175

Malheureusement, vous ne pourrez rien faire avec ce véhicule inerte. Il est aussi trop tard, à présent, pour atteindre la plaque d'égout avant les monstres. Enfin, vous n'avez pas le temps, non plus, d'activer le Daleth pour fuir vers un autre Monde... Toute tentative de course ou de lutte est clairement vouée à l'échec, ce que la jeune femme a compris aussi. Pam s'approche de vous et prend votre main dans la sienne. Vous fermez tous deux les yeux pour ne pas voir la vague ravageuse et imparable qui arrive en déchirant l'air avec fracas. Votre vie et votre quête se terminent en un clin d'œil, sous les coups impitoyables des dévoreurs...

176

Vous pestez contre votre malchance, car le Spectre s'est matérialisé directement à l'intérieur de la salle, et non dans le couloir comme vous l'aviez pensé avec candeur. Vous devez le faire reculer de trois pas pour actionner le piège (*dans ce cas-là, rendez-vous directement au 241*). Voici comment faire : pour chaque assaut gagné contre le Spectre (*ou quand le Spectre est le seul à perdre des points d'Endurance dans un*

paragraphe), celui-ci reculera d'un pas ; et à chaque assaut perdu (*ou quand vous êtes seul à perdre des points d'Endurance dans un paragraphe*), il avancera. Les paragraphes où vous perdez tout les deux des points d'*Endurance* (ou sans perte d'*Endurance*) sont comme des assauts neutres (*quand les forces d'attaque sont identiques*), et n'influent pas sur la distance car le spectre reste sur sa position. Qu'allez-vous faire ?

Si vous avez encore la dague, la lancer ? Rendez-vous au **738**.

L'attaquer avec le poing américain ? Rendez-vous au **331**.

L'empaler avec l'hallebarde ? Rendez-vous au **621**.

Trancher le membre qui tient la myriade avec le cimenterre ? Rendez-vous au **754**.

177

Vous vous précipitez vers le palier, emboîtant le pas de la jeune femme. Vous traversez à toute allure la pièce voisine, notant au passage qu'il s'agit juste d'un vestibule, tout aussi usé par les années que le reste des lieux. Vous remarquez furtivement que la lourde porte d'entrée est recouverte de planches pour la renforcer, et qu'il y a de plus un meuble bas plein à craquer plaqué contre l'accès. Visiblement, votre hôte ne comptait pas partir de sitôt.

Vous longez un grand couloir qui vous semble interminable, avant de vous engouffrer dans une pièce qui devait être, en son temps, une chambre. Derrière, vous entendez un coup fracassant assené à la porte renforcée, puis un deuxième, encore plus percutant. Tout en ouvrant l'unique fenêtre de cette pièce, votre guide s'écrie, davantage pour elle-même que pour vous :

« Vite ! »

Là-dessus, elle paraît sauter dans le vide, à votre grande surprise. Vous entendez un bruit métallique et, en vous penchant à l'extérieur, constatez que la fille a emprunté une échelle de secours située à un mètre sur votre droite, qu'elle déploie de tout son poids en s'y cramponnant. Elle descend en un clin d'œil jusqu'au pied de l'immeuble mais le choc de l'arrivée la propulse violemment au sol. Derrière vous, une grosse déflagration retentit soudainement : il ne peut s'agir que de votre mystérieux visiteur parvenant à entrer... Vous décidez sans hésiter de suivre la jeune femme. *Testez votre habileté*, en majorant le résultat de 2 si vous vous êtes approché de la fenêtre lors de votre arrivée. Si vous réussissez le test, rendez-vous au **566**. Dans le cas contraire, allez au **74**.

178

« ...venez avec moi.

Vous l'accompagnez alors dans la pyramide. Les autres se divisent en deux groupes, chacun allant vers un bâtiment spécifique.

- Vous tombez bien, à deux nous pourrions avancer plus vite.

À l'intérieur se trouvent quantité de machines, d'écrans d'ordinateur, et au milieu de tout ça : un cristal bleu tétraédrique en lévitation bombardé de lasers rougeoyants.

- J'ai besoin de vous pour finir des calculs et confirmer ma théorie

- Quelle théorie ? demandez-vous.

- Une théorie qui nous permettra de comprendre le fonctionnement des Daleth, et par truchement leur anéantissement total.

- Heuuuh... rien que ça ? Et si votre truc marche, je rentre chez moi comment ?

- Vous ne rentrez pas ! Vous vivrez une vie tranquille ici, et vous aurez sauvé le Métavers.

- Le Quoi ??

- À chaque Daleth correspond un Multivers, c'est-à-dire un groupement d'univers parallèles. Le Métavers regroupe toutes ces Multiréalités.

- Et nous sommes où actuellement ?

- Dans mon Multivers. Et plus précisément sur la Planète Centrale de la Galaxie Vélteryá, en bordure du noyau galactique ; ce qui explique les six soleils qui nous entoure. J'ai réussi à trouver ceux qui ont créés le Daleth dans mon Multivers.

- Et les ennemis ? Vous aviez des chasseurs à vos trousses non ?

- Oui, des espèces de cyclopes à quatre bras... Bref, ces derniers ont été anéantis lorsque j'ai tué les concepteurs du Daleth, car ils étaient corrompus par Le Seigneur du Mal Sombre. Mettez-vous là.

Devant vous défile des équations mathématiques d'une complexité incroyable.

- Attendez, je n'ai pas ce niveau de connaissance moi !

- Hein ?

- J'ai bien un cursus scientifique, mais pas ça ! Ça dépasse même notre technologie.

- Bon, alors allez sur la console à votre droite et répondez au questionnaire. Je me contenterais de ça. Mais si vos réponses sont celles que j'attends, je me passerai d'une vérification. Le temps commence à nous manquer.

Une alarme se déclenche, et les lasers prennent une couleur noire des plus inquiétantes.

- Un virus !! Incroyable, le Seigneur du Mal Sombre nous a retrouvés. Aidez-moi à combattre ce virus.

- Mais comment ? demandez-vous paniqué.

- Allez sur la console qui est au bout de la rangée, vite.

Vous foncez jusqu'au clavier sur lequel divers symboles sont répartis.

- J'ai lancé l'anti-virus automatique, mais vous devez combattre l'invasion en bloquant les mémoires infectées.

- C'est les symboles rouges sur l'écran je suppose ?

- Oui, en appuyant sur les touches correspondant aux coordonnées, vous bloquerez les accès au virus.

- Compris. »

Vous allez devoir combattre le virus comme un adversaire normal, sauf que vous utiliserez votre *Habilité* augmentée de deux points, et la valeur de 20 pour votre « *Endurance* » (cela représente le nombre de *Systèmes* vitaux à sauver). Le virus à ses propres valeurs de combat (la *Virulence* correspond à son *Habilité*, et ses *Accès* sont son *Endurance*). Par contre, le virus infecte un système par *Accès* au début de l'assaut, alors que vous ne pourrez détruire qu'un accès par assaut victorieux (ou deux si vous êtes *chanceux*). Lors d'un assaut perdu, vous pouvez *Tenter votre Chance*. Si vous êtes *chanceux*, vous aurez sauvé un système (rajoutez un à votre total de *Système*) ; si vous êtes *malchanceux*, vous serez trompé de manipulation et aurez détruit un système (déduisez un point supplémentaire au total de *Système*). *Dès que le nombre de Système atteindra 0 ou moins, rendez-vous immédiatement au 383.*

VOUS Habileté : +2 Système : 20

VIRUS TÉNÉBREUX Virulence : 10 Accès : 5

Si vous êtes vainqueur et qu'il reste au moins un *Système* non contaminé, allez au **523**.

179

Avant de vous enfoncer dans la masse de cristal, vous décidez de profiter du crépuscule pour vous restaurer. Si l'intérieur de cette tour n'est pas éclairé, ou si quelque danger vous y guette ; vous serez plus alerte le ventre plein (déduisez un repas de votre *Feuille d'Aventure*, sinon, vous perdez 4 points d'*Endurance*). Vous vous engagez ensuite dans le couloir pour explorer la tour. Rendez-vous au **873**.

180

La Lashlkvyne ne s'attendait absolument pas à votre attaque. Son corps sans défense se fait faucher par votre épée. Le coup est fatal. Ses yeux noirs grands comme des soucoupes vous fixent avec horreur et incompréhension. Elle bafouille quelques syllabes et vous l'entendez vous maudire. Vous perdez deux points de *Chance*. Vous vous demandez si ce crime n'est pas une épouvantable erreur... Vous contemplez son corps sans vie. Il n'y a aucun objet de valeur sur elle. Puis vous ramassez précautionneusement la pièce du Daleth qui s'emboîte parfaitement dans la dernière fente restante. Aussitôt, un voyant que vous n'aviez pas remarqué jusque là affiche une lueur verte reposante. Vous comprenez alors instantanément que le Daleth est reconstitué et que votre quête touche enfin à son terme. Vous avez semble-il réussi, en dépit des multiples obstacles qui se dressaient sur votre route, à récupérer tous les fragments, tout en échappant aux Spectres Chasseurs. Vous touchez au but mais encore faut-il que vous rendiez le Daleth à ses créateurs, pour qu'ils puissent le détruire définitivement et ensuite vous renvoyez chez vous. Vous manipulez donc le globe pour programmer une nouvelle destination. Rendez-vous au **353**.

181

La tâche n'est pas spécialement difficile, mais l'obscurité et la crasse vous entravent quelque peu. Aussi, cette activité vous demande-t-elle 2 points de *Temps*. Mais vous y arrivez finalement sans pépin. Vous revoici dehors, au milieu des ruines de la Vieille Forteresse. Qu'allez-vous faire maintenant ? Visiter les Temples si cela n'a pas été fait (rendez-vous au **607**), ou amorcer le retour vers le vaisseau ? Dans ce cas, vous avez le choix entre retraverser les ruines jusqu'à ce dernier (rendez-vous au **489**) ou longer la muraille pour une dernière balade (au **17**).

182

Vous vous éloignez rapidement de la sombre forme qui suit vos moindres mouvements tout en continuant à s'approcher. Vous avisez une porte et vous vous précipitez vers elle, pour essayer de trouver refuge dans la pièce attenante, mais celle-ci s'ouvre à la volée avant que vous ne l'ayez atteinte, livrant passage à quatre gardes. Ils se mettent aussitôt en position de barrage entre vous et le passage salvateur, mais leurs visages se décomposent en affichant un masque de pure terreur lorsqu'ils aperçoivent votre poursuivant. Ils reculent lentement pour retourner dans la pièce d'où ils ont surgit. Vous devez tenter de les percuter pour vous libérer un passage.

Si votre *Endurance* est supérieure à 15, rendez-vous au **542**.

Si votre *Endurance* est inférieure ou égale à 15 allez au **465**.

183

Vous trouvez soudain une bonne idée pour remplir votre bourse de devises locales. Vous vous dirigez vers le tenancier, et lui proposez vos «services» :

« Dites-moi mon brave, ça manque d'ambiance ici ! D'où je viens, une bonne animation stimule la clientèle, vous savez ! Précisez-vous avec ce mouvement familier des doigts signifiant « argent ».

Le gros homme bourru pose son coude sur le bar et vous regarde fixement :

- Ah ? Et qu'est-ce qu'il propose le voyageur ?

- Un spectacle de prestidigitation, par exemple.

- Pourquoi pas ? Mais attention, la majorité des clients sont des habitués, alors bas les pattes. Si tu tentes de leur chaparder quoique ce soit à leurs dépens, tu risques d'avoir des problèmes ! précise-t-il menaçant.

- Pas de soucis, tavernier. Je veux juste ma nuit et mon repas, je repars demain.

- Bon, ça marche. Mais seulement si je vois une augmentation significative de mes ventes, bonhomme. Ne croit pas que je vais te loger à l'œil parce que tu gesticules dans un coin de la salle.

Il dépose deux caisses dans un endroit dégagé, puis s'adresse à l'assistance.

- Voici un saltimbanque qui va animer la soirée. J'espère que vous vous amuserez bien !
»

Il vous applaudit énergiquement, déclenchant quelques acclamations timides. Vous commencez par raconter une histoire en passant parmi l'assistance, prenant un objet à une personne, le faisant réapparaître ailleurs. Vos habiles manipulations illustrent parfaitement votre conte, et vous finissez par captiver tout le monde. Vous empruntez moult objets pour effectuer jonglages et acrobaties diverses, pendant que vous déroulez votre récit. Les ovations de plus en plus bruyantes attirent de nouveaux passants jusqu'à remplir complètement la taverne. Certains vous envoient même des pierres précieuses, ce qui vous stupéfie au plus haut point. À la fin, vous retournez les accessoires à leurs propriétaires. Vous avez rempli votre objectif au-delà de vos espérances. Comme convenu, le tenancier vous offre la nuit et les deux repas. Il rajoute aussi petit supplément à votre pourboire déjà conséquent (*ajoutez 3 émeraudes, 8 saphirs, et 5 rubis dans votre bourse*). Vous vous asseyez ensuite pour prendre votre pitance avant d'aller vous coucher. Rendez-vous au **852**.

184

- « Ça expliquerait ce que j'ai lu. Mais lire des pages de « d », ça n'apporte rien !
- Si ! La connaissance de cette possibilité, donc son intégration dans le Schéma Multiversel Existentiel de la Connaissance de Toutes Choses.
 - Mais pourquoi quatre cents pages ? Pourquoi pas dix, cent, ou six cent soixante six ?
 - Je ne connais pas la réponse à cette question, mais nul doute que trouver l'explication serait un défi fantastique ! Voudriez-vous tenter votre chance en devenant un Atemporel comme nous ?
 - Non.
 - Alors vous devez partir d'ici. »

Le ton étant sans appel, vous activez le Daleth sans plus attendre. La porte ovale qui s'ouvre clignote entre le rouge et le jaune. La sirène d'alerte qui retentit quand vous la franchissez ne présage rien de bon... Rendez-vous au **410**.

185

Vous vous approchez de l'une des consoles et l'examinez en détail. Elle comporte de nombreuses petites plaques colorées disposées à plat sur le dessus du panneau. A divers endroits, une place vide doit permettre d'insérer d'autres insignes, ou bien de déplacer celles déjà présentes.

Au milieu de la console, un bloc peu épais et mobile comporte sur sa face supérieure un très grand nombre de petits pentagones gravés de symboles ressemblant fortement à ceux que vous avez pu observer sur les murs, probablement un clavier de saisie.

Si vous souhaitez prendre une plaque colorée allez au **241**.

Si vous préférez appuyer sur les touches à symboles allez au **411**.

Si, enfin, il vous semble plus prudent de rejoindre le Haut Conseiller allez au **106**.

186

La barrette métallique est identique à celle que vous avez trouvée dans le Monde précédent. De toute façon, ça ne servira à rien de tripoter votre Daleth pour y insérer ce truc. Vous l'empochez (*ajoutez un fragment de Daleth en double sur votre Feuille d'Aventure*) et réactivez votre engin. Tout à coup, trois formes massives apparaissent autour de vous. Ce sont des androïdes comportant de multiples appendices, qui sont autant de membres que d'armes. Lorsque la porte jaune a fini de se stabiliser, un violent tremblement de terre se manifeste. Des bruits d'explosions retentissent dans le sous-sol, et les machines sont englouties dans un lac de lave qui se forme sous elles. Vous plongez dans le passage inter-dimensionnel sans vous soucier de ce qu'il y aura derrière. Rendez-vous au **207**.

187

Le transport se fait normalement, suivant les règles établies. Vous ressentez la même sensation étrange qu'à chaque déplacement provoqué par le Daleth, tandis que votre myriade retrouve sa forme d'origine dans votre dos. Mais le nouveau Monde qui se précise ressemble tout de même terriblement à l'ancien. Mêmes parois de pierre, même

luminosité, même muraille d'acier. Vert vous tient par fermement par le collet, mais il vous lâche sitôt arrivé. Malgré quelques blessures superficielles, il reste aussi silencieux et impassible que jamais. En face de vous, en lieu et place de la Mort sous un masque d'or, se tient un unique squelette jauni, vêtu de vêtements rapiécés, maintenu debout uniquement car appuyé sur une vieille faux usée. Son crâne est caché derrière un masque primitif, un simple morceau de bois cylindrique percé de trous, mais arborant le même sourire que le précédent masque doré. Cet être est mort depuis longtemps, et pourtant il bouge encore, et mieux, il parle :

« Deux contre un ? Un choix raisonnable vu que vous devez affronter un héros, une légende. Mais souvenez-vous que ce masque qui m'a coûté si cher ne peut pas être partagé. Alors en garde messieurs, et que le meilleur de nous trois l'emporte. »

Et il se jette sur vous, sa faux décrivant un arc de cercle mortel !

ACHMOS Habilité : 13 Endurance : 20

Achmos n'est pas un adversaire à prendre à la légère, mais vous n'êtes heureusement pas seul face à lui. Vert se bat à la fois avec sa faux, mais aussi en lançant des projectiles meurtriers, dagues de jet, boules à pointes, étoiles dentées... Il semble en cacher une quantité illimitée dans les replis de ses vêtements. Il possède deux attaques par tour, et compte comme deux ennemis partageant la même endurance. Il est cependant beaucoup plus habile pour faire pleuvoir les projectiles que pour le combat à la faux.

LE FAUCHEUR SILENCIEUX Habilité : 10/12 Endurance : 16

Le combat se fera en « trois » contre un. À chaque tour, lancez un dé. Si vous obtenez entre 1 et 3, vous êtes sa victime du moment, sinon il s'agit de Vert (pour sa plus faible *Habilité*). Achmos manie également la faux à son maximum d'*Habilité*, un niveau largement supérieur au vôtre, et tire parti de toutes ses qualités. Chaque coup qu'il vous porte inflige ainsi une perte de 3 points d'*Endurance* au lieu de 2 (2 si vous êtes *chanceux*, 4 si vous êtes *malchanceux*). Si vous l'emportez et que Vert est encore en vie, rendez-vous au **690**. Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au **398**.

188

L'Etoile Pentaculaire semble infatigable. Alors que toute votre attention est occupée par ce combat, plusieurs formes humanoïdes indistinctes surgissent de la brume dans votre champ de vision. Pourvu qu'elles ne soient pas hostiles, songez-vous, car vous ne pourrez pas mener d'autres batailles de front. Les Humanoïdes sont armés de longues gaffes qui émettent un arc électrique, et qu'ils pointent vers le monstre. L'un des tentacules est touché par un éclair, et se rétracte aussitôt. Un deuxième tentacule est frappé à son tour. Dans un bruit de succion presque plaintif, l'Etoile Pentaculaire prend la fuite en glissant dans la brume. Vous dévisagez alors les Humanoïdes. Rendez-vous au **636**.

189

Vous venez de vaincre en duel les restes morts-vivants d'un héros légendaire de ce

Monde, un exploit sans nul pareil qui vous vaudrait sans doute la gloire éternelle si ce combat avait eu le moindre témoin. Vous gagnez trois points de *Chance*. Il ne reste plus dans cette pièce que vous, un squelette en morceaux portant une faux et un masque. Le masque de la Mort à en croire la légende. Maintenant que vous l'avez devant vous, vous hésitez néanmoins à le ramasser. Cependant, deux silhouettes de Spectres Chasseurs sont en train de se matérialiser dans la salle, aussi est-il plus que temps de filer d'ici en utilisant le Daleth. Choisissez vite si vous voulez vous emparer ou non du masque, et inscrivez-le le cas échéant sur votre *Feuille d'Aventure*, puis activez votre moyen de transport et rendez-vous au **93**.

190

Épuisé par le combat, vous peinez à vous maintenir en équilibre, sur le rebord abrupt de la corniche. Heureusement pour vous, votre guide a repris ses esprits et vient rapidement à votre aide, vous hissant sur le balcon avant de vous ramener dans la première pièce, les genoux tremblant de faiblesse et de terreur rétrospective. Rendez-vous au **499**.

191

Dans l'obscurité, vous ne pouvez pas deviner que vous posez le pied exactement là où il ne fallait pas, c'est à dire sur un puits. Vous faites une chute de plus de deux mètres, ce qui vous coûte deux points d'*Endurance*. Lorsque vous vous relevez péniblement, vous remarquez que plusieurs mineurs ont sauté pour vous rejoindre à l'intérieur de ce trou, qui ne possède, puisque vous avez eu le temps de tâter les parois, absolument aucune issue. Vous êtes coincé, enfermé dans le noir dans un lieu clos et exigu avec quatre ou cinq hommes qui veulent vous dévorer. Votre seule alternative, le Daleth. Mais parviendrez-vous à le sortir de votre sac et à faire apparaître la porte ? Rien n'est moins sûr... Tous les mineurs confondus dans cette situation donnent un adversaire d'une *Habilité* équivalente à 8. Si vous parvenez à remporter, deux assauts consécutifs, c'est que vous êtes parvenu à vos fins, rendez-vous au **313**. Si votre Endurance tombe à 0, n'essayez même pas d'imaginer le point d'horreur et de souffrance que vous avez atteint. Ce serait peine perdue.

192

Vous sautez dans le vide au bord du socle et atterrissez sur le sol souple de la salle. En vous retournant, vous voyez le pilier en haut duquel vous vous teniez un instant auparavant pénétrer dans une ouverture qui vient d'apparaître dans le plafond, tandis que sur les murs, le clignotement rythmique des couleurs semble s'accélérer. Ne tenant pas vraiment à savoir ce qui peut bien se passer ici, vous vous hâtez de rejoindre le Haut Conseiller. Rendez-vous au **106**.

193

Le transport se fait normalement, suivant les règles établies. Vous ressentez la même

sensation étrange qu'à chaque déplacement provoqué par le Daleth, tandis que votre myriade retrouve sa forme d'origine dans votre dos. Mais le nouveau Monde qui se précise, ressemble tout de même terriblement à l'ancien. Mêmes parois de pierre, même luminosité, même muraille d'acier. Les griffes de Rouge sont fermement enfoncées dans vos flancs. Malgré les traces de sang diverses qui le recouvrent, il a l'air en forme, très en forme même. En face de vous, en lieu et place de la Mort sous un masque d'or, se tient un unique squelette jauni, vêtu de vêtements rapiécés, maintenu debout uniquement car appuyé sur une vieille faux usée. Son crâne est caché derrière un masque primitif, un simple morceau de bois cylindrique percé de trous, mais arborant le même sourire que le précédent masque doré. Cet être est mort depuis longtemps, et pourtant il bouge encore, et mieux, il parle :

« Deux contre un ? Un choix raisonnable vu que vous devez affronter un héros, une légende. Mais souvenez-vous que ce masque qui m'a coûté si cher ne peut pas être partagé. Alors en garde messieurs, et que le meilleur de nous trois l'emporte. »

Et il se jette sur vous, sa faux décrivant un arc de cercle mortel !

ACHMOS Habilité : 13 Endurance : 20

Achmos n'est pas un adversaire à prendre à la légère, mais vous n'êtes heureusement pas seul face à lui. Rouge est dans un état frénétique palpable, attaquant avec une sauvagerie folle, délaissant la faux pour ses mains nues et griffues. Les statistiques de votre allié sont les suivantes.

LE FAUCHEUR MAÎTRE DU SANG Habilité : 14 Endurance : 4

Rouge semble faible physiquement, mais il dispose d'un atout non négligeable. Depuis la première fois où il a bu votre sang, il continue à s'alimenter directement avec votre énergie vitale. Ainsi, les cinq premières fois qu'il se prendra un coup, il annulera automatiquement la blessure en payant deux de *vos points d'Endurance*. Au bout de cinq fois, le lien se brisera et il subira les blessures normalement. Pour le reste, le combat se fera comme un deux contre un ordinaire. Cependant, Achmos ne mettra guère de temps à comprendre que Rouge est une abomination et concentrera donc ses coups sur lui. Il manie également la faux à son maximum d'habileté, un niveau largement supérieur au vôtre, et tire parti de toutes ses qualités. Chaque coup efficace qu'il porte inflige ainsi une perte de 3 points d'*Endurance* au lieu de 2 (2 si vous êtes *chanceux*, 4 si vous êtes *malchanceux*). Si vous l'emportez et que Rouge est encore en vie, rendez-vous au **747**. Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au **398**.

194

Le dernier coup que vous porte le Ranganathan vous projette à terre. Vous tentez de vous relever le plus rapidement possible pour reprendre le combat mais à votre grande horreur, vous découvrez que vos jambes ne vous répondent plus. Poussant un cri de chien plaintif qu'on se prépare à abattre, vous levez les yeux et vous croisez le regard cruel du Ranganathan. Celui-ci s'approche lentement de vous et braque son désintégré à quelques centimètres de votre crâne. Il vous toise encore quelques instants puis prononce les derniers mots que vous aurez l'occasion d'entendre :

« Nous vous avons laissé le choix. Vous avez perdu par sottise. Vous avez démontré que vous n'aviez pas l'étoffe pour mener cette expérience à nos côtés et par un inutile et stupide héroïsme, vous avez tout gâché. Adieu Khulien. »

Le Ranganathan presse alors la détente de son désintégrateur et tout devient subitement noir. Votre aventure s'achève ici.

195

Il vous est impossible de récupérer la myriade tant qu'elle est sous cette forme, mais c'est plus avantageux pour vous. Si ce monstre avait une arme, votre position serait bien plus inconfortable. Vous devez l'abattre pour récupérer votre arme. Continuez ce combat jusqu'à la mort du Spectre Vous pouvez fuir à tout moment en vous rendant au **211** (dans ce cas, rendez au Spectre les 2 points d'*Habilité* qu'il avait perdu lorsque la myriade avait la forme du poing américain).

Si vous terrassez le Spectre, continuez votre lecture.

Votre adversaire s'écroule sous vos coups. Vous bondissez sur la patte qui tient la myriade, mais vous n'arrivez pas à l'extirper. Vous jetez le poing américain (*rayez-le de votre Feuille d'Aventure*), et la myriade reprend sa forme initiale. Vous la saisissez juste au moment où le spectre disparaît. *Tentez votre chance*. Si vous êtes *chanceux*, rendez-vous au **551** ; si vous êtes *malchanceux*, rendez-vous au **658**.

196

Au moment où les gardes s'approchent, vous sautez vers le Haut Conseiller dans l'intention de l'immobiliser et de vous en servir comme otage, mais votre mouvement est brutalement interrompu à quelques centimètres de lui par une invisible barrière qui vous projette au sol (vous perdez 2 points d'*Endurance*). Tandis que les gardes se précipitent vers vous, le Haut Conseiller vous regarde, un sourire narquois sur le visage :

« Fou que tu es ! Je suis protégé par un bouclier impénétrable qui me met à l'abri de tentatives dérisoires comme la tienne. Tu n'es manifestement pas très coopératif, mais nous veillerons à ce que tu perdes cette violence intempestive. Gardes, conduisez le en cellule, je m'occuperai de lui plus tard. »

Un peu étourdi par votre chute, vous ne pouvez vous opposer aux gardes qui vous relèvent avec brusquerie et vous trainent le long d'un obscur couloir jusqu'à un réduit dans lequel ils pénètrent avec vous. Une porte se referme alors derrière vous et l'un des gardes applique le dos de sa main gantée contre une plaque translucide incrustée dans le mur. Au bout de quelques secondes, la porte s'ouvre à nouveau et vous sortez dans un nouveau couloir brillamment éclairé. Les gardes vous conduisent alors dans une petite pièce entièrement vide, avant de vous assommer d'un coup sec sur la nuque. Vous vous écroulez au sol. Rendez-vous au **310**.

197

Le combat va être périlleux car vos ennemis sont aussi nombreux qu'insaisissables. Affrontez-les comme un seul adversaire mais ôtez un point à votre total d'*Habilité* pour

la durée de cette bataille.

MAGLORS Habileté : 7 Endurance : 23

Si vous l'emportez, rendez-vous au **805**.

198

« Bon, je ne peux plus rien faire pour vous, je vais m'en aller. »

Le scientifique acquiesce d'un mouvement de tête. Les autres viennent cependant vous remercier en vous serrant la main, et vous souhaite bonne chance pour la suite de votre mission. Vous remontez le Daleth, l'activez, et vous contemplez les trois portes affichées devant vous. Choisissez celle que vous souhaitez emprunter.

Si vous voulez franchir la porte laissant entrevoir un petit village d'apparence paisible, mais d'où se dégage une odeur de pourriture, rendez-vous au **492**.

Si vous choisissez plutôt la porte menant au beau milieu d'une mer calme, et d'où se dégage le bruit rassurant de vaguelettes inoffensives, rendez-vous au **159**.

Enfin, si vous optez pour la porte menant sur une plateforme de goudron et d'où ne se dégage aucun bruit, rendez-vous au **481**.

199

La forme régulière des parois du tunnel et sa rectitude uniforme ne sont pas naturelles. Cette impression est confirmée lorsque vous arrivez dans une salle aux murs gris et lisse. Vous traversez alors moult couloirs et salles métalliques. Le seul problème est que le sol est fortement incliné ; heureusement, de la terre comble les coins, ce qui favorise votre progression. Vous avez cependant l'impression de marcher de travers à cause des portes penchées en forme de losange. En fin de journée, vous pénétrez dans une grande pièce circulaire où votre guide décide de passer la nuit. Le froid rend les aliments durs, et vous devez les réchauffer au moyen de votre torche (déduisez un repas de votre *Feuille d'Aventure* ; sinon vous perdez 4 points d'*Endurance* par repas non pris). Les inscriptions rédigées dans un langage inconnu vous interpellent, et des flèches très larges désignent un passage facilement accessible au-dessus de vous. Indranil s'est assoupi. Et si...

Si vous voulez tenter cette exploration, rendez-vous au **836** ; sinon, allez au **910**.

200

Vous prenez la torche, et vous enfoncez dans le boyau. Les parois irrégulières présentent de fortes rayures, comme si celles-ci avaient été faites par des griffes géantes. Lorsque vous prenez à droite, la galerie devient plus étroite, et vous finissez par avancer à quatre pattes avec votre sac à dos devant vous. Le passage s'arrête net sur une salle au sol métallique fortement penché. Vous rattrapez votre sac de justesse avant qu'il ne tombe dans les ténèbres. Impossible de voir jusqu'où descend cette pente glissante. Vous ne vous attendiez pas à ça, et encore moins au grattement qui se fait entendre derrière vous. Vous dirigez la torche vers le tunnel, ce qui déclenche un

glapissement du nouvel arrivant.

Si vous voulez attendre de voir de quoi il s'agit, rendez-vous au **8**.

Si vous tentez une glissade sur la surface lisse, rendez-vous au **788**.

201

Le sol finit de s'effondrer sous vos pieds, libérant un passage direct vers la partie inférieure du vaisseau ! La chute vous cause une perte de 2 points d'*Endurance*. Cela dit, sans que vous ayez eu le temps de vous demander dans quelle partie de l'aéronef vous vous trouvez, le simple fait de vous relever vous fait heurter quelque chose qui actionne l'ouverture d'une trappe sous vos pieds ! Cette dernière chute vous ramène illico sur le sol chaud du désert. *Testez votre Habileté*. Si vous obtenez un résultat inférieur ou égal à votre *Habileté* vous chutez avec élégance. Dans le cas contraire, perdez un autre point d'*Endurance*. Inutile de retourner dans ce tas de ferrailles en décrépitude ! Par contre, vous pouvez dès à présent observer ses alentours au **351**. Si vous avez déjà effectué cette action, rendez-vous au **65** si vous avez le mot de passe « sable ». Si vous ne l'avez pas, rendez-vous au **249**.

202

Vous sortez la plaquette bleue et la montrez à votre guide. En la voyant, celui-ci hoche négativement la tête :

« Elle ne nous sera d'aucune utilité ici, malheureusement. Nous allons devoir trouver une autre solution pour ouvrir cette porte.

Quelque peu dépité, vous rangez le cristal dans votre vêtement.

- Tant pis, reprend votre compagnon, on va tenter de passer en force. Préparez vous, vous dit-il en ouvrant l'autre porte. »

Vous vous précipitez tous deux dans la salle en hurlant et prenez par surprise deux gardes avant qu'ils n'aient eu le temps de se défendre, les assommant net. Malheureusement, quatre autres gardes se tenaient assis de l'autre côté de la pièce. ils se lèvent d'un bond et se précipitent vers vous en sortant leurs matraques. Vous devez les affronter tous les quatre en même temps.

Premier GARDE Habileté : 7 Endurance : 11

Deuxième GARDE Habileté : 8 Endurance : 10

Troisième GARDE Habileté : 6 Endurance : 9

Quatrième GARDE Habileté : 8 Endurance : 7

La présence de votre allié vous permet de rajouter 2 points à votre *Habileté* pour ce combat. Si vous triomphez des gardes, rendez-vous au **99**.

203

Vous accompagnez l'élan que vous donne votre adversaire. Lorsque le coude se présente, vous basculez sur le côté, et lui lancez un coup de pied circulaire en plein visage. Mais la ruse ne prend pas et le Spectre contrecarre votre coup en imposant une

forte torsion à la myriade qui vous déstabilise. Alors que vous lâchez l'arme pour ne pas avoir le bras à la retourné, vos pieds quittent le sol sous l'effet du fauchage vicieux de la jambe du Spectre. Lorsque vous atterrissez douloureusement sur le sol, vous êtes roué de coups pendant ce qui vous semble une éternité. Ironie du sort, votre ennemi qui vous assomme avec votre propre arme (vous perdez 3 points d'*Endurance*).

Lorsque vous vous réveillez, vous avez mal partout. Vos muscles sont douloureux, et votre peau est recouverte d'ecchymoses. Votre équipement est au complet sauf le Daleth, évidemment.

« Nooooooonnn ! » hurlez-vous de rage en matraquant le sol comme un fou furieux.

Vous restez prostré, sanglotant de désespoir. Rendez-vous au **577**.

204

« Vous vous payez ma tête ou quoi ? vous lance votre interlocutrice en entendant vos explications. Dites-moi d'où vous sortez !

Là-dessus, elle se dirige vers l'unique porte de cet endroit, juste derrière elle, puis jette un coup d'œil dans la pièce voisine, que vous ne pouvez pas voir. La jeune femme se retourne :

- L'entrée est toujours barricadée, par où êtes-vous donc entré ?

Visiblement inquiétée par votre apparition, elle saisit un grand couteau jusqu'alors glissé sur un côté de sa chaussure, qu'elle vous agite sous le nez en exigeant une explication plus convaincante. Automatiquement, votre myriade imite cette arme : notez que vous disposez d'un couteau pour toute la durée de votre visite en ce Monde.

Interloquée par la métamorphose soudaine de votre arme, la jeune femme laisse échapper un cri étouffé :

- Mais enfin vous êtes qui, vous ? Et c'est quoi, ces machins ? s'exclame t-elle en désignant votre myriade mais aussi le Daleth, qu'elle vient de remarquer et que vous tenez encore en main depuis sa récente activation.

Alors que vous vous apprêtez à répondre, bien décidé à clarifier la situation, un hurlement assourdissant, grave et hargneux, retentit en provenance de l'extérieur. Estomaquée, la jeune femme recule et se dirige vers la porte. Tout en sortant, elle vous lance :

- Non seulement vous déboulez de je ne sais où, mais en plus vous vous êtes laissés pister ! »

Dehors, vous entendez à présent des bruits de pas qui se rapprochent à vive allure : la créature qui en est à l'origine doit être colossale pour que son déplacement parvienne jusqu'à vos tympans. Si vous souhaitez suivre la fille dans la pièce voisine, rendez-vous au **177**. Si vous préférez jeter un coup d'œil discret par la fenêtre, afin de voir de quoi il retourne, rendez-vous au **164**. Il vous est possible, enfin, de partir dès à présent de ce Monde, si l'ignorance de la jeune femme en matière de Daleth vous suffit pour déduire qu'il n'y a pas de morceau ici : dans ce cas allez au **10**, sachant que cette option est interdite si vous êtes le *Baroudeur* (car votre curiosité l'emporte).

205

Malheureusement, un des Alésiens vous donne un coup d'épaule, délibéré ou non, qui vous propulse sur l'arc de cercle descendant. Le temps que vous vous releviez et déjà

la plateforme se trouve à une cinquantaine de centimètres au dessus de votre tête. Il ne vous reste plus qu'une seule option : sauter pour tenter de vous accrocher au rebord. *Testez votre habileté.* Si vous réussissez le test, rendez-vous au **229**. Si vous échouez, rendez-vous au **262**.

206

Derrière vous, à quelques mètres à peine, l'air se condense étrangement, comme s'il allait prendre une forme solide. Puis soudainement trois formes commencent à se matérialiser, des silhouettes hautes d'environ trois mètres et que vous ne connaissez que trop bien. Vous vous tournez vers les Ranganathans pour connaître leur réaction et vous constatez qu'ils n'ont apparemment pas opté pour la conciliation. Vous les voyez en effet saisir d'imposantes armes, dont l'apparence vous est d'ailleurs inconnue.

« Ce sont des désintégrateurs, dit un des Ranganathans, comme s'il avait lu dans vos pensées. Utilisez votre myriade pour en obtenir un.

Vous vous exécutez volontiers et bientôt vous brandissez vous aussi une arme aussi grosse que votre bras et, bien que vous ne sachiez absolument pas l'utiliser, vous vous sentez assez sottement plus en sécurité.

Pendant le temps que vous avez occupé à vous armer, les trois Spectres Chasseurs se sont matérialisés. Ils se tournent vers vous. Une voix glaciale s'élève, semblant changer en glace les moindres atomes d'oxygène de la pièce :

« *Ce bouleversement de l'Ordre Cosmique a assez duré. Vous avez enfreint les règles élémentaires et par votre action, le chaos menace de se répandre. Ce que vous avez réalisé n'aurait jamais dû être. Cet Aleph artificiel que vous avez créé doit être détruit et l'Aleph véritable doit retourner au Macrocosmos.*

Les Ranganathans ne paraissent pas impressionnés par ce discours et brandissent ostensiblement leurs désintégrateurs. Mais les Spectres n'en ont pas fini. A votre grande surprise, ils s'adressent directement à vous :

- *Humain, vous n'avez aucune idée du danger que représente l'Aleph. En de mauvaises mains, il pourrait conduire à l'Apocalypse. Personne, pas même l'être au cœur le plus pur qui soit, ne peut le posséder. Les Ranganathans vous ont trompé sur leurs intentions et nous en sommes conscients. Donnez-le nous et nous vous permettrons de regagner votre Monde sain et sauf.*

Vous devez reconnaître que les arguments sont percutants. Tout à coup vous vous sentez beaucoup moins assuré quant au fait de devoir affronter les Spectres. Toutefois, une question vous brûle les lèvres :

- Mais...vous êtes des êtres maléfiques ! Et le vaisseau dans le désert ? Et les Technocrates ? Vous les avez massacrés !

- *C'était une erreur, une terrible méprise. Nous pensions qu'ils étaient les créateurs de l'Aleph artificiel et nous avons agi en conséquence. Nous ignorions également le rôle que vous jouiez dans cette histoire et c'est pourquoi nous vous avons traqué sans relâche. La mort fait partie de nos prérogatives. Nous n'en abusons pas mais nous y recourons quand il le faut, pour le bien de tous. Nous ne sommes pas des assassins.*

- Vous n'allez quand même pas croire cette histoire ridicule, intervient un des Ranganathans. Ces créatures ont essayé de vous tuer à chaque fois qu'elles l'ont pu. Ce sont des monstres qui par leurs actions répandent la terreur depuis des millénaires

et privent les peuples du Macrocosmos de leur liberté.

- *Ce n'est que mensonges. Nous n'avons pas conscience du bien et du mal. Nous sommes au delà de cette dualité. Nous existons depuis l'aube de la création du Macrocosmos. Nous sommes nés avec lui et nous disparaîtrons le jour où il s'éteindra. Nous avons vu défiler les millénaires mais notre mission n'a jamais failli : veiller au respect de l'équilibre de chaque Monde. Nous ne tuons qu'en dernier recours.* »

Mortifié, les idées défilant à toute vitesse dans votre esprit, vous pesez le pour et le contre avant de prendre rapidement une décision.

Si vous voulez toujours affronter les Spectres Chasseurs, rendez-vous au **709**.

Mais si vous préférez finalement combattre les Ranganathans, rendez-vous au **401**.

207

Vous vous retrouvez dans un immense champ de colza. L'odeur exécrable vous écoëure jusqu'à vous donner mal au crâne. Les fleurs géantes se dressent jusqu'à votre visage, crachant leur pollen agressif sur vos vêtements et votre sac à dos. Vous êtes encore dans une autre plaine fleurie qui s'étend à l'infini. Par contre, le ciel y est noir, sans étoiles aucunes. Seule une lune fracturée en trois morceaux pour vous guider. Nulle élévation rocheuse ne semble se profiler dans les environs. Examinant les légères ondulations des plantes au gré de la bise nocturne, vous finissez par repérer une crête à un petit kilomètre. Vous suivez le faux plat à vive allure afin de sortir de cet enfer nauséabond. Au fur et à mesure que vous approchez, vous sentez des vibrations de plus en plus fortes dans votre dos. C'est le Daleth qui a détecté un autre morceau. Vous errez entre les plantes. Au bout d'une bonne demi-heure, vous trouvez une nouvelle barrette métallique qui est identique à celle que vous venez de récupérer. Cette récurrence de champs de fleurs et de fragments identiques commence sérieusement à vous inquiéter (*ajoutez un Fragment de Daleth en double sur votre Feuille d'Aventure*). Vous repartez en espérant que vous verrez autre chose que des fleurs, et vous n'êtes pas être déçu en arrivant sur la crête : en face de vous s'étend un gigantesque cratère recouvert d'une chape de ténèbres. Avançant jusqu'à la bordure, vous découvrez avec horreur que toute sa circonférence est parsemée de bout de champs comme le vôtre, avec des copies de vous-même. Vous aimeriez bien qu'il s'agisse d'un effet de miroir dû à quelques surfaces réfléchissantes savamment disposées, mais vous savez qu'il en en rien. Vous êtes clairement à la croisée de milliers de Mondes. Quant au cratère en lui-même... Allez découvrir cela au **591**.

208

À peine avez-vous posé le pied dans ce nouveau Monde que retentit une sirène des plus stridentes. Une ombre gigantesque vient de vous recouvrir. Levant les yeux, vous voyez un immense mur de métal agrémenté de divers marquages et lumières clignotantes. Le vaisseau spatial flotte à quelques centaines de mètres au-dessus de vous. Instinctivement, vous plongez dans le buisson le plus proche. Vous êtes à la lisière d'une forêt. Dans la savane ensoleillée qui s'étend devant vous, un troupeau de majestueux diplodocus broutent docilement. C'est alors que vous vous rappelez les recommandations concernant l'apport de technologie évoluée dans les Mondes primitifs, et les conséquences sur ce si fragile Équilibre Cosmique. Craignant de mettre en péril

l'univers tout entier, vous activez le Daleth à toute vitesse. Aussitôt, trois portes surgissent du néant et se matérialisent à quelques mètres de vous. Ce sont les mêmes que précédemment ; visiblement, le Daleth ne vous en « proposera » pas d'autres tant que vous n'aurez pas déniché un nouveau fragment. Au moment où vous avancez vers elles, vous avez juste le temps de voir des petites navettes attaquer les pauvres bêtes sans défense à coup de laser.

« On va tous mourir à cause de ces imbéciles », grommelez-vous, vaguement paniqué. Choisissez rapidement quelle porte vous souhaitez emprunter.

Si vous choisissez la porte bleue, rendez-vous au **515**.

Si vous optez pour la porte noire, rendez-vous au **737**.

Si vous préférez la porte verte émeraude, rendez-vous au **22**.

209

Saisi d'une sourde appréhension, vous franchissez l'arcade bleutée qui passe aussitôt au rouge. Vous chutez de quelques centimètres puis vous sentez qu'une mystérieuse force vous retient, vous empêchant de tomber, et vous permet de descendre lentement. La sensation est très angoissante et vous n'osez pas regarder sous vos pieds, de peur de voir à quelle hauteur vous êtes. Vous traversez le plancher de la salle pour aboutir à l'étage immédiatement inférieur et vous êtes subjugué par la vue qui s'offre alors à vous. La salle que vous traversez est immense et se perd dans le lointain. D'immenses piliers peints de couleurs vives soutiennent le plafond enluminé. Des statues colossales flanquent les murs à intervalles réguliers. Toute la salle vous fait penser à un extraordinaire lieu de culte. Vous distinguez une foule nombreuse sur le sol, loin en dessous de vous, qui se presse, comme autant de fourmis agitées, en tous sens. Vous continuez votre descente vers une destination inconnue et finissez par traverser le plancher de cette extraordinaire caverne artificielle pour aboutir dans une petite salle semblable à celle par laquelle vous êtes entré. Vous essayez d'atteindre l'arcade pour sortir du tube, mais il vous est impossible de bouger! La panique vous saisit, tremblant d'être pris au piège, mais vous n'arrivez pas à vous dégager de l'emprise de la force qui vous maintient en l'air, et vous continuez à descendre, vers des profondeurs inconnues. Au bout de longues minutes de descente angoissante, vous atteignez enfin le sol rugueux et gris et l'arcade face à vous change de couleur pour passer en bleu, tandis que la force qui vous retenait s'estompe. Vite, vous quittez l'étrange tube pour examiner le local où vous venez d'aboutir. C'est une petite pièce sombre, dont les murs sont couverts d'étagères chargées de boîtes de toutes formes et couleurs. Au fond de la salle, vous distinguez une porte que vous vous empressez d'ouvrir précautionneusement. Comme vous ne voyez personne, vous franchissez rapidement l'ouverture et vous engouffrez dans le couloir qui la prolonge. Vous courez le long du couloir pendant de longues secondes avant d'aboutir à une porte. Sans réfléchir, vous l'ouvrez brutalement pour vous retrouver nez à nez avec un groupe de gardes qui vous regardent, l'air mauvais. . Vous tentez de refermer le battant mais celui-ci est sauvagement repoussé, vous projetant au sol. Le temps que vous vous releviez, les Gardes vous encerclent, et vous n'avez d'autre choix que de vous rendre. L'un des Gardes saisit alors une matraque et vous assène un coup aussi rapide que brutal. Rendez-vous au **635**.

210

Vous jetez un œil dans la salle d'entraînement qui n'a pas servi récemment. Les armes exposées doivent être factices, concluez-vous rapidement. L'endroit n'ayant aucune autre issue, vous reportez votre attention sur le cagibi. Le plan lumineux est sûrement celui du vaisseau. Alors que vous vous approchez pour voir cela de plus près, la porte se referme immédiatement sur vous. Une voix métallique remplace le pénible hurlement de l'alerte :

« *Section Rouge en cours de dépressurisation. Vous allez être évacué dans le Secteur Vert.* »

Une lumière aveuglante vous inonde, puis la machine reprend aussitôt :

- *Transfert effectué, vous êtes en sécurité. Veuillez rejoindre les réfugiés dans la sous-section Losange Bleu 8G au fond du couloir à gauche, merci.* »

Dans votre dos, la porte glissante s'ouvre. En sortant, vous êtes époustouflé par ce que vous voyez. Toute la paroi droite du corridor est vitrée. Vous vous rapprochez pour jeter un œil, et vacillez à la vue de la fresque qui s'étale devant vous. Vous êtes à bord d'un vaisseau spatial gigantesque qui surplombe une magnifique planète à la teinte bleu-vert. L'hémisphère sud expose un continent recouvert d'une immense vallée d'émeraude qui est encadrée par deux chaînes montagneuses imposantes.

Si vous avez été empoisonné par le Roi-Scorpion, rendez-vous au **375**.

Si vous possédez le Pendentif de Pythie, rendez-vous au **897**.

Sinon, allez au **503**.

211

Vous fuyez en arrière à toute jambe, mais votre adversaire réussit à vous frapper la clavicule. Vous perdez 2 points d'*Endurance*. Après quelques pas, vous vous retournez face au Spectre qui vous attend, votre myriade entre ses griffes :

« *Capitulez ! Vous ne faites pas le poids contre nous ! Rendez-nous le Daleth, et vous vivrez* », dit-il calmement.

Sa condescendance vous irrite au plus haut point. Il va voir de quel bois vous vous chauffez ! Mais que comptez-vous faire au juste ?

Si vous avez un pistolet laser, lui tirer dessus ? Rendez-vous au **527**.

Si vous avez encore la dague, la lancer ? Rendez-vous au **738**.

L'attaquer avec le poing américain ? Rendez-vous au **331**.

L'empaler avec l'hallebarde ? Rendez-vous au **621**.

Trancher le membre qui tient la myriade avec le cimenterre ? Rendez-vous au **754**.

212

Vous vous réveillez en sursaut, persuadé que le Spectre Chasseur est déjà parti avec votre Daleth, mais ce dernier est toujours plongé dans ses recherches. Il a passé la moitié des sphères à trépas.

Tout à coup, le jouet qu'il a entre les mains émet de la lumière et ouvre pas moins de trois portes ! Voyant votre salut, vous bondissez sur le Spectre Chasseur pour lui reprendre le Daleth.

SPECTRE CHASSEUR Habileté : 10 Endurance : 12

Vous pouvez tenter dans un premier temps de récupérer le Daleth qui se trouve dans les griffes de votre adversaire. Pour cela, vous pouvez *Tester votre Habileté* (par contre, vous perdrez 2 points d'Endurance lors de cet assaut car vous ne combattez pas). Si vous réussissez, vous avez réussi à récupérer votre bien, vous pourrez donc continuer le combat ou prendre la fuite à l'assaut suivant pour traverser la porte. Si vous ratez votre test d'*Habileté*, vous pourrez retenter un essai de vol au prochain assaut, mais en ajoutant un au résultat de vos dés (car le Spectre comprend que vous voulez lui voler le Daleth). À chaque essai de vol raté, vous devrez incrémenter de un point supplémentaire le prochain test d'*Habileté*, et ainsi de suite. Par contre, dans le cas d'un essai de vol raté, vous pouvez *Tentez votre Chance* pour rattraper votre échec. Si vous êtes *chanceux* alors que vous avez raté votre Test d'*Habileté*, considérez que vous avez finalement réussi à récupérer le Daleth, et vous pourrez donc continuer le combat ou prendre la fuite à l'assaut suivant. Si vous êtes *malchanceux* alors que vous avez raté votre Test d'*Habileté*, vous perdrez un point d'*Endurance* supplémentaire, car votre tentative de vol aura été contrée par le coup que vous portait le Spectre Chasseur. Si vous êtes vainqueur ou si vous fuyez (dans ce dernier cas, vous perdrez 2 points d'*Endurance* pour votre couardise), vous quittez ce Monde en allant au **905**.

213

La porte s'ouvre sur un petit salon, meublé par quatre chaises rembourrées de tissu encadrant une table ronde, une armoire en bois massif et une commode vitrée vidée de son contenu. Un encadrement dans le mur de droite donne accès à une cuisine remplie de poussière et de toiles d'araignée. Vous ignorez cette pièce à l'abandon pour fouiller sommairement celle où vous vous trouvez mais ne repérez rien d'autre d'intéressant qu'une corbeille en osier tressé au sommet de la lourde armoire. A l'intérieur reposent trois pommes sévèrement fripées, très semblables à celles de votre Monde d'origine si ce n'est leur petite taille et leur couleur d'un rouge terreux. Vous les empochez sans scrupule avant de retourner dans le couloir. Ajoutez un repas dans votre équipement. Si vous ouvrez la porte en face, rendez-vous au **330** ; si vous montez à l'étage, allez au **563**.

214

Vous vous arrêtez devant un escalier de marbre encadré par un couple de lions assis sur leur postérieur. Les marches couvertes de fientes mènent jusqu'à une haute porte à double battant sur laquelle est vissée une plaque de cuivre portant l'inscription MUSÉE RÉPUBLICAIN. Vous actionnez poliment le heurtoir prévu à cet effet.

Une agréable jeune femme vient vous ouvrir et vous invite à entrer au plus vite de manière à ne pas laisser pénétrer la poussière du dehors. Dans l'étroit vestibule qui suit, vous détaillez discrètement votre hôtesse. Mince, un minuscule chapeau rond posé de guingois sur ses cheveux bruns et plaqués, la réceptionniste présente un visage délicat mais un peu trop maquillé à votre goût avec des lèvres d'un rouge carmin et des sourcils plus fins qu'un coup de luminographe. Son sourire semble cependant moins artificiel que sa beauté.

« Bonjour monsieur. S'agit-il de votre première visite ?

Vous acquiescez d'un battement de paupières tout en hochant la tête.

- Votre établissement abrite-t-il une collection d'objets précieux ?

- Bien sûr, répond la femme avec une certaine hésitation, un peu surprise par votre question et votre apparence exotique. Nous avons trois galeries réservées aux recherches historiques et dans chacune est exposé un grand nombre de reliques.

Vous sortez le Daleth de votre sac et le lui présentez. Ses yeux cernés de noir s'agrandissent de stupeur tandis que sa bouche est agitée par un irrésistible tremblement.

- Conservez-vous quelque chose de semblable ? demandez-vous en guettant avidement sa réaction.

- Non, rien de tel... Quel objet étonnant, susurre la femme sans détacher son regard de la sphère métallique.

- Dommage, faites-vous en replaçant l'artefact dans sa cachette, notant au passage la lueur de regret dans les yeux de la gardienne du musée. Je peux tout de même faire une petite visite ? Je ne serai pas long.

- Bien sûr, répond-elle en retrouvant une certaine contenance. Je suis cependant toute seule. Vous me voyez navrée de ne pas pouvoir vous servir de guide. Passez cette porte puis prenez sur votre gauche. L'autre couloir ne conduit qu'à la galerie d'histoire naturelle. Bonne visite, monsieur. »

Vous remerciez la jeune femme pour sa courtoisie puis franchissez la porte mentionnée. Vous vous trouvez à présent dans un couloir recouvert de tapisseries baroques. De chaque côté, celui-ci effectue un coude au bout d'une dizaine de mètres.

Si vous suivez le couloir sur la gauche, rendez-vous au **869** ; si vous partez sur la droite, allez au **28**.

215

« Notre belle cité est éloignée des zones de conflit, et notre dernier forgeron a décidé de rejoindre la grande ville voilà quelques années. Vous comprendrez donc bien aisément que nous ne disposons malheureusement pas de quoi satisfaire les martialistes ici. Cependant, comme je l'ai dit précédemment, notre ville a bien d'autres atouts. »

Elle défend son lieu de vie avec acharnement pendant plusieurs minutes, puis vous réussissez à vous informer des dernières nouvelles. Elles sont bien plates cependant. Cette cité n'est apparemment réellement qu'une petite ville isolée sans grande histoire. Déçu, vous quittez les lieux. Vous pouvez maintenant vous rendre à l'église au **121**, chez la rebouteuse au **775**, ou sortir des zones urbaines au **96**. Si vous voulez utiliser le Daleth pour quitter ce Monde, rendez-vous au **840**.

216

Vous faites demi-tour et foncez à toute vitesse. Vous êtes stoppé net à l'entrée du boyau par un formidable coup de pioche dans le ventre. Deux autres mineurs étaient en couverture ! C'est la dernière pensée qui vous accompagnera lors de votre mort subite. Le métal est la denrée la plus rare sur cette planète, bien plus précieuse que la vie de n'importe quel humain. Votre corps sera enseveli quelque part au fond des mines. Quant à votre équipement, tout ce qui est métallique fera les beaux jours de vos agresseurs. Le Daleth et la myriade seront fondus en nouveaux outils pour les mines.

Votre aventure se termine ici.

217

Vous retournez à la fenêtre et jetez un coup d'œil en bas, tout en restant dissimulé. D'abord, vous confirmez votre position : vous êtes au troisième étage. Ensuite, vous n'avez le temps de voir qu'une grosse masse noire, à priori bipède, s'engouffrer dans l'immeuble en fracassant la porte vitrée sur son passage. Cette créature, quelle qu'elle soit, fait froid dans le dos. Seule bonne nouvelle, si l'on peut dire, ce n'est visiblement pas un Spectre Chasseur.

Vous faites demi-tour et vous précipitez vers le palier, réalisant que la jeune femme est maintenant hors de vue. Vous traversez à toute allure la pièce voisine, notant au passage qu'il s'agit juste d'un vestibule, tout aussi usé par les années que le reste. Vous remarquez furtivement que la lourde porte d'entrée est recouverte de planches pour la renforcer, et qu'il y a de plus un meuble bas plein à craquer, plaqué contre l'accès. Visiblement, votre hôte ne comptait pas partir de sitôt.

Vous longez un grand couloir, dont seule la porte du fond est en mouvement : c'est là que la fille est allée. Tout en fonçant dans cette ligne droite qui vous paraît interminable, vous entendez un coup fracassant assené à la porte renforcée, puis un deuxième, encore plus percutant. En franchissant le seuil de cette pièce qui devait être, en son temps, une chambre, vous entendez une énorme déflagration derrière vous. Malheureusement, il ne peut s'agir que de votre mystérieux visiteur, parvenu à entrer. La créature sera là dans une poignée de secondes ! Autour de vous, vous voyez un placard sur votre gauche, une fenêtre ouverte à droite, il s'agit là des deux uniques options que la fille a pu choisir. Décidez immédiatement ! Si vous vous réfugiez dans le placard, rendez-vous au **280**. Si vous vous précipitez vers la fenêtre, allez au **664**. Enfin, si vous préférez faire face à votre poursuivant, dont le hurlement assourdissant résonne depuis le couloir, rendez-vous au **291**.

218

Afin d'éviter un autre coup au visage, vous lâchez la myriade. Vous vous mettez en garde, mais votre adversaire ne semble pas vouloir continuer le combat.

« *Sans arme vous n'irez pas loin, dit le Spectre. Donnez-moi l'Aleph artificiel, et je vous la rendrai en échange.*

Vous souriez à la proposition incongrue.

- À quoi me servirait une arme si je ne peux plus voyager dans les autres Mondes ? Cette bibliothèque est déserte. Je ne ferai aucun échange, le Daleth m'appartient, et la myriade aussi.

- *Vous ne pourrez pas nous échapper. Votre fuite inter-dimensionnelle est vouée à l'échec. Alors donnez-moi cette machine pendant que vous êtes encore vivant, fait-il en tendant un membre griffu.*

Vous en profitez pour lui sauter dessus, mais la voix d'un nouvel arrivant retentit :

- Arrêtez !! »

Rendez-vous au **359**.

219

Après vous avoir écouté, la Lashlkvye vous explique qu'il n'existe aucun remède pour aider ses frères de Tjdian. Il est écrit dans leur nature que les Lashlkvys des profondeurs renaîtront. Quant à les avertir, cela bouleverserait leurs raisons de vivre, leurs croyances, et les milles choses qu'ils accomplissent en l'espace de ce qu'ils pensent être leur seule existence. Vous apprenez que la joie de la découverte d'une seconde naissance et d'une deuxième chance est sacrée pour la culture Lashlkvye. Après une pause, elle vous reparle également du Daleth.

« Un tel artefact peut faire du Porteur un Dieu sur un Monde primitif, provoquer des guerres en son nom, et changer la destinée de peuples entiers. D'autres civilisations que la nôtre peuvent disparaître à cause des bouleversements écologiques. Un Porteur peut changer le futur, en écrasant sous sa botte une forme de vie primaire dont les descendants auraient pu essaimer dans l'univers. Renonce au pouvoir du Daleth et cache-le aux yeux de tous, car son hypothétique destruction présente des risques qui nous dépassent... »

Si vous incarnez le *Baroudeur*, rendez-vous immédiatement au **785**.

Si vous pensez comme elle, c'est-à-dire que de cacher le Daleth serait la meilleure solution, allez au **479**.

Si vous préférez lui faire vos adieux, en repartir avec le Daleth, allez au **353**.

220

La ville est principalement faite de bâtiments en pierre tous collés entre eux, ce qui donne l'impression de se balader dans un labyrinthe géant. Vous arrivez sur une place circulaire présentant quelques commerces, dont la fameuse Auberge des Voyageurs. L'établissement tient plus du caboulot que de la taverne traditionnelle. Jetant un œil distrait aux danseuses qui se trémoussent, vous vous faufilez jusqu'au comptoir.

« Hola, Tavernier, une bière ! Lancez-vous à la cantonade.

Un homme au visage buriné pose une choppe débordante de mousse.

- 2 rubis !

Tout en le payant (*déduisez 2 rubis de votre Feuille d'Aventure*), vous réservez une chambre (*déduisez 8 saphirs supplémentaires de votre Feuille d'Aventure*).

- Au fait, je cherche un guide.

- Au fond, il y a Avram, le type avec la cape verte et la cicatrice à l'œil gauche.

Vous levez votre verre en signe de remerciement, et traversez la salle bondée.

L'homme qu'il vous a indiqué joue au dé avec trois autres types. Vous l'interpellez :

- Hey ! Vous êtes Avram ?

- Ouais. Qu'est-ce que tu me veux Étranger ?

- Je veux aller à la Tour de Diamant, vous êtes intéressé ?

Votre réplique déclenche une hilarité générale autour de la table.

- Votre prix sera le mien ! lancez-vous avec véhémence.

- Tu sais qu'une hydre géante garde cette tour ?

- On dit beaucoup de bêtises sur ce genre de lieu. Mais, ce n'est pas grave, je cherche des hommes, pas des trouillards ! Bien le bonjour, messieurs ! »

Si vous avez discuté avec Manoj, rendez-vous au **69**, sinon rendez-vous au **95**.

221

Vous émergez des décombres la myriade à la main, et marchez vers la créature d'un pas nonchalant. Vous êtes subjugué par son visage fin et la poitrine voluptueuse qui bombe élégamment sa veste en cuir noir. Cette femelle aurait pu embraser vos sens dans une situation moins pittoresque. Mais elle pointe aussitôt une épée laser dans votre direction. Ça tombe bien, vous en avez une aussi !

« Que veux-tu ?

- Je suis un simple voyageur.

- Avec un sabre laser ? Tu rigoles ! De quel clan es-tu ? demande-t-elle avec hargne.

Elle s'avance vers vous avec la ferme intention d'avoir une réponse satisfaisante.

- Je ne viens pas de votre Monde, je suis juste à la recherche d'une petite pièce métallique pour mon ap...

Vous vous arrêtez en plein discours, car vous voyez ce qu'elle a dans son autre main : un Daleth !

- Quel genre de pièce métallique ?

- Une tige en acier, qui va dans le même genre d'appareil que vous avez dans vo...

- J'en étais sûre ! » hurle-t-elle en vous coupant la parole.

Elle brandit son épée qui vrombit dans l'air chaud. Le combat est inévitable (déduisez 2 points d'*Habilité* si vous êtes le *Baroudeur*, ou un seul si vous êtes le *Scientifique*). La fuite n'est pas envisageable, car elle combattra à mort.

MERCENAIRE TWI'LEK *Habilité* : 9 *Endurance* : 8

Si vous êtes vainqueur, continuez votre lecture.

Vous prenez son Daleth et constatez qu'il ne possède que deux fragments ; celui qui vous manque en est aussi absent. À part ça, c'est la copie conforme du vôtre. Par contre, votre Daleth ne vibre plus. Vous laissez ça de côté, et vous éloignez de nouveau pour vérifier quelque chose. Comme vous vous y attendiez, le Daleth se manifeste à nouveau, confirmant bien la présence d'un fragment dans les environs. La créature était sûrement venue le chercher aussi, supputez-vous. L'appareil vous guide au coeur des ruines de pierre jusqu'à une dalle massive. Si vous avez une corde, rendez-vous au **594** ; sinon, allez au **829**.

222

Notez le mot de passe « Sang » sur votre Feuille d'Aventure. Vu de près, sa blessure est encore plus horrible, et à coup sûr mortelle. Par un réflexe conditionné, vous jetez un œil à ses possessions, mais elles se révèlent bien maigres. Elles se résument à un épais livre, bourré de notes manuscrites diverses et variées, et un tas de parchemins recouverts de la même écriture. Le tout fortement tâché par le sang, et rédigé dans une langue étrangère pour vous, mais vous parvenez toutefois à déchiffrer le mot « Achmos » sur la couverture fortement usée de l'ouvrage. Rien d'autre, ce qui est d'ailleurs étonnant. Il serait logique qu'il ait eu sur lui de la nourriture et des ustensiles toujours utiles dans un voyage comme celui-là, tel un couteau ou de la corde. Toutefois, vous n'en découvrez nulle trace. Il porte bien sûr sa faux, mais vous la laissez là, possédant déjà votre myriade. Reste un point important. Si vous désirez enlever son masque à

Rouge, rendez-vous au **784**. Si vous préférez lui laisser son anonymat dans la mort, repartez au **292**.

223

Cette partie est sans doute la moins riche du site. De l'ancienne et fière forteresse il ne reste plus que les décombres des fondations. Vous arrivez à comprendre plus ou moins comment le bâtiment était agencé. Il vous semble qu'il s'agissait non seulement d'un abri militaire mais aussi d'une habitation, un peu comme le quartier général des Technocrates, pensez-vous. Le sable a presque tout recouvert de la zone, et seuls quelques pans de murs usés émergent. Par ci, par là un élément de décor : une statue, une colonne stylée, une arche sculptée. Plus vous vous baladez parmi ces trouvailles inattendues, plus vous trouvez du charme à ce lieu ensablé. Avez-vous vos deux compagnons à vos côtés ? Si oui, rendez-vous au **51**. Si vous n'en avez qu'un, allez au **872**. Si vous n'avez aucun des deux, rendez-vous au **509**.

224

Votre esprit se brouille, vous avez l'impression de marcher dans le brouillard. La galerie n'est plus éclairée du tout à présent et vous ne voyez pas à un mètre devant vous. Et vos poursuivants ne vous lâchent pas. Soudain, vous comprenez que tout est bientôt fini pour vous. En effet, vous entendez d'autres hurlements hystériques face à vous. Encore un autre groupe, il va falloir passer entre eux, et à cet endroit, la galerie est loin d'être large... Testez votre habileté. Si vous réussissez, vous passez sans problème. Mais si vous échouez, vous êtes égratigné de partout et vous perdez en conséquence deux points d'Endurance. Et maintenant, *tentez votre chance*. Si vous êtes *chanceux*, rendez-vous au **726**. Si vous êtes *malchanceux* rendez-vous au **191**.

225

« Que voulez-vous que nous en fassions ? répond lentement votre interlocuteur. Le Daleth s'est montré instable et a menacé de perturber l'équilibre cosmique. Sa destruction est nécessaire et inévitable. De plus, elle permettra d'échapper aux Spectres, qui n'auront plus de motif pour vous poursuivre.

- Et pourquoi cela ?

- Les Spectres ne sont pas attirés par vous mais par le Daleth. Ce sont les fluctuations du Macrocosmos qui les attirent et non l'être qui porte le Daleth. Une fois ce dernier détruit, vous n'entendrez plus jamais parler des Spectres. »

Si vous voulez maintenant donner le Daleth aux Ranganathans, rendez-vous au **777**.

Si vous persistez dans votre refus, rendez-vous au **741**.

226

L'endroit où vous arrivez est enchanteur. Le ciel rose bonbon et l'herbe bleue vous entourent. Devant vous, une rivière jaune pastel s'écoule en doux clapotis. Les fleurs de

cristal qui ornent un banc fait de bois brun chocolat sont merveilleusement scintillantes. Une douce odeur de miel vous chatouille les narines, et vous voyez quelques abeilles blanches et bleues à damiers y recueillir un étrange nectar translucide. Tout à coup, quelques fées lumineuses batifolent autour de votre tête, chantant une douce mélodie hypnotisante. C'est un véritable havre de paix. Vous décidez d'y rester quelques heures afin de vous reposer. Allongé sur un parterre de mousse épaisse mauve aux délicates fragrances de lavande, vous somnolez agréablement, bercé par le froufrou de la tiède brise qui agite les arbres. Soudain, un grognement sonore retentit :

« Qui êtes-vous ? Et qu'est-ce que vous faites là ?!

Vous vous levez d'un bond. Les fées et les abeilles disparaissent aussitôt, effrayées par ce tapage diurne inconvenant. Un orque de deux mètres en guenilles se dirige vers vous avec une bonne foulée. Il pile devant vous en vous toisant d'un regard noir, tout en exhalant une odeur nauséabonde. Vous êtes soudain envahit par un nuage de mouches. Le bipède vous tance vertement :

- Qui que vous soyez, vous n'avez rien à faire ici ! C'est un Monde privé !! Alors sortez !!! » beugle-t-il avec sa gueule édentée.

Son haleine fétide vous convainc que cet endroit n'est pas pour vous, surtout si vous devez côtoyer ce bestiau infect. Vous activez de nouveau votre Daleth pour quitter au plus vite cet endroit. Aussitôt, trois portes en jaillissent, ouvrant autant des destinations possibles.

Si vous choisissez la première porte, qui est rouge sang, rendez-vous au **848**.

Si vous préférez la deuxième, qui est une sorte de mélange de vert et de bleu, rendez-vous au **507**.

Enfin si vous franchissez la porte couleur ambre, rendez-vous au **124**.

Mais si vous avez déjà visité tous ces Mondes, rendez-vous au **382**.

227

Autour de la tête Sdashilr, le petit poisson bleu s'agite encore plus et son œil vous transperce. Vous vous sentez soudain très mal à l'aise, et perdez un point de chance.

« Vraiment Etranger ? Tu voudrais me faire croire que tu ne sais même pas ce qu'il y a dans ton sac ? Le Conseil n'est pas encore sénile. Connais-tu au moins ton nom, que je puisse t'appeler correctement ? »

Si vous lui révélez votre identité, rendez-vous au **653**.

Si vous préférez lui mentir en inventant un nom, rendez-vous au **248**.

228

Vous activez le Daleth qui n'ouvre qu'une seule porte, clignotant entre le rouge et le jaune. La sirène d'alerte qui retentit quand vous la franchissez ne présage rien de bon... Rendez-vous au **410**.

229

Vous sautez le plus haut que votre corps vous le permet et vous parvenez à agripper le rebord de la plateforme. En dessous de vous, l'arc de cercle extérieur s'enfonce vers la lave en fusion. Vous demeurez quelques secondes les jambes pendues dans le vide avant de vous hisser à la force de vos bras sur la plateforme. Vous perdez un point

d'*Endurance* pour l'énergie dépensée à cet effet mais vous gagnez également un point de *Chance* pour avoir réussi à sauver votre peau.

En analysant rapidement la situation autour de vous, vous constatez qu'il ne reste plus que onze Alésiens à vos côtés. La plateforme est à présent d'une extrême minceur et si une nouvelle partie venait à s'enfoncer, vous ne pourrez plus guère tenir qu'à quatre ou cinq. Heureusement, couvrant le tumulte de la foule, vous entendez le Kronx qui détient haut-parleur s'exprimer à nouveau :

« La première épreuve est terminée et nous avons onze survivants !

La foule applaudit à tout rompre cette nouvelle et vous entendez certains Kronx rugir de contentement.

- Veuillez maintenant quitter cette plateforme, poursuit le Kronx. »

La passerelle de bois est à nouveau mise en place par les gardes et quelques instants plus tard, vous vous retrouvez sur le sable chaud de l'arène. Rendez-vous au **253**.

230

« Oui, dites-vous un peu inquiet.

Vous vous demandez jusqu'où vont ses connaissances. Malgré votre participation à la libération du peuple des Ph'lènes, avoir tué la Déesse-Fleur pourrait être fort préjudiciable dans vos relations avec ces Esprits qui semblent régner sur ce Monde. Comme s'il vous avait entendu, le vieillard se retourne et fronce les sourcils.

- Ne vous inquiétez pas. Vous n'avez pas tué la Déesse, juste abîmé une de ses pousses qui a refleurit depuis. Vous étiez sous l'influence du Roi des Technologiques, et de sa monstrueuse Magie-Qui-Mélange. Cette même magie qui a engendré l'abomination qui rôde aux alentours de la Tour.

Vous êtes soulagé par cette sorte de réhabilitation qui vous fait chaud au coeur, et la nouvelle de la survie de la Déesse-Fleur vous rassure. Mais vous ne pouvez pas oublier les milliers de morts innocents que cette rébellion a engendrés. Votre intervention restera un désastre pour la cité de Nahuatl.

- Voici ce que je peux te proposer », dit-il en vous montrant une étagère.

Vous pouvez acheter selon vos moyens (*2 diamants par objet*), et la contenance de votre sac à dos (*chaque objet prend une place*) :

Étincelle de Feu (Inflige 5 points de dégâts type feu en combat)

Larme d'Eau (Inflige 5 points de dégâts type glace en combat)

Oeuf d'Ombre (Inflige 5 points de dégâts type mort en combat)

Fleur de Lumière (Inflige 5 points de dégâts type vie en combat)

Rose des Sables (Inflige 5 points de dégâts type terre en combat)

Globe des Vents (Inflige 5 points de dégâts type air en combat)

Aile de Fée (Vous protège automatiquement d'une seule attaque magique lors d'un combat)

Tous ces objets sont à usage unique. Vous pouvez en utiliser un lors d'un assaut. Dans ce dernier cas, ne lancez pas les dés pour vous : vous perdez l'assaut automatiquement avec la perte d'Endurance selon le résultat des dés de votre ou vos adversaire(s). L'effet est immédiat et se résout lors de l'assaut en cours. Seule l'Aile de Fée, est un objet passif : une Aile annulera la première attaque magique que vous subirez, vous devrez donc la rayer de votre équipement après résolution de son effet (et ainsi de suite si vous

en avez plusieurs).

Notez bien que le texte ne vous proposera jamais d'avoir recours à ces objets, ce sera à vous de les utiliser quand bon vous semblera.

Quand vous aurez fini vos emplettes, remerciez le vieil homme et sortez. Si vous avez rendez-vous avec Avram, rendez-vous au **558**, sinon allez au **48**.

231

Vous tombez soudain nez à nez avec un groupe d'une vingtaine d'Hidiens. Avant que vous n'ayez pu réagir, ils vous ont déjà entouré. Vous serrez fermement votre myriade, et vous vous préparez à l'ultime affrontement de votre carrière. Vous savez en effet parfaitement que vous ne pourrez pas remporter le combat qui s'annonce.

L'heure a sonné. Vous voyez les Hidiens se rapprocher lentement de vous, les yeux hallucinés et vous ressentez une rage incontrôlable qui bouillonne au fond d'eux.

C'est alors que soudain la lumière jaillit tout autour de vous. Le ciel au dessus de votre tête s'éclaircit brutalement et retrouve la teinte bleu azur qu'il abordait à votre arrivée dans cet étrange Monde.

Vous jetez un coup d'œil aux Hidiens : la lueur démoniaque qui brillait dans leurs yeux s'est éteinte. Toute agressivité a disparu et vous ressentez maintenant chez eux un profond hébètement, mêlé d'une totale surprise. Ils vous contemplant d'un air ahuri :

« Qu'est-ce qui s'est passé ?

- Je ne comprends pas....

- Je ne me souviens plus....

Vous apercevez Selnyon qui s'avance en titubant vers vous, Trynium légèrement en retrait derrière son père. Vous prenez les devants et allez à leur rencontre :

- Que faisons-nous tous ici, bredouille le vieil Hidien. Et que vous est-il arrivé, ajoute-il en contemplant les yeux ronds vos vêtements déchirés et votre air hagard.

Rapidement, vous lui faites un résumé concis des événements de la nuit. Au fur et à mesure que vous progressez dans votre récit, vous voyez ses yeux s'emplir de larmes et sa mine s'assombrir. Lorsque vous en avez terminé, il reprend la parole :

- Etranger, c'est une tragédie que nous ne connaissons que trop bien qui s'est déroulée dans notre village cette nuit. Maudit soit Globus et sa magie infernale ! Je suis navré de vous avoir mêlé à ça et encore plus navré qu'en dépit de nos précautions, nous ayons encore échoué. »

Vous accompagnez ensuite Selnyon dans son inspection du village et partout ce n'est que deuil et incompréhension. Vous croisez ainsi des petits groupes d'Hidiens qui pleurent un des leurs et Selnyon leur glisse à maintes reprises de petites phrases pour les calmer un tant soit peu. Mais pour vous le temps presse et vous n'êtes que trop resté dans ce Monde. Vous faites un détour par l'immense prison pour récupérer le Daleth puis vous annoncez votre départ à Selnyon.

Ce dernier acquiesce tristement et vous vous serrez silencieusement la main. Puis, vous lui tournez le dos et sortez le Daleth de votre sac à dos. Vous n'avez pas découvert de fragment manquant dans ce Monde, il vous faut donc poursuivre votre quête.

Il est temps de reprendre votre voyage à l'aveugle dans les méandres du Macrococosmos. Vous prenez une profonde inspiration et pressez le bouton actionnant le Daleth. Aussitôt, un rayon bleuté jaillit du globe et s'élargit pour former trois ovoïdes miroitants. Relevant la tête, vous contemplez une dernière fois le magnifique paysage du village

puis, sans hésiter, vous vous engagez dans une nouvelle porte dimensionnelle. Mais laquelle avez-vous choisi au juste?

S'il s'agit de celle de gauche, de couleur grise et qui dégage une forte odeur de renfermé, rendez-vous au **333**.

S'il s'agit de celle de droite, qui est d'un gris plus clair, et où il vous semble entendre la voix rassurante d'une femme, rendez-vous au **815**.

S'il s'agit enfin de celle du milieu, qui est rouge vif et qui sent fortement le souffre, rendez-vous au **666**.

Mais si vous avez déjà visité tous ces Mondes, rendez-vous alors au **382**.

232

Vous saisissez l'une des plaques bleue et la tirez doucement vers vous. Dès qu'elle a quitté le contact de la console, toutes les autres plaques bleues changent de couleur pour passer à un violet profond, tandis qu'une sorte d'alarme sonore se fait entendre dans toute la salle. Les panneaux muraux cessent de clignoter un instant avant de reprendre leur sarabande effrénée.

Si vous voulez essayer de replacer la plaque à son emplacement allez au **827**.

Si vous préférez quitter rapidement la pièce et rejoindre le Haut Conseiller allez au **3**

233

Le couloir est extrêmement long. Vous voyez qu'il y a une porte tous les dix mètres environ. Vous jetez un coup d'œil sur celles-ci : elles ont toutes un écriteau en bois cloué sur lequel un seul mot est gravé. Vous avez pu voir successivement les mots suivants : « HETH », « VAVETH », « ZAYINETH », « HETETH », « TETETH »...

Leur terminaison identique vous interpelle, sans pour autant vous ralentir votre fuite. Vous arrivez jusqu'à la porte marquée « MEMETH » qui est entrouverte. Comme c'est la seule dans ce cas, vous cédez à la curiosité et entrez.

Vous tombez sur une montagne de boules grisâtres entreposées dans une salle immense. Vous en regardez une de plus près, et vous voyez qu'elle est incomplète ; comme une orange à laquelle il manquerait des quartiers. De plus, sa texture molle se rapproche plus de l'organique que du mécanique. Par réflexe sanitaire, vous reposez la chose et essuyez vos mains sur votre pantalon.

« Merde, merde, et merdeuuh !!

Vous êtes surpris par une voix féminine qui vient du fond de la pièce. Piqué au vif par cette singularité, vous partez à sa recherche. Accolé au mur du fond se trouve un autre petit tas d'une centaine d'unités environ. Tout à coup, en voilà une qui surgit de nulle part, et s'écrase mollement à vos pieds. Soudain, une autre arrive, puis une autre, et encore une autre... Et ça continue comme ça régulièrement.

- Il y a quelqu'un ? tentez-vous timidement.

Apparaît alors une jeune femme avec une capuche et une cape violette. Bien que de petite taille, il émane d'elle une force de caractère indéniable, impression confirmée par le ton autoritaire avec lequel elle s'adresse à vous :

- Ne touchez à rien ! J'ai déjà assez de mal comme ça.

Après avoir ausculté une nouvelle orange, elle la jette en faisant la moue.

- Si vous avez perdu quelque chose, je peux peut-être vous aider ? proposez-vous gentiment.

Lançant rageusement deux autres sphères près du mur, elle vous répond :

- Impossible, il n'y a que moi qui puisse reconnaître le véritable Memeth.

- Le Memeth ? Qu'est-ce que c'est ?

- Un artefact maléfique que j'ai piqué à un sorcier qui vit reclus au fond d'un marais impossible. Il permet de voyager à travers les Mondes. Il me conduit toujours dans un marais d'habitude, mais pas cette fois ! C'est bizarre, marmonne-t-elle en écartant un autre objet.

Vous êtes abasourdi par cette révélation, et restez la mâchoire ouverte pendant un certain temps. Vous regardant avec amusement, l'aventurière vous dit :

- Ne cherchez pas à comprendre, déjà moi, j'ai du mal.

Elle saisit dans sa poche ce qui ressemble à un diamant et le serre fort dans sa main. Elle se remet alors à l'ouvrage avec une vigueur et une rapidité étonnante. Vous reprenez la conversation :

- Ne me dites pas que vous voyagez à travers les Mondes !?

Une nouvelle dizaine de fruits inutiles atterrissent au loin.

- Ah, vous voyez ! C'est difficile à croire, mais c'est comme ça !

Une autre pelletée vole contre le mur, suivie aussitôt par une nouvelle pluie de grelots organiques.

- Non, ce n'est pas ce que je voulais dire... Moi aussi, je voyage à travers les Mondes.

Arrêtant sa recherche frénétique, elle vous regarde avec circonspection :

- Et vous utilisez quoi ?

- Un Daleth ! Je vais vous montrer.

Vous cherchez votre Daleth dans vos affaires pendant que la jeune femme continue son tri à une vitesse folle, avant de constater que vous ne l'avez plus !! Soit il est tombé lors de l'une de vos chutes, soit le vieillard vous l'a subtilisé lorsque vous l'avez heurté. Vous allez devoir retourner là-bas pour le récupérer. Tout à coup, un cri de joie vous interrompt dans vos réflexions.

- Ça y est, le voilà ! Youpii ! lance-elle victorieuse en brandissant une boule aussi quelconque que les autres.

Vous clignez les yeux d'incrédulité en voyant que le tas qui était près du mur atteint presque deux mètres de haut ! Elle a réussi à en examiner un bon millier en très peu de temps ! Vous restez stupéfié par ce tour de force. Elle manipule son appareil consciencieusement. Les quartiers s'écartent doucement en se courbant comme les pétales d'une fleur. Une sorte de liquide argenté s'écoule alors jusqu'au sol pour former une flaque compacte opalescente, presque hypnotique. L'aventurière tend la main vers l'étoile flottante - vous ne l'aviez même pas remarquée ! - qui éclaire la pièce, pour l'éteindre et la ranger dans son sac à dos. À présent, seule la nappe étrange diffuse sa faible lumière irisée dans la salle redevenue sombre. La jeune femme resserre les sangles de son sac à dos, puis saute dedans à pieds joints en vous saluant de la main.

- Salut collègue, bonne glisse ! »

La surface opaline se contracte jusqu'à disparaître complètement, vous laissant seul dans le noir. Soudain, une main lourde s'abat sur votre épaule, et vous fait faire un demi-tour brutal. Un chuintement se fait entendre. Vous levez vos mains instantanément pour vous protéger, mais tout votre visage vous brûle atrocement. Un uppercut bien

appliqué sur votre foie vous plie en deux, et vous étale pour le compte. Vous sombrez dans l'inconscience. Rendez-vous au **337**.

234

Vous reprenez vos esprits. Vous n'auriez pas dû vous aventurer dans ces grottes. Votre mère vous avait bien prévenu. Maintenant que vous êtes bel et bien perdu, vous n'avez plus qu'à faire confiance aux génies du feu qui éclairent votre chemin. Qui sait, peut-être vous amèneront-ils à un beau trésor, qui vous rendra riche et célèbre ! Et maman ne pourra vous mettre de fessée en plus. Rendez-vous au **610**.

235

Vous profitez bien sûr de la promenade pour contempler chaque élément insolite des ruines, mais aussi les endroits plus modestes dont se dégagent tout de même un certain charme. Soudain, un mouvement suspect droit devant vous alerte, suivi d'un bruit visqueux à peine recouvert par les vents. Vous regardez avec attention en continuant votre chemin et distinguez assez tôt une masse blanchâtre et filandreuse retenant prisonniers quelques scarabées géants pour le bon plaisir de larves en perpétuelles torsions gluantes et bruyantes logées sous la toile au fond d'une petite fosse. Un nid de Vers des Sables ! Il est aménagé dans une petite fosse. C'est la première fois que vous en voyez un et le fait qu'il se situe aussi près de Neufort vous inquiète. Il faut faire quelque chose rapidement ! Détruire ces engéances infectes par exemple. Mais par quelle méthode ? Si vous pensez qu'il faut les brûler, rendez-vous au **608**. Si vous préférez leur envoyer une rafale de BFG, rendez-vous au **62**.

236

Vous reculez d'un pas et pivotez habilement. Votre myriade brise le poignet de votre interlocuteur qui s'accroupi en hurlant à la mort. Les deux autres se jettent sur vous. Combattez-les comme un seul adversaire.

MALANDRINS Habileté : 6 Endurance : 8

Vous pouvez fuir au **216** (payez votre couardise de 2 points d'Endurance). *Si vous êtes vainqueur, continuez votre lecture.*

Vous assommez le blessé pour qu'il arrête d'ameuter la caverne. Tout à coup, vous êtes bousculé et tombez par terre. Deux autres mineurs aux visages noircis par la poussière vous prennent à partie. Vous vous relevez juste au moment où une pioche se plante à l'endroit où était votre tête. Il va falloir vous occuper de ces deux-là aussi. Combattez-les comme un seul adversaire.

MINEURS Habileté : 5 Endurance : 8

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **318**.

237

« Le Daleth ? Qu'est-ce donc ? demande, l'air intrigué Selnyon.

Trynium semblant également ignorer la nature de l'objet, vous entreprenez de leur expliquer le plus clairement possible de quoi il retourne. Vos révélations semblent stupéfier les deux Hidiens :

- Ainsi, il est possible de voyager entre les Mondes ? s'extasie, l'air rêveur, Trynium. Ça a l'air vraiment passionnant. Vous en avez visité d'autres avant le nôtre ?

Tandis que vous hésitez quand à votre réponse, Strynium prend à son tour la parole :

- Effectivement, tout cela a l'air extraordinaire. Mais, étranger, je crains que vous vous mépreniez sur nous. Nous ne sommes pas de grands savants et nous ne vénérons ni la science ni la magie. Nous savons certes qu'il existe d'autres Mondes que le notre, mais cela s'arrête là. Je suis désolé, mais nous ne saurions vous aider sur ce problème. Nous sommes des gens simples et nous ne nous intéressons guère qu'à notre merveilleuse nature.

Inutile d'insister, vous l'avez compris : ce n'est pas ici que vous obtiendrez des informations sur le Daleth. Visiblement, les Hidiens ignorent jusqu'à son existence.

Tandis que vous conversiez avec vos hôtes, le repas s'est achevé depuis longtemps et vous commencez à ressentir une pointe de fatigue ; bien qu'il fasse encore grand jour à l'extérieur, il doit être assez tard et vous réprimez un bâillement. Vos hôtes le remarquent assez rapidement :

- Il est tard, dit Selnyon, et vous avez l'air exténué. Nous avons une chambre d'ami au premier étage. Montre-lui le chemin, Trynium.

Vous remerciez une nouvelle fois le vieil Hidien pour son hospitalité, le félicitez pour son repas, lui souhaitez bonne nuit et vous suivez son fils qui vous emmène vers un incroyable escalier végétal, fait de racines entrelacées et recouvertes d'une épaisse couche de mousse.

Arrivé à l'étage, vous débouchez dans un petit vestibule, qui comporte trois portes : une en face de vous, une à votre gauche et une dernière à votre droite. C'est vers cette dernière que se dirige Trynium. Il pousse la porte et s'efface, vous dévoilant une pièce de taille moyenne, assez chic en ameublement : un lit végétal, à la structure de bois et avec une mousse soyeuse en guise de matelas, une petite table et une grande armoire, entièrement faites de bois et de végétation. Vous remerciez Trynium pour ce gîte et vous posez les yeux sur la lumière qui illumine la pièce à travers une fenêtre ovale. Avant qu'il ne quitte la pièce, vous demandez à l'Hidien si cette lueur ne s'éteint jamais :

- Oh si, répond-il amicalement, il n'y en a plus pour beaucoup de temps, ne vous inquiétez pas pour ça. Reposez-vous bien. »

Vous souhaitez la même chose à Trynium et bientôt, vous vous retrouvez seul dans la chambre verdoyante. Rendez-vous au **168**.

238

L'arme glisse dans vos mains sous l'impulsion rageuse du Spectre ! Vous êtes impuissant face à sa furie. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *chanceux*, rendez-vous au **140** ; si vous êtes *malchanceux*, rendez-vous au **433**.

239

Vous sortez fébrilement le grimoire noir de votre sac à dos et vous entreprenez de lire le plus rapidement possible le rituel d'invocation. Les Spectres Chasseurs tentent de vous assaillir mais les Ranganathans les tiennent en respect, pour vous permettre de gagner du temps. Bientôt vous terminez votre lecture. Mais, à votre grande horreur, rien se ne passe et l'un des Spectres vous assène un coup qui vous fait perdre deux points d'Endurance.

Si vous possédez un poignard, rendez-vous au **7**.

Si ce n'est pas le cas, retournez au **709** et reprenez le combat.

240

« Comment est-ce possible ? demandez-vous, stupéfait.

- L'Aleph, ou le Daleth en l'occurrence, permettent de voyager entre les dimensions mais aussi... dans le temps. En effet, les portes ouvertes peuvent conduire dans un Monde tel qu'il est aujourd'hui mais aussi tel qu'il a été dans le passé et tel qu'il sera dans l'avenir. Ainsi, ce morceau a été propulsé dans le Khul d'il y a deux siècles... et il est en notre possession depuis tout ce temps.

- Mais...le Daleth n'existait pas encore à cette époque ? objectez-vous, perplexe.

- Non mais en étant projeté dans le passé, ce fragment a modifié l'avenir. Le fait que nous nous en soyons emparés il y a deux cent ans fait qu'il est aujourd'hui en notre possession sans que cela ne nous surprenne.

Le Technocrate se racle la gorge puis dit :

- Trêves d'explications, il est temps de passer aux actes.

A ces mots, il sort le fragment de la pochette et de l'autre main saisit le globe. Sous les regards captivés de six paires d'yeux, il approche le fragment, qui s'emboîte parfaitement et sans effort avec le globe. Le Technocrate manipule durant quelques secondes le Daleth puis presse un bouton. Aussitôt, un rayon gris jaillit du globe et s'étire vers la baie vitrée. Il s'agrandit respectivement pour bientôt former une porte dimensionnelle, haute d'environ deux mètres et large d'un mètre cinquante. Vous remarquez néanmoins que ses contours sont floutés et se déforment dangereusement. Sans nul doute est-ce dû au fait que le Daleth n'est pas complet. C'est toutefois un spectacle aussi fantastique qu'irréel et il vous semble tout à coup que votre escapade dans le désert remonte à des années en arrière.

- Cette porte conduit à une dimension différente. D'après ce que les concepteurs nous ont mentalement transmis, le Daleth ne peut fonctionner pleinement tant qu'il est incomplet. Au fur et à mesure qu'on ajoute des morceaux, de nouvelles portes s'ouvriront. Lorsque nous aurons complété le Daleth, nous pourrons atteindre le Monde de ses concepteurs et le leur restituer. Du moins, c'est ce qu'ils pensent.

- Je ne vous suis pas, dites-vous.

Le Technocrate interrompt son discours, s'approche de la baie et vous fait signe de le rejoindre. Désignant la cité qui s'étend en dessous de la Citadelle et le désert au delà il reprend :

- Regardez ce spectacle. Nous avons remporté la guerre contre les Archimages mais à

quel prix ! Khul n'est plus qu'un désert stérile, une terre invivable et dévastée. Notre peuple a certes survécu jusque là mais notre fin est inévitable. Nous ne pourrons résister éternellement aux assauts des Démons du Sud et leurs séides. Le Daleth est la clé qui nous permettra de quitter ce Monde pour une dimension plus vivable.

- La porte est petite, objectez-vous. Il nous faudra des années pour évacuer ne serait-ce que la population de Neufort V. Et que faites-vous des autres cités de la Confédération ?

- La population ? Vous ne nous avez pas bien compris. Nous allons quitter ce Monde et vous pouvez venir avec nous si cela vous chante. Nous n'avons que faire du peuple...et il sera même heureux en pensant être débarrassé de nous.

Horrié, vous vous exclamez :

- Mais c'est monstrueux !

- A vous de choisir, dit d'un air impitoyable le Technocrate. Mais nous n'avons pas beaucoup de temps.

- Je refuse catégoriquement, dites-vous.

- Dans ce cas, vous nous êtes désormais inutile. Gardes !

Aussitôt, la porte de la salle coulisse et les deux hommes qui vous ont escorté jusque là pénètrent dans la pièce.

- Emmenez cet homme aux cachots, dit dédaigneusement le Technocrate et faites en sorte qu'il....

Soudain, il interrompt sa phrase et vous voyez immédiatement ce qui l'a stoppé. Rendez-vous au **632**.

241

Vous jetez un rapide coup d'œil autour de vous puis, constatant que vous êtes seul, vous examinez attentivement les plaques pour choisir celle dont vous allez vous emparer. La plupart des plaques sont de couleur bleu franc, bien que transparentes, un peu comme du verre coloré. Vous remarquez cependant une plaque jaune, en haut à gauche du panneau, une plaque vert clair vers le milieu et une plaque totalement incolore vers le bas du panneau.

Si vous souhaitez vous emparer d'une plaque bleue, au hasard allez au **232**.

Si vous jetez votre dévolu sur la plaque jaune allez au **753**.

Si vous préférez prendre la plaque verte allez au **673**.

Si, enfin, la plaque incolore a votre préférence allez au **343**.

242

Notez le mot de passe « sable ». Vous poussez un ouf de soulagement mais n'êtes pas encore certain de réaliser les conséquences de votre erreur ! Il faut maintenant faire au plus vite pour récolter quelques informations, histoire de ne pas revenir bredouille au quartier général. Vous enfiler vos masques et pénétrez dans la zone du vaisseau. Puisque vous devez faire vite, une fois que cette dernière sera explorée, vous ne pourrez plus vous occuper de la zone périphérique. Considérez donc cette zone, aussi appelée décombres, comme visitée. *Sachez que votre fournisseur d'oxygène ne dispose que d'une autonomie de 3 points de Temps. Au-delà du troisième point de*

Temps passé dans le vaisseau, décomptez-vous un point d'Endurance à chacun. Si votre équipier venait à mourir pendant la visite du vaisseau, vous devrez vous rendre au 281. Enfin, vous pouvez sur l'heure prendre un Repas et même donner un Repas à votre compagnon. Notez les informations et rendez-vous au 773.

243

La musique cristalline retentit directement dans votre tête. Progressivement, les sons deviennent des paroles. Craignant être la cible d'un maléfice quelconque, vous vous bouchez les oreilles. Votre tentative est vaine, car le clapotis des voix multiples continue de s'écouler en vous, devenant questions et interpellations incessantes. Vous décidez de vous lever pour voir de quoi il en retourne. Lorsque vous êtes dehors, c'est un véritable concert d'appels qui résonne dans votre crâne :

« Aidez-nous ! Par ici ! Pitié ! Venez ! À l'aide !

Vous regardez les globes lumineux collés aux arbres. Vous distinguez une forme mouvante à travers la paroi devenue transparente... Une fée ! Les paroles de la Déesse Alrauna vous reviennent en mémoire : « les habitants de cette cité ont emprisonné ces pauvres créatures afin d'exploiter leur pouvoir magique ».

Vous estimez qu'il s'agit d'une solution de facilité qui permet de limiter l'utilisation des bougies et les incendies. Vous grimpez à l'arbre et approchez votre main de la boule de lumière. Aucune chaleur ne s'en dégage, mais un contact télépathique s'établit quand vous la touchez :

- Libère-nous ! Nous nous mourons, enfermées ici !

Vous répondez par la pensée :

- Comment faire ? Vous êtes des milliers, et je suis tout seul !

- Tu dois trouver le Pot-De-Gangue, l'hybride créé par les Technologiques. Il faut détruire aussi l'arbre à fée qu'ils ont modifié, car il produit des êtres artificiels sans âme destinés à faire uniquement de la lumière.

- Mais tu as une âme, toi !

- Oui, car j'ai été capturée avec d'autres, il y a bien longtemps. La plupart de mes semblables sont mortes en captivité. Nous ne sommes qu'une centaine de survivantes, et nos jours sont comptés. Aidez-nous !

- Je le ferai », répondez-vous.

Vous repartez à l'auberge, où vous vous endormez comme une masse. Le lendemain, vous vous réveillez frais et dispo en milieu de matinée (vous gagnez 2 points d'Endurance). Rendez-vous au 839.

244

Vous redescendez en toute hâte les quelques échelons, comptant sur l'étroitesse de la trappe pour empêcher le passage du monstre. Mais sous vos yeux effarés, celui-ci contracte son épiderme élastique et se glisse à travers l'ouverture en s'aidant de ses bras démesurés.

Vous courez le long du couloir pour rejoindre la sortie mais sentez déjà sur votre nuque le souffle de votre poursuivant. L'escalier menant au rez-de-chaussée n'est qu'à moitié dévalé quand un coup dans le dos vous fait trébucher et dévaler cul par-dessus tête les dernières marches. A peine étourdi par la chute, vous n'en avez pas moins laissé

échapper la myriade qui a glissé quelques mètres plus loin. Lorsque vous vous relevez pour faire face à la créature, vos bras nus ne vous sont que de peu d'utilité dans ce combat inégal. En seulement quelques coups de griffes acérées, l'être abominable a tôt fait de vous réduire à l'état de charpie.

245

Selnyon s'écroule net, assommé par un ultime coup de poing. Vous préférez en effet ne pas tuer le vieil Hidién car vous pressentez qu'il n'est pas dans son état normal. La foule de ses semblables vous entoure maintenant et vous devez batailler pour ne pas vous laisser happer.

Vous parvenez ainsi à vous arracher de la mêlée et vous vous ruez vers la porte. Vous ne vous en sortez toutefois pas sans dommages : vos vêtements sont à moitié arrachés, vous saignez du nez et vous êtes recouvert de griffures et d'ecchymoses. Vous perdez en conséquence un point d'*Endurance*.

Vous traversez à toute allure l'étroit couloir, vous faites voler la porte d'un coup d'épaule et vous vous retrouvez sur la place du village. Derrière vous, vous entendez des bruits sourds ; les Hidiens se jettent à votre poursuite.

Essoufflé, vous cherchez désespérément tout autour de vous un endroit pour vous cacher, tandis que vous réfléchissez à toute vitesse du moyen de vous tirer de ce guêpier. Le Daleth bien sûr ! Vous n'avez qu'à fouiller dans votre sac et vous éclipser à l'aide du globe....votre sac ! Horrifié, vous réalisez alors que vous l'avez oublié à l'intérieur de la prison ! Vous êtes bloqué dans ce Monde jusqu'à ce que vous puissiez remettre la main dessus. Vous songez alors à l'étrange changement de comportement des Hidiens : il a coïncidé avec la tombée de cette étrange nuit. Sans nul doute qu'ils retrouveront tout leurs esprits lorsque le jour reviendra et qu'ils vous rendront le Daleth sans faire d'histoire. Il vous faut juste rester en vie jusque là ! L'autre problème, songez-vous sinistrement, étant que vous ne savez absolument pas quand la lumière réapparaîtra...si elle réapparaît un jour ! Mais vous n'avez pas vraiment le choix donc autant rester confiant.

*A partir de maintenant, la gestion du Temps va devenir vitale. Votre total de Temps est actuellement égal à 0. Il augmentera à plusieurs occasions qui vous seront indiquées par le texte. Lorsque votre total de Temps atteindra 6, vous devrez immédiatement vous rendre au **231**. Mais s'il atteint directement 7, ne vous préoccupez pas du paragraphe précédent et rendez-vous alors au **43**.*

En attendant, il vous faut trouver un endroit pour vous cacher et vite.

Si vous voulez retourner dans la maison de Selnyon, rendez-vous au **553**.

Si vous voulez vous cacher dans la première maison venue, rendez-vous au **424**.

Enfin, si vous préférez quitter le village pour vous réfugier dans la nature, rendez-vous au **806**.

246

S'il reste un seul Ranganathan de vivant, rendez-vous au **160**.

S'ils sont deux ou trois, rendez-vous au **817**.

247

Vous avancez dans l'optique de le coller contre le mur, ce qui se passe immédiatement à votre grande surprise. Poussé par une force invisible, votre agresseur se retrouve littéralement incrusté dans le mur. L'important choc secoue le plafond qui s'écroule partiellement. Vous levez les bras par réflexe, mais un champ protecteur évacue les débris. Petite déconcentration de votre part qui vous envoie aussitôt dans le coin, contre-attaque fulgurante de votre adversaire. Les hostilités sont engagées, quelle arme allez-vous utiliser maintenant ?

Considérez que vous possédez la même caractéristique que votre adversaire (Bouclier=100). Le combat se déroule de la façon suivante :

- Au début de l'assaut, choisissez votre système parmi des six énumérés ci-dessous (1 à 3 sont offensifs, 4 à 6 sont défensifs).
- Ensuite, déterminez le système qu'utilisera votre adversaire en lançant un dé. Après le lancer, vous pouvez *tenter votre Chance* pour influencer le résultat : si vous êtes *chanceux*, ajoutez un au résultat de celui-ci ; si vous êtes *malchanceux*, déduisez un.
- *Résolution de l'assaut* : Calculez d'abord les dégâts des systèmes offensifs, puis résolvez les effets des systèmes défensifs. Considérez que tous les systèmes s'activent simultanément, il est donc possible que vous et votre adversaire vous abattiez simultanément. Passez ensuite à l'assaut suivant.

Système 1 : Type Offensif. Mono-Phaser Photonique. Inflige un nombre de dégâts égal à deux dés auxquels on ajoute 10 (Vous avez 2 charges chacun. Quand il n'y en aura plus, ce système deviendra une copie du système 3). Si une charge est bloquée par le système 4, l'ordre de lancement aura été annulé. Vous ne perdrez donc pas cette charge.

Système 2 : Type Offensif. Micro-Torpille à Proton. Inflige un nombre de dégâts égal à un dé plus 6 points (Vous avez 3 torpilles chacun. Quand il n'y en aura plus, ce système deviendra une copie du système 3). Si une torpille est bloquée par le système 4, elle aura été lancée mais n'explosera pas. Vous perdrez donc la torpille quand même.

Système 3 : Type Offensif. Maser Nano-Pulsant. Envoie quatre rafales, infligeant chacune un dé plus 6 points de dégâts (rajoutez un point de dégât supplémentaire par six sortis).

Système 4 : Type Défensif. Décharge Electromagnétique. Lancez un dé. Bloque les Systèmes Défensifs (4 à 6) adverses sur un nombre pair ; les Systèmes Offensifs (1 à 3) sur un nombre impair. Si votre adversaire l'utilise, son effet sera effectif sur vous.

Système 5 : Type Défensif. Bouclier Quantique. Absorbe la moitié des dégâts arrondis au supérieur des Systèmes Offensifs adverses (1 à 3).

Système 6 : Type Défensif. Femto-Champ Anentropique. Au début de l'assaut suivant, lancez les dés qui déterminent les systèmes utilisés par votre adversaire avant de choisir le vôtre. Si votre adversaire utilise ce système en même temps que votre système 6 lors du même assaut, cela annulera l'effet de votre système ; sinon, il n'aura aucun effet.

ÊTRE EN ARMURE FUTURISTE Bouclier : 100

Si vous êtes victorieux, rendez-vous au **629**.

Si vous êtes vaincu ou si vous détruisez mutuellement vos boucliers, allez au **549**.

248

Le vieux Lashlkvy soupire.

« C'est regrettable. Qui voudrait du nom d'un autre sur sa propre sépulture ? Puisque tu

te complais dans l'ignorance, tu ne connaîtras ni la nature de ton crime, ni celle de ta mort. Le Conseil a jugé et te condamne à l'Oubli. »

Avant même de comprendre le sens de ces paroles, votre esprit navigue au grée de vos pensées, ballottées par la houle. Votre cerveau est rongé de l'intérieur, dévoré par le sel. Votre crâne qui lui servait de coquille, se brise sur un récif. Vous et votre mission ont échoué sur les rives de l'Oubli.

249

Vous n'êtes pas mécontent de pouvoir respirer à nouveau à votre aise. Cette visite fut toutefois instructive; jamais vous n'auriez pensé découvrir un authentique et imposant élément d'une civilisation inconnue. Vient-elle de Khul ou d'au-delà ? Après avoir échangé vos impressions entre vous, vous vous dites qu'il est plus que temps de retourner faire votre rapport aux Technocrates. Pendant que vous vous dirigez vers la jeep, les ruines de la Vieille Forteresse et du quartier des Temples vous imposent un profond respect nostalgique. Après pareille mission, vous auriez bien le droit de vous détendre un peu, non ? Que feriez-vous à la place de votre héros : retourner prestement au Quartier Général ou bien vous permettre une petite visite improvisée et inédite au milieu de ces ruines charmantes ? Si vous estimez qu'une escapade pourrait vous être agréable tout en étant comptée dans vos frais, rendez-vous gaiement au **808**. Au contraire, si vous pensez que les ordres ne se discutent pas, retournez de ce pas à Neufort IV. Rendez-vous dans ce dernier cas au **65**.

250

Le petit sentier serpente au milieu de la végétation de plus en plus dense, avant de déboucher dans une petite clairière ombragée couverte d'une herbe drue qui bruisse doucement dans le léger souffle du vent qui parvient à traverser les arbres. Vous examinez avec curiosité les végétaux environnants, à la recherche des plantes que vous devez ramener au village, lorsque vous remarquez des traces de pas dans la terre meuble. Plusieurs personnes sont venues ici, de l'est, et ont quitté la clairière par l'ouest.

Si vous souhaitez faire demi-tour en direction de l'est, rendez-vous au **2**.

Si vous préférez poursuivre vers l'ouest, rendez-vous au **355**.

S'il vous semble plus prudent d'abandonner le sentier et de vous diriger vers les montagnes au sud, rendez-vous alors au **319**.

251

Son habileté en combat est loin d'être la seule raison pour laquelle Achmos est devenu un héros. Néanmoins, des années d'affrontement avec des créatures dépassant l'entendement lui ont permis d'acquérir certaines bottes redoutables. Sans le savoir, vous vous êtes mis dans la position idéale pour lui permettre d'utiliser la plus létale d'entre elles. Sa faux décrit une courbe complexe dans les airs, repoussant votre arme juste avant de plonger vers votre gorge. Votre habileté n'est pas assez grande pour esquiver pareille attaque, aussi ne pouvez plus compter que sur votre bonne étoile.

Tentez votre Chance. Si vous êtes *chanceux*, les conditions n'étaient pas aussi idéales qu'Achmos les estimait et sa lame ne parvient qu'à vous faire une profonde entaille sur le torse. Cela vous fait tout de même perdre 6 points d'*Endurance*. Si vous êtes encore en vie, retournez au **502**. Si vous êtes *malchanceux*, il ne s'est pas trompé et vous mourrez décapité dans la seconde qui suit.

252

A peine votre main effleure-elle le liquide qu'une douleur foudroyante se fait ressentir dans votre bras tout entier. Vous retirez instantanément votre main mais il est déjà trop tard : horrifié, vous contemplez vos doigts rongés par l'acide se dégarnir de leur chair, pour ne laisser place qu'à des phalanges dégoulinantes de sang. Hurlant de douleur, vous tentez de vous éloigner du bassin, fuyant le liquide qui, ayant atteint la surface, se change en une créature humanoïde, au corps liquide mais au faciès hideux et bestial. La créature se jette voracement sur vous et lorsque l'acide pur qui la constitue entre en contact avec votre corps, des explosions de douleur vous secouent de toute part. L'Essence de Vitriol vous traîne sans pitié dans le bassin et juste avant que la douleur ne devienne trop forte et que vous ne perdiez connaissance, vous la voyez commencer à vous déchiqueter sauvagement. Votre aventure est terminée.

253

« Passons maintenant à la seconde épreuve, proclame le Kronx au haut-parleur. Les gardes font claquer leurs fouets et votre petit groupe se dirige vers la droite de la piste, le secteur où se situe visiblement la deuxième épreuve. Vous avez l'épaule droite qui vous lance atrocement et votre cœur bat la chamade mais hormis cela, vous êtes encore en bonne forme physique. Vous risquez d'ailleurs d'en avoir besoin, étant donné ce qui vous attend.

Vous faites à présent face à une bonne vingtaine de poteaux de bois, haut d'environ une quinzaine de mètres. Visiblement les tenants de cette épreuve sont assez évidents. Ils vous sont d'ailleurs rapidement confirmés par le Kronx au haut-parleur :

« Cette deuxième épreuve va mettre à l'épreuve votre rapidité et votre force. Vous devrez grimper le plus rapidement possible à un de ces poteaux. Les trois candidats les plus rapides seront automatiquement qualifiés pour l'avant-dernière épreuve. Les trois derniers seront éliminés sur le champ et les cinq restants devront passer une épreuve intermédiaire pour déterminer lequel d'entre eux sera le quatrième qualifié. Que chaque candidat choisisse un poteau !

L'un des gardes vous indique à coup de fouet lequel vous est échu.

-A mon commandement, s'écrie le Kronx. Trois, deux, un...allez-y ! »

Aussitôt, vous enroulez vos jambes autour du bois rêche et vous entreprenez de vous hisser à la force de vos bras. La tâche est loin d'être évidente et vous n'avez pas le temps de jeter des coups d'œil pour savoir où en sont vos adversaires. Serrant les dents, vous tentez de monter le plus rapidement possible, sachant que chaque seconde peut être significative de vie ou de mort.

Pour savoir si vous allez parvenir à arriver en haut du poteau dans les trois premiers, vous allez devoir lancer les dés. Il vous faut parvenir à un total de 20 pour parvenir en haut de votre ascension. La montée se déroulera en plusieurs phases. Pour chacune

d'elle, procédez ainsi :

- Lancez un dé pour vous-même et notez le résultat.

- Lancez un dé pour chacun de vos onze adversaires et notez le résultat.

Procédez ainsi jusqu'à ce que tous les candidats aient atteint 20 points et déterminez votre classement final.

Si vous terminez dans les trois premiers, rendez-vous au **304**.

Si vous finissez entre la quatrième et la neuvième place, rendez-vous au **32**.

Enfin, si vous figurez parmi les trois derniers, rendez-vous au **611**.

254

Vous observez attentivement l'assistance. Votre regard s'arrête sur deux personnes qui discutent âprement : un marchand richement vêtu - qui affiche un air affligé -, et un type qui tient plus du gibier de potence. Vous vous approchez d'eux afin de mieux connaître la teneur de leurs propos. Après quelques tirades à sens uniques, vous estimez qu'il s'agit d'une affaire mafieuse, et la victime ne semble pas disposée à payer la dîme au parrain local. Alors que vous réfléchissez à un moyen de tirer avantage de la situation, le bandit se lève brutalement et envoie valser la chaise contre le mur. Il quitte la salle en proférant des menaces bien senties à l'encontre de son interlocuteur.

Vous vous approchez nonchalamment du pauvre bougre prostré devant son assiette froide, puis vous asseyez face à lui. Le bras pendant sur le dossier de votre chaise, vous lui adressez un petit sourire entendu. Il vous jette un regard timide. Bégayant de peur, il s'enquiert d'une voix faible :

« Quoi ? Qu'est-ce vous me voulez ? »

Vous soutenez son regard sans sourciller.

- Il se trouve que suis un mercenaire, et évidemment, je vends mes services au plus offrant. J'ai comme l'impression que vous pourriez avoir besoin de mes services. Ce gaillard ne vous porte pas dans son coeur, n'est-ce pas ? Faites-vous en tendant un pouce vers l'entrée.

- Vous n'êtes pas d'ici, vous.

- Non, répondez-vous. Intéressé ?

- Quel est votre tarif ?

Vous réfléchissez à la somme, par rapport aux prix affichés. Le problème, c'est que vous ne connaissez pas la monnaie locale. À côté, une serveuse encaisse un client. Vous êtes stupéfié de voir qu'ils s'échangent de véritables pierres précieuses.

- Hum, disons deux cents d'émeraudes ?

L'expression de surprise mêlée de gêne qu'affiche votre interlocuteur fait naître en vous une légère appréhension.

- Vous voulez vraiment que des émeraudes ! Je n'en ai malheureusement pas autant sur moi actuellement. Si je mets des opales et des diamants correspondant la même valeur, ça vous irait ?

Vous êtes rassuré que le prix ne l'effraie pas. Vous tentez :

- Faites-moi un mélange des trois types pierres, ça m'ira. Et mettez ma nuit sur votre compte, rajoutez-vous avec un clin d'œil.

Il tend la main et vous la tapez :

- Marché conclu ». lance-t-il tout heureux.

Pendant que vous mangez une énorme tranche viande succulente, il vous explique votre mission. Il fournit aussi un poison afin de mettre hors d'état de nuire la plante mutante qui garde la maison. Vous lui donnez rendez-vous dans sa chambre à la fin de l'opération.

Arrivé à grande maison qui est à la lisière de la forêt, vous aspergez les racines de la vigne étrangleuse avec le liquide vermeil fétide. Pendant que la plante agonise, vous vous faufilez à l'intérieur jusqu'au gros buffet derrière lequel vous vous planquez. Lorsque le gros bonhomme apparaît en sous-vêtement, vous lui sautez dessus. Mais le gaillard est rompu à ce genre de surprise, et c'est pour cela qu'il est craint par tous : il sort une énorme dent de la poche de son caleçon. Vous aviez anticipé la transformation de votre arme, mais celle-ci ne s'est pas produite. Cela vous déstabilise lors du premier assaut : ne lancez qu'un seul dé lors du calcul de votre force d'attaque. Ensuite, continuez le combat normalement.

LE PARRAIN Habilité : 8 Endurance : 10

Si vous êtes vainqueur, continuez votre lecture.

Vous lui tranchez la tête, l'empaquetez dans une couverture, et quittez les lieux à toute vitesse. À votre retour à l'auberge, vous passez par la fenêtre. Le marchand sursaute de peur, croyant être victime d'un envoyé du racketteur qu'il fait assassiner en ce moment même. Lorsque vous lui montrez la tête décapitée, il affiche un sourire des plus détendu. Il vous donne alors une bourse contenant les pierres précieuses promises (ajoutez 2 opales, 9 diamants, et 10 émeraudes sur votre *Feuille d'Aventure*). Vous lui serrez la main, puis allez vous coucher. Mission accomplie en moins de deux heures. Ce Monde est un paradis pour les gens de votre espèce, pensez-vous avant de vous endormir comme une masse. Rendez-vous au **270**.

255

Lorsque vous lui infligez ce que vous pensez être le coup fatal, le Spectre ne s'écroule pas mort sur le sol. Il se contente de vaciller quelque peu et il commence ensuite à se dématérialiser, de la même manière qu'il était apparu. En quelques secondes, il a totalement disparu. Vous tournant, vous constatez avec horreur que deux nouveaux Spectres se sont matérialisés un peu plus loin et prêtent main-forte aux deux autres. Trois Technocrates gisent tel des pantins désarticulés sur le sol glacé et le dernier survivant est acculé en compagnie de l'ultime garde dans un coin de la pièce. Horrifié par ce carnage, vous sentez votre tête tourner et la panique bouleverser vos pensées. Vous vous demandez quelle attitude adopter face à ces créatures de cauchemar.

« Fuyez...

Sursautant, vous baissez instinctivement les yeux. Le Technocrate embroché tout à l'heure est encore en vie ! Il vous jette un regard déclinant et articule :

- Empruntez....le portail...ils ne pourront.....vous suivre...
- Mais comment pourrai-je rentrer sur Khul ? demandez-vous à toute vitesse.
- ...reconstituant....le Daleth....les concepteurs...aideront...
- Mais comment pourrai-je trouver les fragments ? dites-vous, affolé.
- Le Daleth....vous guidera.....déteçtera....fragments...

Le Technocrate jette ensuite un coup d'œil sur votre arme :

- C'est...une myriade...

- Une quoi ?

- Une...myriade...elle prend l'apparence...de l'arme...que brandit...ennemi ou...allié...proche...

Remplacez le cylindre métallique sur votre Feuille d'Aventure par la myriade.

- N'utilisez pas...d'autres armes...Les Spectres...vous repèreraient...

Le Technocrate a une violente quinte de toux, crache un flot de sang et ajoute :

- Vous n'avez...plus le temps...fuyez...

Dans un ultime rôle, le Technocrate se raidit et reste inerte sur le sol souillé par son sang. En vous relevant, vous constatez que les quatre Spectres en ont fini avec le garde, qui gît éventré sur le sol de la salle. La pièce a maintenant une allure de boucherie et vous voyez avec horreur les créatures se diriger vers vous. Leurs voix glacées s'élèvent à l'unisson, telle une sentence :

- *Donnez-nous l'Aleph artificiel.* »

Cette solution vous semblant fort peu raisonnable, vous décidez finalement de suivre le conseil du défunt Technocrate. Serrant fermement la myriade dans votre main droite et tenant votre sac à dos de la main gauche, vous courez à toute allure vers le portail. A peine vous êtes vous éloigné du cadavre du garde que votre arme, la myriade, reprend l'apparence qu'elle abordait lorsque vous l'aviez découverte, à savoir un cylindre métallique d'environ un mètre cinquante de longueur. Vous entendez alors des bruits de pas rapides dans votre dos. Les Spectres se lancent à votre poursuite. *Testez votre habileté.* Si vous réussissez le test, rendez-vous au **655**. Si vous échouez, rendez-vous au **68**.

256

À l'entrée de la grotte est gravée l'inscription « Maître Forgeron ». Voilà enfin quelqu'un qui pourra sûrement vous aider. À l'intérieur, la température est plus douce. La lueur rougeoyante typique d'un feu éclaire le fond de la galerie. Un jeune homme bien proportionné est en train de ranger diverses pièces métalliques. Vous remarquez des roues de rechange pour les téléphériques empilées sur le côté.

« Bonjour, je suis Joan le forgeron, dit-il d'un air enjoué en vous tendant la main.

- Bonjour, répondez-vous en lui donnant une poignée de main franche et virile. Je suis de passage, et je me demandais d'où venait cette marchandise. Ce n'est pas vous qui les avez fabriqués, si ?

- Les roues, si c'est moi qui les forge. Les autres débris constituent ma réserve. Je vous le dis tout de suite : je ne fabrique pas d'armes, uniquement des produits de première nécessité.

- Des débris ! faites-vous étonné. Ça vient d'où ?

- C'est le vieux Mike de Kjeldor qui me fournit la matière première. Moi, je la travaille.

- Il possède d'autres morceaux comme ça ! lâchez-vous avec une intonation d'étonnement surfaite. Je dois le rencontrer.

- Il habite dans les grottes au nord de la ville, c'est l'homme de plus riche d'Akbar. Je le rencontre souvent, il a plein de pièces bizarres et tarabiscotées, inutilisables pour la plupart.

Il examine votre sac à dos :

- Les sangles sont reliées par des boucles en fer !? constate-t-il, visiblement outré.

- Heu, oui, c'est fait comme ça.
- Une telle utilisation devrait être interdite, c'est du gâchis pur et simple. Échangez-les moi, s'il vous plaît !
- Non, je dois transporter mes affaires, il est hors de question que je démantèle mon sac à cause de deux bouts de ferraille.
- Hum, vous êtes un voyageur, c'est ça ?
- Oui, répondez-vous méfiant.
- Alors j'ai ce qu'il vous faut, attendez.

Il passe dans la salle d'à côté, et revient avec un sac gris.

- Voici le genre ce qu'on utilise par chez nous. C'est compact et robuste. Par simple curiosité, vous vérifiez la camelote qu'il essaye de vous refourguer. Les doubles coutures sont bien agencées, et le tissu est à la fois solide et extensible. Il n'en reste pas moins qu'il est plus petit que le vôtre.

- Il est en effet de bonne facture, mais ça ne m'intéresse pas ! répondez-vous en le lui rendant.

- Attendez, je rajoute ceci.

Il pose devant vous une corne courbée, et vous dit :

- Mettez l'orifice au-dessus de la table, et pensez à un plat ou à de la nourriture.

Vous vous exécutez, et soudain un plat de spaghetti bolognaise apparaît devant vous. Le forgeron est tout aussi surpris que vous, mais pas pour la même raison. La bonne odeur des fines herbes ravit votre odorat, et la fumée chaude qui caresse votre visage finit de vous convaincre qu'il ne s'agit pas d'une illusion.

- Qu'est-ce que c'est ? Demande-t-il inquiet.

- Des nouilles à la sauce tomate, j'adore ! Il y a trop longtemps que je n'en avais pas mangé, dites-vous ravi.

- Ça n'a pas l'air terrible.

- Essaye ! » répondez-vous.

Vous dégustez ce repas ensemble en y ajoutant vin et desserts. Avec un tel artefact, vous n'auriez plus aucun problème de nourriture, ce qui pourrait être une excellente chose finalement. Si vous souhaitez faire cet échange, considérez qu'à partir de maintenant le nombre maximum d'objets que peut contenir votre sac à dos est diminué de 2 places (*si vous avez des objets en trop suite à cet échange, vous devez les abandonner immédiatement*). Rajoutez-y la Corne d'Abondance (*A partir de maintenant, vous ne perdrez plus de points d'Endurance quand le texte vous obligera à prendre un repas - n'oubliez pas que vous êtes limité à 1 repas libre par paragraphe pour regagner 4 Points d'Endurance*). Lorsque vous ressortez, il fait nuit. Vous rentrez donc à l'auberge. Rendez-vous au **469**.

257

La créature gazeuse explose dans une orgie de courants d'air glaciaux et destructeurs. Tous les combattants sont éjectés aux quatre coins de la banquise. Vous glissez sur une pente pendant plusieurs mètres avant de vous écraser contre un bloc de glace, assommé (vous perdez 2 points d'Endurance).

C'est Avram qui vous réveille. Vous êtes ébloui par le soleil couchant qui vous éclaire de la lumière sanglante. Vous escaladez ensemble les montagnes de glace créées par le dantesque combat que vous venez de livrer. Du haut d'un pic cassé, vous regardez le

désastre. Au fond d'une immense cavité, gît une carcasse antédiluvienne ressemblant à une citrouille qui aurait explosé de l'intérieur. La masse grise et ses multiples appendices inertes sont définitivement immobiles. Vous cherchez en vain d'autres survivants aux alentours en hurlant à tue-tête.

Les recherches vous occupent jusqu'à la tombée de la nuit. Vous faites ensuite un abri de fortune avec la moins esquinée des deux tentes et une lampe à huile encore opérationnelle. Vous vous alimentez sans véritable conviction, mais c'est nécessaire pour récupérer vos forces et affronter la nuit. Votre guide vous a donné les rations de ses amis défunts. Vous vous endormez comme des loirs. Le soleil est assez haut lorsque vous vous réveillez. Vous déjeunez en utilisant le reste des provisions.

« J'ai fini ma mission. La tour, c'est tout droit », déclare votre compagnon d'une voix atone.

Vous ne savez même pas quoi lui répondre, tant sa détresse est grande. Il tend sa main vers vous, la paume en l'air.

Si vous avez de quoi le payer, rendez-vous au **602** ; sinon, allez au **830**.

258

L'hôtel de ville est loin d'être un bâtiment pompeux. Il se distingue simplement car il est le seul à être en pierre de taille, à savoir un granite assez sombre, et non en bois ou en brique. Sinon, il n'est composé que d'un rez-de-chaussée dont l'entrée est surmontée de deux drapeaux jaunes, ornés de ce qui doit être l'emblème de la ville : trois poissons rouges en triangle sur un fond bleu. La porte est grande ouverte, et débouche directement sur un vestibule. Au fond se découpe une nouvelle porte, fermée cette fois, à gauche un banc et à droite une vieille femme au chignon aussi impeccable que possible derrière un bureau. Dans le même état de décomposition que les autres habitants évidemment. Elle compulse des papiers, mais s'arrête en vous voyant entrer.

« Bonjour, vous désirez ?

- Je viens d'arriver en ville et...

- Voyage d'agrément ou d'affaire ?

- D'agrément, répondez-vous après un instant d'hésitation.

- Vous avez raté la fête des choux de quelques semaines malheureusement. En-dehors de cela, vous pourrez cependant toujours profiter des produits de qualité de nos artisans et découvrir nos spécialités culinaires locales. Quels sont vos centres d'intérêt ? »

Vous le lui expliquez succinctement. Si vous êtes le *Baroudeur*, rendez-vous au **614**. Si vous êtes le *Scientifique*, rendez-vous au **75**. Si vous êtes le *Mercenaire*, rendez-vous au **215**.

259

Pendant votre promenade aux côtés du garçon qui s'est avéré porter le nom de Alphonse, un patronyme pour le moins incongru à vos yeux, celui-ci n'a cessé de tenir la conversation à lui tout seul, vous noyant dans un flot d'informations inutiles concernant son quotidien, sa clientèle et la fourberie des agents censés faire respecter la loi en cette cité qu'il appelle Paris. Vous êtes presque soulagé quand le vendeur de papiers s'arrête à la hauteur d'une petite place ornée d'un cercle d'arbres en son centre et entourée de bâtiments à seulement deux étages.

« Nous y sommes ! s'exclame joyeusement Alphonse en vous indiquant une échoppe minable coincée entre une minuscule venelle et l'équivalent d'une cordonnerie pour cette étrange civilisation. Je vous laisse car j'ai pris un peu de retard. Content d'avoir pu vous être utile.

- Merci, faites-vous en serrant la main de l'aimable garnement.

Il disparaît dans la foule en levant bien haut ses manuscrits. Tout en vous approchant de la porte de la boutique, vous avisez le mot ANTIQUAIRE sur le madrier qui saille au-dessus de la vitrine. Une poussée sur la porte vous permet ensuite de pénétrer dans un univers d'ombres et de poussière.

Un fatras hétéroclite remplit l'espace confiné : objets de toutes tailles, de toutes formes et aux apparences les plus étranges. Vous comprenez mieux pourquoi Alphonse vous a conseillé cet endroit en voyant l'aspect du Daleth. Un homme replet au crâne à moitié dégarni et portant une paire de grosses lunettes est en train d'épousseter une statuette en marbre noir à l'aide d'un plumeau. Votre intrusion est rapidement suivie par le tintement mélodieux d'un carillon invisible qui alerte le gérant du magasin.

- Avancez. Avancez, cher visiteur.

L'homme hausse ses sourcils clairs en remarquant enfin votre accoutrement. Il prend néanmoins soin de dissimuler en hâte sa marque de surprise derrière un sourire de bon aloi.

- Que puis-je faire pour vous ? »

Ne voyant aucune raison de tergiverser avec cet inconnu, vous sortez de nouveau le Daleth pour le lui présenter. Sa mâchoire s'affaisse alors et il frôle d'un doigt tremblant la surface lisse et glacée du puissant artefact. Près d'une minute s'écoule avant que l'antiquaire lève ses yeux troublés par l'émotion pour vous dévisager.

- Il est incomplet, n'est-ce pas ?

- Oui. Vous le connaissez ?

- Non, je n'ai jamais vu son pareil. Mais on voit bien où il a été endommagé. Quelle brillance... Quel éclat... Cet objet a été fabriqué à l'étranger ? Du pays d'où vous venez peut-être ? Car j'espère ne pas me tromper mais vous ne me semblez pas français si j'en juge votre... accent, ajoute-t-il en jetant un œil circonspect à votre tunique gris clair.

- Pour être honnête, je l'ai découvert un peu par hasard. Je cherche quelqu'un qui pourrait m'en dire plus à son sujet.

- Vous souhaitez me le vendre ?

- Non, pas du tout ! répliquez-vous avec véhémence.

L'homme prénommé Émile a un geste de recul devant votre trop vive réaction. La crainte qui transparaît sur les traits de son visage adipeux vous incite alors à reprendre d'une voix apaisante.

- J'essaie de retrouver les morceaux manquants afin de restaurer son apparence originelle. C'est pourquoi je suis preneur de tout renseignement à son sujet et l'on m'a conseillé de venir vous voir au cas où vous sauriez quelque chose. Comme ce n'est pas le cas, je ne vais pas vous déranger plus longtemps, achevez-vous en glissant de nouveau le Daleth au fond de votre paquetage.

Vous avez juste refermé votre sac quand l'antiquaire intervint prudemment.

- Si vous le souhaitez, je peux vous mettre en contact avec des personnes de ma connaissance qui sauront vous apporter des réponses. Ils se réunissent tous les soirs de la semaine pour discuter science et mystères de la vie. Une sorte de *club* comme disent les Anglais. Un peu excentriques : ils ont appelé l'endroit où ils se donnent

rendez-vous *La Maison de l'Aube Dorée*. Mais très aimables une fois qu'on les connaît. Si ça vous intéresse, revenez me voir ce soir, vers dix-neuf heures. Nous pourrions y aller ensemble et je vous présenterai aux plus érudits d'entre eux. »

L'offre semble généreuse et dénuée d'arrière-pensée aussi acceptez-vous la proposition. Vous abandonnez ensuite Émile à son nettoyage pour retourner dans les artères animées de la cité. N'ayant rien d'autre à faire dans l'immédiat, vous interpellez les passants au sujet de cette *Maison de l'Aube Dorée*. Après trois rencontres infructueuses, un vieil homme accepte de vous conduire devant l'édifice qui ne se trouve finalement guère éloigné. Votre guide vous abandonne sur le palier d'une antique demeure aux toits pentus et ardoisés.

Vous vous demandez si cette bâtisse est vraiment celle dont vous a parlé Émile Coutancier en avisant la série de fenêtres condamnées par des planches, aussi bien celles du rez-de-chaussée, de l'étage, que les lucarnes du grenier. L'endroit semble à l'abandon depuis une éternité.

Si vous tentez de pénétrer par effraction dans la maison, rendez-vous au **279** ; si vous préférez poursuivre vos pérégrinations dans la ville en attendant le soir, allez au **880**.

260

La porte la plus proche donne accès à un hall d'entrée. Un escalier juste sur votre droite mène au premier étage du bâtiment.

Votre première intention est de foncer vers la double porte vitrée afin de gagner l'extérieur mais quatre Spectres Chasseurs sont déjà en train de se matérialiser au centre de la salle. La panique vous gagne. Comment les gardiens du Daleth ont-ils pu vous repérer si tôt et en si grand nombre? Sans attendre d'être pris en tenailles entre eux et celui qui vous talonne, vous grimpez au plus vite les marches qui tournent en un angle serré avant de déboucher sur un palier. L'escalier se poursuit vers un niveau supérieur plongé dans la pénombre alors que devant vous se profile un couloir percé de nombreuses portes en bois verni. Ce dernier est à l'inverse vivement éclairé par de grosses ampoules suspendues au plafond et faiblement espacées les unes des autres.

Si vous interprétez le *Scientifique*, rendez-vous au **21** ; si vous vous engagez en courant dans ce couloir, rendez-vous au **878** ; si vous poursuivez votre ascension du bâtiment, allez au **595**.

261

Quel merveilleux endroit, pensez-vous. Idéal pour tendre une embuscade à votre affreux poursuivant inter-dimensionnel. Après un inventaire, vous sélectionnez les plus susceptibles de vous aider à reprendre votre myriade. Vous déposez vos affaires dans le coin opposé à la porte. Dans votre ceinture, vous glissez la dague et le poing américain (*ajoutez ces deux armes sur votre Feuille d'Aventure*). De chaque côté de la salle, vous laissez les armes traditionnelles appuyées au mur en cas de besoin (une hallebarde à gauche et un cimenterre à droite). Après l'avoir vérifiée, vous regardez avec circonspection l'arbalète... Si voulez faire un piège avec, rendez-vous au **38** ; si vous

préférez la garder pour le combat, allez au **850**.

262

Vos doigts agrippent le rebord de la plateforme mais malheureusement un Alésien vous piétine violemment les deux mains. Hurlant de douleur, vous ne parvenez pas à vous accrocher et vous retombez lourdement sur la pierre descendante. Vous vous relevez rapidement, espérant effectuer une autre tentative mais vous constatez à votre grande horreur, que la plateforme est désormais beaucoup trop haute. Tout comme les six Alésiens à vos côtés, vous ne pouvez que contempler la lave qui se rapproche inexorablement, jusqu'au moment où elle lèche la dalle. Quelques secondes plus tard, elle est au contact de vos pieds. Une douleur inqualifiable vous saisit alors et vous ne pouvez réprimer un hurlement, qui va crescendo au fur et à mesure que votre corps est englouti par les flots orangés. Bientôt, la souffrance devient intolérable et vous sombrez brutalement dans des ténèbres sans nom. Votre aventure est terminée.

263

Les badauds parmi lesquels vous louvoyez restent sourds aux cris du conducteur. Vous reprenez rapidement une allure tranquille afin de ne pas trop éveiller la curiosité puis vous vous dissimulez derrière un poteau en fer peint en vert sombre pour épier votre poursuivant. Celui-ci ne s'est guère éloigné de son véhicule. Le visage toujours rouge de colère, il se réinstalle aux commandes de l'engin et repart dans un nuage de fumée. Vous examinez plus attentivement la construction qui vous domine. D'une laideur incroyable, elle ressemble à un gigantesque squelette métallique de forme vaguement pyramidale, juché sur quatre jambes raccourcies et se terminant en une pointe effilée qui vient chatouiller les nuages. Vous ne comprenez pas comment un édifice aussi saugrenu et déplacé au milieu de cette cité peut inspirer l'admiration si l'on en croit les dires du pilote moustachu. Peut-être a-t-il une fonction précise puisque de nombreuses personnes sont en train de l'escalader ou de le descendre par le biais d'un escalier abrupt.

Si vous désirez monter au sommet de cette étrange tour, rendez-vous au **451** ; si vous êtes soucieux de ne pas perdre de temps et préférez vous engager dans une nouvelle avenue, allez au **880**.

264

Vous vous asseyez sur la banquette en cuir beige puis tirez instinctivement vers vous la porte afin de la refermer. Vous trouvez curieux d'être installé derrière le conducteur qui se retourne pour réussir l'exploit de vous adresser un franc sourire sans faire tomber sa pipe éteinte.

« Ma foi, je parierais bien quelques centimes que vous êtes pas de la ville, vous !

- Effectivement, c'est la première fois que je viens ici.

- Ah, Paris ! s'exclame l'homme avec emphase. Tous ceux qui viennent ici ne veulent ensuite plus rentrer chez eux. Tout est magnifique à Paris : les automobiles, les

monuments, les femmes. Vous ne serez pas déçu ! Vous avez un endroit précis à visiter ou vous êtes en ballade ?

- Plutôt en ballade, comme vous dites...

- Alors je vous emmène au Champ de Mars. Je suis sûr que vous mourez d'impatience de voir la Tour. Elle fait notre fierté à travers le Monde entier, vous savez.

Comme vous ne répondez rien à sa mystérieuse allusion, le conducteur se cale de nouveau dans son siège et manipule les commandes qui permettent d'actionner le véhicule. La machine finit par s'ébranler avec forces tremblements.

L'homme moustachu continue de converser tandis que vous observez avec fascination le paysage urbain défiler à travers la fenêtre encastrée dans la porte. Il semble se contenter de vos réponses évasives les rares fois où il vous interroge, préférant discourir sans relâche sur les charmes de sa ville natale. Une fois parvenu à destination, le bavard personnage arrête son engin pétaradant puis se tourne vers vous en ôtant pour une fois le brûlot de ses lèvres.

- Alors ça vous fera un franc et quatre-vingt centimes s'il vous plaît. »

Vous comprenez que l'homme réclame un paiement pour le transport, chose que vous n'êtes pas en mesure de lui accorder vu que vous n'avez pas une seule pièce de la monnaie locale. Un court instant de réflexion vous suffit pour deviner qu'il n'acceptera aucune de vos possessions en remplacement, et vous n'êtes de surcroît guère disposé à vous séparer de ce qui peut vous être utile dans le cadre de votre mission.

Si vous interprétez le *Mercenaire*, rendez-vous au **488** ; sinon, allez au **528**.

265

Le Daleth vous a transporté dans un lieu sombre, une caverne aux parois rocheuses dont vous distinguez les contours uniquement grâce à la seule source de lumière environnante : des milliers de petits points rouges fluorescents étalés sur toute la surface des parois.

Vous n'avez cependant pas le temps d'être émerveillé devant ce phénomène ô combien singulier et de l'apparence de ce nouveau Monde, car une silhouette humaine apparaît à la lueur de la lumière rouge. Elle tient une pioche dans sa main droite, dont la lame est recouverte d'un liquide qui, et vous ne pensez pas vous tromper compte tenu de votre expérience en la matière, ressemble à du sang. L'homme est probablement grand mais il se tient complètement avachi, les épaules en avant et vous regarde avec des yeux à moitié fermés, son corps se dodelinant mollement de gauche à droite. Il est revêtu d'un costume bleu-marine qui semble particulièrement résistant et d'un casque de mineur dont l'ampoule de la lampe paraît ne plus fonctionner. Son apparence vous rappelle vaguement celle des égoutiers de Neufort V. Soudain, l'être humain se met à se diriger lentement vers vous, une lueur assez inquiétante au fond des yeux, la tête penchée en avant et la mâchoire légèrement entrouverte.

Si vous dites au mineur que vous ne lui voulez aucun mal, et que vous aimeriez bien savoir où vous vous trouvez, rendez-vous au **387**.

Si vous posez fermement la main sur votre myriade, rendez-vous au **622**.

266

À l'approche des ruines, vous êtes surpris par une vibration venant de votre sac à dos.

Votre pressentiment se confirme lorsque vous en sortez le Daleth bourdonnant. Quelle chance ! Vous avez trouvé le dernier fragment ! Vous suivez ses indications jusqu'à une dalle qui cache manifestement une entrée souterraine. Le son se fait soudain plus puissant, et sa localisation ne fait plus aucun doute : en regardant en l'air, vous êtes fixé sur l'origine du phénomène. Vous rangez rapidement l'appareil, et attendez la suite des événements.

Un vaisseau spatial vient de faire son apparition. Il est fuselé et de taille modeste. Les quatre ailes en forme de croix sont chargées de missiles, et sont terminées par des réacteurs en forme d'olive. L'engin se rapproche de votre colline, puis se stabilise entre les deux maisons. Une large colonne luminescente dépose un être humanoïde à la peau bleue, flanqué de deux gros tentacules en guise de chevelure. Pour l'instant, vous êtes certain qu'il ne vous a pas encore vu.

Si vous voulez rester caché où vous êtes et l'observer, rendez-vous au **138**.

Si vous préférez tenter de communiquer avec lui, allez au **221**.

267

Vous serrez votre myriade de toutes vos forces, et attaquez le monstre en gardant un œil sur son terrible appendice. Pour ce combat, vous allez considérer la Queue du Scorpion comme un ennemi à part entière. Vous utiliserez la règle de combat contre plusieurs adversaires. Le Roi-Scorpion et sa Queue sont insensibles aux poisons et à la magie. Si vous tuez le Roi-Scorpion, sa Queue sera automatiquement vaincue. La Queue inflige des pertes de 4 points d'*Endurance*, et si elle vous inflige un deuxième coup, vous aurez été empoisonné ; dans ce dernier cas, arrêtez le combat et rendez-vous immédiatement au **273**. La fuite n'est bien sûr pas envisageable.

ROI-SCORPION Habilité : 9 Endurance : 18

QUEUE Habilité : 14 Endurance : 2

Si vous abattez le Roi-Scorpion, continuez votre lecture.

Vous exultez devant cette victoire difficile. Et comme trophée, vous arrachez le Dard du Roi-Scorpion (notez-le sur votre *Feuille d'Aventure* ; vous ne pourrez l'utiliser que lors d'un assaut que vous aurez gagné : considérez alors une perte d'Endurance de 4 points pour l'adversaire concerné. Ce dernier mourra automatiquement si vous le blessez deux fois dans le même combat. Vous pourrez utiliser ce Dard 3 fois avant qu'il n'ait plus de venin).

Le corps du monstre fond en dégageant un gaz piquant et nauséabond. Vous voulez repartir, mais vous ne retrouvez pas le passage par lequel vous êtes venus. Près du fleuve, le nuage scintillant des fées bleues semble vous attendre. Expirant d'impuissance, vous les rejoignez en vous demandant ce qui va encore vous arriver. Rendez-vous au **550**.

268

Vous portez l'une des baies à votre bouche et la croquez délicatement. Le goût est vaguement sucré, mais un peu âpre. Vous engloutissez le reste de la grappe

rapidement et en cueillez d'autres pour vous constituer une réserve de nourriture, en cas de besoin. Mais lorsque vous vous remettez en route, un vertige vous prend soudain, vous faisant vaciller sur vos jambes qui, peu à peu, refusent de vous porter; Vous vous écroulez lourdement au sol, le ventre pris de terribles contractions douloureuses : Vous vous êtes empoisonné! Vous rampez en gémissant au pied d'un arbre nouveau et vous vous y adossez, le corps pris de tremblements et le visage trempé de sueur. Jetez un dé et déduisez le résultat de votre *Endurance*. Si le poison ne vous a pas tué, vous finissez par vous remettre debout, les jambes flageolantes, afin de reprendre votre chemin. Maudissant votre imprudence, vous reprenez votre route le long de l'orée des bois. Rendez-vous au **555**.

269

Vous sortez la plaquette jaune et la montrez à votre guide. En la voyant, celui-ci hoche négativement la tête :

« Elle ne nous sera d'aucune utilité ici, malheureusement. Nous allons devoir trouver une autre solution pour ouvrir cette porte.

Quelque peu dépité, vous rangez le cristal dans votre vêtement.

- Tant pis, reprend votre compagnon, on va tenter de passer en force. Préparez vous, vous dit-il en ouvrant l'autre porte. »

Vous vous précipitez tous deux dans la salle en hurlant et prenez par surprise deux gardes avant qu'ils n'aient eu le temps de se défendre, les assommant net. Malheureusement, quatre autres gardes se tenaient assis de l'autre côté de la pièce. Ils se lèvent d'un bond et se précipitent vers vous en sortant leurs matraques. Vous devez les affronter tous les quatre en même temps.

Premier GARDE Habilité : 7 Endurance : 11

Deuxième GARDE Habilité : 8 Endurance : 10

Troisième GARDE Habilité : 6 Endurance : 9

Quatrième GARDE Habilité : 8 Endurance : 7

La présence de votre allié vous permet de rajouter 2 points à votre *Habilité* pour ce combat.

Si vous triomphez des gardes allez au **99**.

270

Vous êtes tiré de votre sommeil par une douce mélodie. Votre tête bourdonne un peu, et vous ne savez pas si ce que vous entendez est réel ou imaginaire. Vous vous retournez, et tentez de vous rendormir la tête enfouie sous l'oreiller. Mais le chant continue de retentir dans votre crâne...

Si vous possédez un Pendentif de Pythie, rendez-vous au **243**. Sinon, rendez-vous au **283**.

271

Vous devez affronter le terrible Spectre Chasseur, l'arme à la main. L'exiguïté du balcon

vous empêche cependant de combattre dans de bonnes conditions, aussi devrez vous réduire votre *Habilité* d'un point pour la durée de ce combat.

SPECTRE CHASSEUR Habileté : 10 Endurance : 12

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **499**.

272

Vous êtes réveillé en sursaut par une activité plus importante venant de la salle des Daleth. Jetant un œil, vous constatez avec horreur que le Spectre Chasseur a appelé du renfort ! Ils sont maintenant trois à s'atteler à la tâche, et près des trois-quarts du stock ont été passés au crible.

Tout à coup, le Spectre le plus proche de vous manipule une sphère qui émet de la lumière et ouvre pas moins de trois portes ! Voyant là votre salut, vous bondissez sur lui pour reprendre le Daleth. Mais les autres se jettent sur vous pour aider leur compagnon. Utilisez les règles de combat contre plusieurs adversaires.

Premier SPECTRE CHASSEUR Habileté : 10 Endurance : 12

Deuxième SPECTRE CHASSEUR Habileté : 10 Endurance : 12

Troisième SPECTRE CHASSEUR Habileté : 10 Endurance : 12

Si vous êtes vainqueur de cette terrible rencontre, quittez ce Monde après avoir récupéré votre bien. Rendez-vous au **905**.

273

Une douleur fulgurante vous déchire la nuque. Le monstre vous traîne vers sa tanière, une sombre clairière aux lueurs tamisées de quelques scorpions-lanternes. Un bruit de succion dégoûtant émane de votre cou lorsque le dard se retire. Vous vous étalez face contre terre, puis tentez de fuir en rampant. Mais vos muscles ankylosés ne vous répondent plus, et vous étouffez. Petit à petit, vos membres se raidissent, votre peau se durcit et devient chitineuse. Vos jambes se serrent, se soudent, et enfin se segmentent pendant que vos pieds se courbent en arrière. Le plus horrible, c'est que vous êtes conscient de cette métamorphose contre-nature. Des pattes insectoïdes sortent de vos côtes, déchirant votre épiderme déjà insensible. Vos mains se changent en pinces géantes sous vos yeux exorbités. Seul votre visage reste humain. Il vous faut un peu de temps pour comprendre le fonctionnement de votre nouveau corps.

« Qu'est-ce que vous m'avez fait ? vous écriez-vous, sans vraiment vous attendre à une réponse intelligible.

- Aide-moi, et tu redeviendras normal. répond-il d'une voix monocorde.

- Comment se fait-il que je vous comprenne ?

- Parce que tu es un Ph'lène, à présent ; comme moi. On n'a pas le temps de discuter, alors écoute-moi bien. Je suis le Roi de Nahuatl, la cité qui se trouve à l'embouchure du fleuve. Je suis le premier à avoir été infecté par leur poison. Les créatures de lumière veulent supprimer tous les humains. Si elles réussissent, cette planète sera recouverte

d'hybrides mi-hommes mi-animaux. En ce moment, elles améliorent leur arme biologique afin qu'on perde notre mémoire avec la transformation. Depuis, j'attends que quelqu'un vienne ici.

- Pourquoi ?

- Pour tuer leur Déesse, la chose qui trône de l'autre côté du fleuve. Quand elle sera morte, nous recouvrerons nos formes originelles.

- Je ne suis pas d'ici, je veux quitter ce Monde. Vous pouvez m'aider ?

- Ton Monde ? Tu veux quitter Akbar ? Il n'y a qu'un moyen de quitter cette planète, je te l'indiquerais si tu t'acquittes de ta mission.

Son raisonnement à l'emporte pièce ne vous plait pas. Peut-être cherche-t-il une diversion ? En tous cas, vous êtes mal parti pour continuer votre mission avec cet aspect arachnide. Et s'il ne disait pas la vérité ? Vous pourriez échanger cette information contre un retour à votre forme normale. Une Déesse doit bien pouvoir faire ça...

- Suis-moi.

Il vous guide jusqu'au parc à fleur qui est toujours occupé par la licorne

- Traverse le pont et tue la monstruosité. Je vais m'occuper de sa garde personnelle. »

Rendez-vous au **550**.

274

Vous bousculez les quelques inconscients qui n'ont pas encore fui votre présence tout en dévalant les étroites marches métalliques. De nombreux hommes et femmes vous précèdent en hurlant de terreur et c'est une foule paniquée qui se déverse de l'escalier pour se disperser au hasard sur l'esplanade au pied de l'édifice, comme s'ils avaient un Spectre Chasseur à leurs trousses.

Un groupe d'hommes en uniforme s'approche de la tour au pas de charge et, une fois la terre ferme retrouvée, vous choisissez de les éviter en vous dirigeant vers un vaste espace herbu qui s'étend à l'arrière du gigantesque monument. De nombreux taillis et arbustes disséminés dans le parc vous fournissent des écrans idéaux pour vous soustraire aux regards des forces de l'ordre. Une fois certain de ne plus être poursuivi, vous vous dirigez vers une avenue moins large que les autres. Rendez-vous au **171**.

275

Vous attrapez avec prudence un morceau de poisson puis, après l'avoir regardé un instant, vous le portez à votre bouche et l'avalez. Le goût est plutôt insipide, avec un vague relent de vase et d'algues, mais semble comestible. Vous terminez en silence votre plat, sous l'œil amusé de votre hôte, puis reposez le bol.

« Hé bien, voyageur, tu m'as dit que tu étais à la recherche d'objets pour aider à sauver ton Monde. Peut-être pouvons nous nous entraider.. Mon peuple souffre actuellement d'une étrange maladie que j'ai bien du mal à soigner ; il me manque certaines plantes indispensables pour préparer un remède. Malgré les dangers encourus, j'étais parti en quête de ces plantes lorsque je t'ai trouvé. Peut-être pourrais tu me rendre le service d'aller sur la côte pour m'en ramener. Il est possible que par là même tu y découvre quelque chose susceptible de t'aider toi aussi. Tu est bien plus vigoureux que moi, et

ton jeune corps supportera mieux les dangers qui menacent mon peuple sur la grève. »
Si vous acceptez d'aider le vieillard, rendez-vous au **765**.
Si vous préférez en savoir plus avant de partir, rendez-vous au **870**.
Si, enfin vous préférez refuser, rendez-vous au **810**.

276

Vous continuez votre tranquille progression dans la montagne. Toujours aucune trace de vie, de quelque forme que ce soit. Au bout d'une vingtaine de minutes de marche, vous découvrez cependant un nouveau renforcement rocheux, une grotte à l'entrée à peine plus large qu'un homme, mais qui a l'air de s'enfoncer assez profondément. Si vous voulez l'explorer, rendez-vous au **717**. Si vous préférez continuer, allez au **55**.

277

Vous fouillez un instant dans vos vêtements, mais vous ne disposez de rien qui puisse être utile pour ouvrir la porte :

« Tant pis, on va tenter de passer en force. Préparez vous », vous dit votre guide en ouvrant l'autre porte.

Vous vous précipitez tous deux dans la salle en hurlant et prenez par surprise deux Gardes avant qu'ils n'aient eu le temps de se défendre, les assommant net. Malheureusement, quatre autres Gardes se tenaient assis de l'autre côté de la pièce. Ils se lèvent d'un bond et se précipitent vers vous en sortant leurs matraques. Vous devez les affronter tous les quatre.

Premier GARDE	Habilité : 7	Endurance : 11
Deuxième GARDE	Habilité : 8	Endurance : 10
Troisième GARDE	Habilité : 6	Endurance : 9
Quatrième GARDE	Habilité : 8	Endurance : 7

La présence de votre allié vous permet de rajouter 2 points à chaque lancer de dés. Si vous êtes vainqueurs rendez-vous au **99**.

278

Votre plan est aussi simple qu'audacieux : dégainer à toute vitesse, tirer aussitôt, et jeter le pistolet au loin avant que le Spectre ne comprenne qu'il a une arme chargée dans ses griffes. *Testez votre Habileté*. Si vous êtes le *Scientifique*, déduisez un point du total des dés ; si vous êtes le *Mercenaire*, c'est 2 points que vous devez déduire). Si vous réussissez le test, rendez-vous au **710** ; sinon, allez au **391**.

279

Vous grimpez les quelques marches menant à la porte en espérant que personne dans la rue ne s'intéresse à votre manège. Vous poussez de l'épaule le battant en tournant la

poignée sans vraiment y croire et votre surprise est grande de voir la porte s'ouvrir. D'un souple mouvement, vous vous faufilez à travers l'ouverture et refermez en hâte le panneau dans votre dos.

L'intérieur de la maison est plongé dans la pénombre. Votre main tâtonne sur le mur jusqu'à rencontrer un étrange commutateur, rond comme une petite boule avec un minuscule levier en son centre. Vous poussez ce dernier et un sinistre grésillement annonce l'arrivée de l'électricité jusqu'à une ampoule au plafond qui s'illumine progressivement. Tant d'archaïsme vous ferait sourire si le décor révélé par la lueur jaunâtre et tremblotante ne se révélait pas aussi inquiétant. Rendez-vous au **770**.

280

Vous foncez vous cacher dans le placard, que vous refermez précipitamment sur vous. Il n'y a pas la jeune femme à vos côtés... Le souffle court, vous entendez des bruits dans la chambre et distinguez, à travers les rainures de la porte, une grande forme noire qui s'approche de la fenêtre. Vous la sentez hésiter. Soudain, elle renifle fortement, comme si elle humait quelque chose, puis se retourne et fonce dans votre direction en poussant un hurlement féroce ! Vous n'avez pas le temps de comprendre ce qui vous arrive que deux pattes énormes et dotées de griffes traversent la paroi avec fracas et se plantent dans votre poitrine, avant de se retirer violemment en déchiquetant la totalité de votre cage thoracique. Vous vous écroulez sans parvenir à détailler la créature qui vient de mettre fin à votre vie et à votre quête.

281

Votre dernier compagnon expire dans un rôle atroce. Maudits soient les Technocrates ! Par leur faute, vous avez été embarqué dans une quête sans issue. Vous faites tout ce que vous pouvez pour sortir votre ami du vaisseau et l'aider à retrouver son souffle, mais rien n'y fait. Bientôt vous apercevez au niveau des ruines une horde de Vers des Sables qui foncent dans votre direction ! C'est la fin. Vous tentez vainement de rejoindre la jeep, mais ils sont déjà sur vous. Un clappement glauque émane de l'un d'entre eux qui vous englobe d'une bouchée. Son système digestif primitif mais mortel aura tôt fait de vous dissoudre avant de vous expulser sous une forme que vous préféreriez ignorer. Ainsi s'achève indignement votre mission, avant même d'avoir commencée.

282

Vous passez le bras gauche en dessous d'une étagère pour vous caller comme il faut. Vous saisissez un livre et le ramenez à hauteur de vos yeux. Vous l'ouvrez d'une seule main, et le posez sur votre avant-bras en le maintenant ouvert avec votre index et votre majeur. Ce qui y est écrit vous étonne au plus haut point :

- Empruntez....le portail...ils ne pourront.....vous suivre...

- Mais comment pourrai-je rentrer sur Khul ? demanda Argon à toute vitesse.

- ...reconstituant....le Daleth....les concepteurs...aideront...
- Mais comment pourrai-je trouver les fragments ? dit Argon, affolé.
- Le Daleth....vous guidera.....déteçtera....fragments...
Sh'A'ktinn jeta ensuite un coup d'œil sur l'arme d'Argon ::
- C'est...une myriade...
- Une quoi ?
- Une....myriade...elle prend l'apparence....de l'arme...que brandit...ennemi ou...allié...proche... N'utilisez pas....d'autres armes...Les Spectres...vous repèreraient...
Sh'A'ktinn eut une violente quinte de toux, cracha un flot de sang et ajouta :
- Vous n'avez...plus le temps...fuyez...
Dans un ultime rôle, le Technocrate se raidit et resta inerte sur le sol souillé par son sang.

Vous manquez de lâcher prise sous le choc de ce que vous lisez. C'est exactement la scène que vous avez vécu après avoir abattu le Spectre Chasseur dans la Salle Ronde, lorsque le Technocrate Sh'A'ktinn (vous ignoriez d'ailleurs son nom) vous a lancé dans cette extraordinaire aventure inter-dimensionnelle. La seule chose qui ne colle pas, c'est votre nom qui est devenu Argon. Sinon, le reste est concordant à faire peur. Vous tournez quelques pages pour voir un autre passage, là encore, un vertige vous prend :

Un personnage de haute stature contempla Argon d'un air songeur, les mains croisées devant lui dans une pause méditative et silencieuse. Sa peau était bleue, et il ne portait, pour toute chevelure, que deux étroites bandes de poils cuivrés de part et d'autre du crâne. Son vêtement ressemblait à une toge de lourd tissu vert sombre dont le col remontait au dessus de la tête, juste derrière la nuque. La créature quitta Argon un instant des yeux pour s'adresser à l'un de ses congénères d'apparence semblable :

« Prévenez le Haut Seigneur que nous avons un voyageur.

- Bien, Haut Conseiller.

L'être disparut alors par l'embrasure d'une porte qui s'ouvrit à son approche. Le Haut Conseiller se tourna alors vers Argon :

- Je ne vais pas te souhaiter la bienvenue, voyageur, car nous n'aimons guère les visites impromptues, mais si tu te conduis bien, tu ne seras pas maltraité.

Décidément, cet Argon a vécu la même vie que vous ! À moins que vous ne soyez en plein délire... Tout à coup, quelque chose de dur pousse vos talons, et cela vous déséquilibre. Vous vous cramponnez au meuble géant pour éviter une chute mortelle. Le livre vous échappe des mains, et touche trop rapidement le sol à votre goût. Vous regardez vers le bas et constatez avec effarement que vos pieds reposent par terre. Vous craignez être victime d'une illusion, mais les coups que vous assenez confirment bien que vous êtes bien sur le plancher des vaches. Vous lâchez votre prise avec appréhension, mais la stabilité vous rassure.

« Le Daleth !! » criez-vous de surprise.

Paniqué, vous cherchez vos affaires. Vous êtes soulagé de les retrouver derrière vous, là où vous les aviez posées. De deux choses l'une : soit c'est l'étagère qui est descendue, soit c'est le sol qui est monté. Car vous êtes en face de l'étagère où vous avez pris le livre. Vous le ramassez et remettez à sa place, en vous attendant à un

déplacement vertical impromptu. Mais rien ne se produit. Vous êtes décontenancé par cette étrange expérience. Soudain, un homme-faucon au plumage blanc immaculé apparaît près de vous ! Rendez-vous au **466**.

283

Vous manquez de vous lever pour voir de quoi il en retourne, mais votre fatigue est trop forte. Sûrement le cri de quelque créature locale, vous n'avez rien à craindre ici. Telle une berceuse, la mélodie vous plonge progressivement dans votre plus profond sommeil, sans rêves aucuns. Le lendemain, vous vous réveillez frais et dispo en pleine matinée (vous gagnez 2 points d'*Endurance*). Rendez-vous au **839**.

284

Tout à coup, on vous appelle. Vous vous levez, mais vous êtes seul sur la banquise. Vous hélez vos guides, mais personne ne répond. Vos affaires aussi ont disparu. Vous vous retournez dès que vous entendez la neige crisser sous les pas d'un inconnu. Vous reconnaissez Manoj, mais il est nu. Ses lèvres remuent, mais vous n'entendez rien. Le blizzard se lève alors, couvrant définitivement ses paroles inaudibles. Vous vous approchez, mais la force du vent redouble. La neige efface la silhouette comme une éponge sur un tableau. Vous hurlez le nom du Shaman en courant vers lui, mais vous ne rencontrez que le vide. Déstabilisé, vous trébuchez et vous étalez au sol.

« Hé ! C'est quoi ce bordel !!

C'est le cri d'Avram qui vous réveille. Vous êtes littéralement couché sur lui. Il se dégage de votre étreinte en vous collant directement son poing sur la figure.

- Si t'es en manque de minettes, va falloir te débrouiller tout seul, Étranger. Essaie encore une fois, et je te plante ! Dit-il en vous menaçant de son coutelas d'os.

Vous vous confondez en excuses, mais il ne vous croit pas. Troublé, vous retournez dans votre couche en tâtonnant. Vous somnolez au rythme des bourrasques. Soudain, une lueur bleutée passe à travers de l'épais tissu de la tente. Vous voyez Avram changer lentement de forme, et Manoj se tient de nouveau devant vous.

- Les Maîtres de la Tour sont devenus fous, et Progénitus est leur enfant terrible. Fait attention à la noire et à la blanche, ce sont les plus dangereuses, chuchote-t-il.

Vous le regardez incrédule, cherchant le sens caché de cette prophétie.

- La noire et la blanche....» répète-t-il.

Avram reprend alors sa forme normale et la lumière magique s'estompe. La phrase tourne et retourne sans cesse dans votre tête. Vous êtes toujours réveillé quand le soleil se lève. Rendez-vous au **494**.

285

Vous commencez à vous demander si vous ne tournez pas en rond à force de n'avoir aucun repère visuel. Au bout de quelques mètres, vous glissez sur une espèce d'algue, mais vous réussissez in extremis à garder l'équilibre. L'algue ressemble comme deux gouttes d'eau à une espèce comestible que l'on trouve sur Khul.

Si l'envie vous prend d'essayer de goûter une bouchée de l'algue, Rendez-vous au **532**.
Si vous préférez vous abstenir, reprenez votre marche en vous rendant au **619**.
Enfin, si vous voulez ne pas vous attarder dans ce Monde, rendez-vous au **539**.

286

La nuit tombe au moment où vous arrivez au bout du chemin, au pied des collines, et aussitôt, le temps change. Alors qu'avant il faisait grand beau, que le ciel était dégagé et qu'il faisait plutôt chaud, vous avez maintenant droit à de la pluie et à un vent froid qui vous transit le corps. Il ne vous faut pas longtemps avant que vous commenciez à claquer des dents. Tandis que vous avancez dans la froideur de la nuit, l'orage commence à gronder au-dessus de vous et des éclairs apparaissent à intervalle régulier dans le ciel, provoquant des bruits assourdissants. Votre cœur s'emballe à l'idée de rester dehors durant toute la nuit et c'est pourquoi vous pressez le pas le long de l'unique chemin, sur lequel vous glissez à plusieurs reprises tant il est mouillé. En quelques minutes, vous êtes déjà complètement détrempé de la tête au pied. Vous avez beau jurer entre vos dents, rien n'y fait. Soudain, sur votre droite, près d'une petite colline sur lequel se trouve une infrastructure utilisée par le bourreau pour ses exécutions, vous apercevez un gibet de potence au bout duquel pend encore un cadavre en bien mauvais état. À n'en pas douter, celui-ci est là depuis déjà un bon bout de temps. Le cadavre bouge au rythme du vent, lui donnant un air menaçant, surtout au moment où un éclair tombe à quelques mètres de lui, éclairant ainsi son visage hideux marqué éternellement par une grimace horrible. Votre cœur bat la chamade, comme s'il vous incitait à quitter cet endroit maudit, ce que vous ne tardez pas à faire. En courant, vous vous dirigez droit devant vous en faisant bien attention de ne pas glisser sur le sol mouillé. Tout à coup, telle la réponse à vos prières muettes, vous apercevez quelque chose que vous espérez depuis le début : un village ! Celui-ci se dresse à quelques mètres de vous et vous vous empressez de le rejoindre. Alors que vous vous en approchez, vous êtes stupéfait de ne voir aucun garde qui en surveille l'entrée. Toutefois, vous n'hésitez pas plus longtemps avant de franchir l'unique accès pour vous retrouver au milieu d'un village terne où, dirait-on, il n'y a aucune trace de vie. Mais ce qui vous choque le plus est le brouillard qui vient d'apparaître, enveloppant tout le village en quelques secondes, vous empêchant de voir à plus de cinq mètres. Cependant, vous arrivez à vous diriger en tendant les bras devant vous et vous tombez rapidement sur une chaumière. Il n'y a aucune lumière qui flirte à travers ses fenêtres, de même, vous n'entendez pas le moindre bruit dans les ruelles, l'orage, qui continue de déverser ses pluies, n'aidant pas beaucoup. Sous vos pieds, le sol devient rapidement plus boueux et vous avez de plus en plus de peine à vous mouvoir. Au loin, à travers la brume épaisse, vous entrevoyez un clocher qui a dû voir sa cloche rester muette pendant pas mal de temps. Non loin, à quelque mètres de là, vous distinguez un vaste endroit au milieu duquel se dresse une fontaine. Il s'agit sans doute de la place centrale du village. Qu'allez-vous faire ? Si vous décidez d'entrer dans la maison la plus proche de vous, rendez-vous au **294**. Si vous préférez diriger vos pas en direction du clocher, rendez-vous au **744**. Mais si la place principale vous intéresse plus que le reste, vous pouvez y aller en vous rendant au **790**. Enfin, si vous voulez déjà quitter ce Monde, notez bien le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au **756**.

287

Vous mettez toutes les forces qu'il vous reste dans un coup de pied rageur mais l'emprise sur votre cheville ne se relâche pas pour autant. Pire, vous sentez maintenant une pression s'exercer sur votre autre jambe. Au dessus de vous, le niveau de la surface s'éloigne progressivement au fur et à mesure que vous plongez vers les ténèbres. Vos réserves d'oxygène sont épuisées et vous sentez votre corps être parcouru de violents spasmes. Juste avant que l'eau ne pénètre dans vos poumons, vous sentez quelque chose de pointu s'enfoncer dans votre cou et une douleur fugace vous envahit. Puis, votre agonie cesse subitement et tout devient enfin paisible. Votre aventure est terminée.

288

Sur le quai, un marin vous apprend que c'est la taverne qui gère les inscriptions. Dès que vous entrez dans l'établissement, vous vous adressez au patron qui répond :

« Le voyage est à 2 diamants, repas compris. Et si vous payez votre nuit avec, il vous en coûtera une émeraude supplémentaire (déduisez ces 3 pierres de votre *Feuille d'Aventure*, et prenez votre ticket). »

Vous n'aimez pas son air sournois. Même quand vous mangez, vous semblez être la cible de certains regards malveillants. Vous bloquez la porte de votre chambre avec la chaise, puis vous endormez d'un seul œil avec la myriade à portée de main.

En pleine nuit, un petit grattement vous réveille. Le son ne vient pas de la porte, mais de la paroi qui est derrière vous. Le glissement typique d'un panneau en bois... Vous vous placez de façon à bondir de votre lit dès qu'ils seront à portée de votre arme. Le grincement des lattes du plancher vous indique qu'ils sont deux, avec peut-être un troisième qui serait resté près du passage secret. Ils se séparent pour vous encercler. C'est à ce moment que vous bondissez de votre couche. Le drap recouvre le type qui était derrière vous. Pendant que celui-ci se dépêtre, vous fondez sur le fourbe qui contournait le lit. Le bruit sourd de la myriade sur son crâne résonne dans la pièce, et votre adversaire s'effondre étendu pour le compte. Un barbu hirsute émerge de votre draperie en la déchirant de rage. Le troisième larron accourt aussitôt pour lui prêter main forte. L'obscurité ne vous facilite pas les choses, vous devez donc diminuer votre *Habilité* de 2 points pour toute la durée du combat (si vous êtes le *Baroudeur*, ne diminuez votre *Habilité* que d'un point seulement). Combattez-les comme un seul adversaire, en sachant que vous ne pouvez pas fuir.

DÉTROUSSEURS *Habilité* : 6 Endurance : 8

Si vous êtes vainqueur, continuez votre lecture.

Vous balancez les trois corps inertes par la fenêtre, puis allez chercher le patron.

« Ola ! Tavernier !!

Le bonhomme sort par la porte du fond, et n'a pas l'air endormi du tout. À la lueur de sa bougie, vous voyez de la surprise sur son visage. Vous exploitez cet aveu avec rage. Vous sautez au-dessus du bar, et le plaquez contre le mur. La myriade s'enfonce sous son menton, prête à lui arracher la mâchoire.

- Écoute-moi bien, Paysan. Je viens de régler leurs comptes à tes trois copains, et t'es

le prochain sur la liste.

De votre main libre, vous fouillez sa ceinture et jetez son coutelas au loin. Votre hôte tremble de tous ces membres ; et dans l'obscurité, vous ne pouvez pas voir son front suer à grosses gouttes au-dessus de son regard effrayé.

- Donc tu vas m'oublier pour cette nuit, compris ? criez-vous en écrasant son pharynx.

Au bord de l'asphyxie, il hoche la tête frénétiquement. Continuant votre perquisition, votre main tombe sur une bourse. Vous l'arrachez d'un coup sec.

- C'est mon dédommagement ! Ne serait-ce qu'un moustique qui vienne me déranger avant demain matin, et c'est ta tête que j'arracherais avec la même facilité. Compris, Paysan ? l'invectivez-vous en agrémentant son visage de quelques postillons.

- Oui, oui, oui, Messire », gargouille-t-il.

L'odeur d'urine qu'il dégage soudain semble prouver sa bonne foi. Vous relâchez votre étreinte d'un coup, et le pauvre quidam s'écroule en avalant l'air goulûment. Vous retournez dans votre chambre, récupérez vos affaires, et quittez ce caboulot mal famé. Vous allez jusqu'à un gros bâtiment plus loin, et finissez votre nuit entre les caisses de marchandises. Vous êtes réveillé par les premiers rayons du soleil levant. Vous regardez le contenu de la bourse avec un grand sourire (ajoutez 1 opale, 5 diamants et 6 émeraudes à votre *Feuille d'Aventure*). Qu'allez-vous faire maintenant ?

Si vous préférez partir vers les mines, rendez-vous au **719**.

Si vous voulez prendre le bateau, rendez-vous au **76**.

289

Au bout d'environ vingt minutes, vous apercevez enfin la grève caillouteuse léchée par les courtes vagues presque transparentes de l'eau du lac. Vous tirez le canot hors de l'eau et posez la pagaie sur le fond, avant de vous retourner pour observer la végétation qui s'étend à quelques mètres de vous. Aucun indice susceptible de vous guider ne vous apparaît pour décider de la direction à prendre.

Si vous décidez de suivre la grève vers l'est, rendez-vous au **347**.

Si vous préférez partir vers l'ouest, allez au **321**.

Si, enfin, vous préférez vous enfoncer dans les taillis droit vers le sud, rendez-vous au **883**.

290

Maintenant que vous connaissez la correspondance entre les différentes pierres, vous fulminez, à la limite de l'explosion. Ce maudit marchand vous a roulé dans la farine ! Il ne vous a donné que la moitié du tarif convenu. Malheureusement, vous n'avez pas le temps de courir après ce vaurien, car votre mission est prioritaire. Vous perdez un point de *Chance* pour vous être fait escroquer aussi facilement.

Si vous voulez chercher le palais, rendez-vous au **152**. Sinon, continuez vers le port au **511**.

291

Vous barrez l'accès à la chambre, bien décidé à affronter le monstre qui va débouler.

Sans pouvoir réagir ni même la détailler, vous voyez une grande forme noire surgir devant l'entrée et vous infliger un coup colossal qui vous projette brutalement à travers la pièce, en direction de la fenêtre. La partie inférieure de votre corps se fracasse contre le mur, tandis que le haut bascule vers l'extérieur, à la renverse. Vous perdez 6 points d'*Endurance*. Si vous êtes toujours vivant, vous saisissez le montant d'une échelle de secours, située à un mètre de la fenêtre, une voie sans doute empruntée aussi par votre compagne d'échappée. Avec l'énergie du désespoir, vous tentez de profiter de cette issue, comprenant que cette créature est beaucoup trop forte pour vous. *Testez votre habileté* en majorant le résultat de 4. Si le test est réussi, rendez-vous au **566**. Dans le cas contraire, allez au **74**.

292

Vous continuez votre chemin. Si les araignées ont rattrapé Rouge par ici, vous devriez pouvoir trouver trace des autres assez rapidement, dans un état ou dans un autre. Encore quelques mètres, et vous découvrez une faille dans la roche, assez large pour laisser passer un homme de front et plus haute de quelques pommes que vous. S'ils ont voulu échapper aux arachnoïdes, ils ont peut-être tenté d'entrer là-dedans, le passage étant trop étroit pour les monstres. Si vous souhaitez vous engager dans la fissure, rendez-vous au **698**. Si vous préférez continuer votre chemin, allez au **276**.

293

« Vous connaissez mieux les lieux, rétorquez-vous en secouant la tête. De plus, ce serait plus convenable si vous avanciez en premier pour me présenter aux autres.

L'antiquaire se renfrogne et paraît sur le point de protester.

- Comme vous voulez » finit-il par marmonner en franchissant le seuil.

Il manipule quelque chose sur sa droite et une lumière électrique illumine alors le couloir dans lequel il s'avance lentement. Vous le suivez en refermant la porte d'entrée derrière vous.

La main de votre guide se faufilant sous son manteau déclenche soudain en vous un signal d'alarme. Il pivote sans prévenir en dégainant un petit objet noir muni d'un canon archaïque mais vous avez anticipé l'agression et lui cognez violemment la mâchoire de votre poing serré. Émile percute la cloison en lâchant son arme puis il s'écroule face contre terre. Son chapeau a glissé de son crâne qui laisse apparaître à l'arrière des traces de sang. Mais un examen rapide vous assure que l'homme vit encore et que ses jours ne sont pas en danger.

En dépit du choc que les membres du club n'auront pas manqué d'entendre, rien ne bouge dans la sinistre demeure. Délaissant pour le moment votre assaillant inanimé, vous reportez votre attention sur votre environnement immédiat. Rendez-vous au **770**.

294

Détrempé, vous vous dirigez avec hâte en direction de la porte que vous tambourinez, afin d'alerter rapidement les occupants de la maison. Malheureusement pour vous, vous avez beau frapper contre le battant, personne ne vient vous ouvrir. Vous toquez encore une fois et, à votre plus grande surprise, la porte s'ouvre finalement sous vos coups, comme si, en fait, elle avait été mal fermée. Sans réfléchir plus, vous vous engouffrez à l'intérieur de la bâtisse, échappant enfin aux trombes d'eaux qui se déversent inlassablement sur vous. Tout aussi rapidement, vous refermez la porte derrière vous et vous vous retrouvez enfin à l'abri. Toutefois en voyant dans quel état se trouve la maison, vous ne savez pas si le mot « abri » est vraiment très approprié. L'endroit a été retourné dans tous les sens et les rares meubles ont été fracassés avec violence sur le sol fendu à plusieurs endroits. La plupart des vitres ont été brisées, laissant passer le vent, qui continue de mugir, et la pluie. L'orage vous parvient toujours aux oreilles, accentuant l'horreur des lieux. Comme il fait noir, vous êtes obligé de sortir une lanterne ou un quelconque autre moyen de vous éclairer. Si vous n'en avez pas, vous trouvez une lanterne non loin de vous ainsi qu'un briquet. Si vous le voulez, inscrivez ces deux trouvailles sur votre *Feuille d'Aventure*. Vous faites le tour des différentes pièces et vous tressaillez d'effroi en apercevant des taches de sang sur le sol et sur les murs. À n'en pas douter, il a dû se passer quelque chose de terrible dans ce Monde, et voilà que vous vous retrouvez seul au bout milieu d'un horrible mystère. Vous prenez quelques minutes pour dénicher un quelconque objet mais vos recherches s'avèrent vaines, car mis à part des habits troués et tachés de sang, il n'y a rien d'intéressant. Comme vous avez fait le tour des lieux, vous décidez de quitter la maison, bien que l'idée de vous retrouver dehors sous la pluie ne vous séduise guère. À présent, si vous souhaitez vous diriger vers le clocher, rendez-vous au **744** et au **790** si vous préférez vous rendre auprès de la place centrale. Enfin, si vous voulez déjà quitter ce Monde, notez bien le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au **756**.

295

Vous peinez à garder l'équilibre sur ce curieux sol blanchâtre. Vous continuez d'avancer lentement, quant vous apercevez trois lumières venant de votre gauche et qui se rapprochent de vous. Avant de vous laisser le temps de réagir, les trois halos apparaissent devant vous : il s'agit de Méduses Luminescentes, légèrement plus grandes que vous. Malgré leur taille, elles s'immobilisent gracieusement à quelques pas de vous, en flottant au-dessus du sol. Leurs corps est un incroyable arc-en-ciel de couleurs. Tandis que vous les contemplez, fasciné par leur beauté, votre instinct vous souffle qu'elles sont conscientes de votre présence. Ce moment magique ne dure qu'un instant, car les Méduses irisées reprennent simultanément leur vol silencieux.

Si vous voulez partir dans la même direction qu'elles, vers la droite, rendez-vous au **619**.

Si vous préférez continuer dans votre direction initiale, rendez-vous au **285**.

Si vous voulez utiliser le Daleth pour quitter ce Monde, rendez-vous au **539**.

296

Tenant fermement votre myriade dans votre main, vous franchissez hardiment le seuil principal en priant pour que tout se passe bien. En ouvrant la porte, vous êtes accueilli par une bouffée de chaleur et par une cacophonie démoniaque qui vous perce les tympans. Les mains pressées contre les oreilles, vous effectuez quelques pas à l'intérieur de l'église et malgré votre torche, magique ou non, le faisceau lumineux n'est pas suffisamment puissant pour percer l'obscurité maléfique des lieux. Derrière vous, la porte se referme d'elle-même tandis qu'une litanie démoniaque, encore plus perçante que la cacophonie préalablement perçue, se fait entendre tout autour de vous. Soudain, la tête vous tourne au moment où vous sentez vos jambes devenir de plus en plus fébriles. Finalement, ne pouvant plus lutter contre cette fatigue qui vous envahit, vous vous étalez par terre et vous sombrez dans le néant. Rendez-vous au **564**.

297

« Mon plan est le même qu'à chaque fois, répond Pam : quitter cette zone, trouver une planque, me barricader tout en aménageant une issue, partir quand je serai repérée. Si vous n'avez rien de prévu dans le quartier, vous pouvez m'accompagner. Ah, nous voilà arrivés !

Vous êtes devant un gros véhicule que Pam désigne comme un «4x4». Ce dernier est visiblement très chargé : des boîtes métalliques contenant de la nourriture s'amoncellent à l'arrière, une méthode de conservation que vous ne connaissiez pas. Il y a aussi tout un tas de matériel divers. La jeune femme libère votre épaule de son emprise et prend place au volant. Tandis qu'elle vous invite à monter à ses côtés, un rugissement résonne soudainement de l'étage supérieur.

- C'est dingue, je vais finir par croire que ces horreurs ont un sixième sens ! s'exclame Pam.

Bien décidé à ne quitter ce Monde que lorsque vous saurez la fille en sécurité, vous proposez de prendre le volant. La jeune femme n'étant pas du genre à vous confier la responsabilité de sa survie, vous montez plutôt à ses côtés. Elle démarre en trombe et file vers la sortie.

- Oh non, lâche Pam en regardant un petit miroir planté au plafond, entre vous deux, il arrive ! »

Effectivement, accompagné d'un hurlement terrifiant qui résonne dans tout le sous-sol, vous devinez à votre tour, dans la glace, la grosse créature animale avancer à toute allure et gagner du terrain. Vous vous retournez et cherchez dans le bric à brac à l'arrière tout objet qui pourrait être utilisé comme projectile. Malheureusement, rien ne semble convenir.

Tandis que votre véhicule s'engouffre dans l'étroite montée incurvée donnant accès au rez-de-chaussée, vous voyez avec horreur le monstre se rapprocher dangereusement ! La jeune femme, gagnée par la panique, prend son virage à toute vitesse et râcle le mur, tout en se mettant à concurrencer la bête avec ses propres cris angoissés. Vous jaillissez du souterrain comme une fusée, amorçant la traversée d'une allée couverte avec, au bout, une barrière de sécurité marquant la fin du parking. Derrière, le monstre parvient à bousculer votre engin, puis bondit rageusement sur le toit du véhicule ! Sous

l'impact, le plafond s'affaisse et la vitre arrière explose. Déstabilisée, Pam se met à hurler de plus belle et percute sur le côté l'un des piliers disposés de part et d'autre de la voie. Ce choc n'arrête pas votre lancée, pas plus que le monstre qui plante ses pattes dans la carrosserie, perforant au passage le pare-brise de ses griffes indestructibles. À présent bien en place, le dévoreur se met à remuer de gauche à droite, faisant tanguer le 4x4. Votre voisine pousse un cri désespéré lors du franchissement de la barrière de sécurité, qui explose en morceaux. Au-dessus, vous entendez le monstre se cogner contre la poutre cimentée surplombant l'issue et voyez, en haut à droite du pare-brise, une de ses pattes lâcher prise sous l'impact.

Vous voilà dans la rue déserte, avec un énorme monstre perché sur l'habitacle, lancés aussi vite que vous le permet le poids transporté bien malgré vous. La créature change de tactique : *tentez votre chance* pour savoir ce qu'elle vous réserve. Si vous êtes *chanceux*, rendez-vous au **582**. Dans le cas contraire rendez-vous au **316**.

298

Vous sortez votre corde, faites un nœud autour de l'anneau, puis contournez le haut du pilier qui marque un coin de l'ancienne construction. Une arabesque érodée vous permet d'obtenir l'angle idéal pour la traction. Vous assurez vos appuis entre deux rochers et commencez à tirer de toutes vos forces. La dalle qui se fracasse résonne dans les ruines abandonnées. Vous jetez un œil à l'intérieur de l'ouverture dégagée. Ça ressemble à une cave, l'entrée se trouve au milieu du plafond. Rien ne permet de supposer qu'il y a quelque chose d'intéressant là-dedans... Seule la vibration insistante du Daleth vous conforte dans le fait que vous devriez y trouver votre bonheur.

Vous attachez solidement votre corde, puis descendez. Vous êtes surpris par deux lumières vives dans le mur qui vous fait face. Vous sautez au sol en vous protégeant les yeux. Devant vous apparaît un être humanoïde complètement mécanique, du moins en apparence. Il est recouvert de quantité de voyants lumineux, tubulures, et boutons de commandes disposés avec une certaine harmonie. Le casque représente une sorte de visage, composé de deux grands rectangles bleutés pour les yeux, et de grosses protubérances lumineuses qui remplacent les oreilles ; quant à la bouche, elle est similaire à un masque de plongée affublé de tubes flexibles qui longent les épaules jusque dans son dos. Les articulations sont munies de soufflets rouge brique qui jurent avec le violet du reste de l'armure. Il s'immobilise sans rien dire, ni faire quoi que ce soit de menaçant à votre encontre. Vous repérez plusieurs appareils qui pourraient être des armes dans ses mains, ses avant-bras, ses épaules, et potentiellement son casque. Son torse, ses jambes et ses poignets sont garnis d'écrans verts et de boutons multicolores nécessitant sûrement une activation manuelle.

Soudain, une force invisible vous projette au mur, et vous paralyse. La myriade recouvre alors votre main, puis votre bras, et continue de s'étendre autour de votre corps. Pendant que votre arme vous phagocyte, votre agresseur se met à fouiller les éboulis. Au moment où vous êtes persuadé que vous allez mourir étouffé par le métal liquide qui vous recouvre complètement, le noir fait place à un large écran vert aux inscriptions et cadrans multicolores. Vous respirez normalement, et votre premier geste est de regarder votre main... métallique. Vous ne vous rendez même pas compte que vous avez retrouvé votre mobilité, tant vous être paniqué par votre nouvelle apparence artificielle ! Vous priez pour que l'intérieur de votre corps ne soit pas devenu un

ensemble de câbles électriques et de cellules photoélectrique garnissant un endosquelette en alliage Titane-Tungstène.

Votre environnement est bien plus visible, mais coloré en vert. Il y a juste des meubles réduits en poussières, et l'ouverture par laquelle l'inconnu est arrivé. Ce dernier en est toujours dans ses recherches. Qu'allez-vous faire ?

Si vous voulez tenter une approche diplomatique, rendez-vous au **874**.

Sinon, vous pouvez lui rendre la monnaie de sa pièce en l'agressant au **247**.

299

Pour la première fois, vous vous retrouvez dans la mer, à l'extérieur de Tjdian. La bulle s'éloigne rapidement en prenant de la hauteur. Fasciné, vous contemplez la Chrysalide qui diminue à vue d'œil. C'est un spectacle magnifique que de voir ses lumières briller dans l'obscurité. Bientôt, vous vous rendez compte que la taille de Tjdian en est réduite à celle d'une boule de cristal. Puis vous prenez tragiquement conscience de votre situation. Vous pouvez à peine bouger, dans une bulle pouvant se rompre à tout moment, sans aucune idée des réserves d'air à votre disposition. Une vague de panique et de claustrophobie vous serre à la gorge. Vous êtes seul, cerné par les ténèbres abyssales du Monde d'Akuæ.

Les secondes paraissent des heures. La seule lumière provient de quelques poissons géants, qui pourraient vous engloutir d'une seule bouchée. Hélas, le plus gros d'entre eux change sa course et se dirige droit vers vous ! Complètement impuissant, vous levez les yeux et vous distinguez enfin la clarté de la surface, qui n'est plus qu'à quelques mètres. Au même moment, le Daleth s'emballé et détecte la présence d'un de ses fragments ! Mais le poisson accélère et ouvre grand sa bouche pour vous dévorer. Vous voyez luire ses dents d'acier.

Vous jetez un ultime regard sur le Daleth et pressez le bouton actionnant la porte. Dans l'espace confiné de ce qu'il reste de Tjdian, la, ou les portes vous engloutissent immédiatement. Toutes les lumières deviennent floues et le monde bascule autour de vous. Vous glissez dans un état de torpeur vers un autre univers ... vous qui étiez si prêt du but ! Rendez-vous au **173**.

300

Vous vous effondrez à terre pour reprendre votre souffle, tandis que le corps du félin repose, mort, à vos côtés. La puanteur de l'animal mêlée à l'odeur du sang qui constelle son pelage ont cependant raison de vous et vous vous relevez rapidement, pris de haut-le-cœur Vous retournez ramasser les baies brunes avant de quitter prestement les lieux, de peur d'attirer d'autres prédateurs. Rendez-vous au **730**.

301

Vous avez juste le temps de vous réfugier derrière le coffre qu'un peloton de gardes en uniformes bleu sombre déboule au pas de course dans la galerie. Ils sont armés et vous préférez vous recroqueviller plutôt que de risquer un œil à les examiner plus en détail.
Tentez votre chance.

Si vous êtes chanceux, ils passent devant votre abri sans vous voir et vous profitez qu'ils aient le dos tourné pour rejoindre l'entrée du musée : rendez-vous alors au **899** ; si vous êtes malchanceux, allez au **478**.

302

Vous devez sortir de ce cauchemar ! Vous activez votre Daleth pour partir, mais vos copies font de même. C'est une infinité d'engins inter-dimensionnels qui s'activent. Toute cette énergie est alors captée par la chose, et les portes célestes argentées fusionnent dans une orgie de lumière. Le gigantesque ovale recouvre plus des deux tiers du ciel, et au travers, une vision d'horreur vous arrache les yeux. La chose tente de passer, mais son épaule se bloque sur les bords du portail impossible. Vous n'arrivez même pas à concevoir que cela peut être. Vous ne supportez pas le déluge de souffrance, de peine, de mort, et de peur qui déchire votre âme. Et comme vos autres vous-même, vous vous jetez dans le cratère de la Conflagration Négative. D'autres viendront achever Son Oeuvre. Bientôt, les Univers basculeront dans le cauchemar lorsque ce Seigneur du Mal Sombre aura pénétré dans cette dimension. Votre aventure s'achève ici.

303

La créature lumineuse vous guide dans un dédale de coursives métalliques, dont l'orientation ne vous laisse aucun doute : le bas. Au bout d'environ une demi-heure, la pente devient de plus en plus abrupte. Vous ralentissez donc votre progression, vous demandant même si cette excursion ne devient pas dangereuse ; surtout avec la fatigue qui s'accumule. Vous décidez donc d'arrêter de suivre la chimère, lorsque vous apercevez un halo pulsant en contrebas. Soupirant d'impuissance, vous vous laissez convaincre par votre curiosité. La paroi verticale finale est garnie d'une échelle métallique soudée sur ce qui était probablement le sol ou le plafond, au vu des ouvertures allongées horizontalement qui sont disposées à intervalles réguliers autour de vous.

Arrivé en bas, vous stoppez net : une immense nuée de points brillants virevoltent près d'une masse informe qui recouvre toute la surface du mur vertical. De légères pulsations vous donnent l'impression que la chose est vivante. Ce Monde recèle de bien étranges choses en son sein, pensez-vous.

Si vous voulez examiner le mur vivant, rendez-vous au **651**.

Si vous préférez vous approcher des fées, rendez-vous au **882**.

304

En constatant que vous avez réussi à finir votre grimpée dans les trois premiers, vous laissez échapper un soupir de soulagement et vous essuyez la sueur qui perle à votre front. La tension qui vous habitait se relâche quelque peu, du moins jusqu'à l'épreuve suivante.

Vous vous laissez glisser le long du poteau et quelques secondes plus tard, vos pieds foulent à nouveau le sol de l'arène. A quelques mètres de vous, vous remarquez que les

Kronx séparent les Alésiens en plusieurs groupes, correspondant sans nul doute à l'ordre d'arrivée dans l'épreuve. Vous êtes vous-même poussé en direction des deux Alésiens tandis que vous voyez avec indignation les Kronx achever à coup de lances les trois perdants de l'ascension.

Les Kronx, pour votre part, vous conduisent en compagnie des deux Alésiens dans un autre coin de l'arène, qui est occupée par une vaste fosse remplie d'une eau peu ragoutante. Vous vous demandez quelle nouvelle épreuve démente les Kronx ont bien pu inventer et vous n'êtes pas trop pressé de connaître la réponse.

Les autres Alésiens ont été emmenés dans un autre coin de l'arène et vous ne pouvez donc pas voir ce qui est en train de leur arriver. Vous entendez le public gronder d'une joie sauvage, interrompu de temps en temps par des huées.

Bientôt, cependant une salve d'applaudissement retentit dans l'arène et vous voyez un unique Alésien rejoindre votre petit groupe. Rendez-vous au **13**.

305

« Oui, ce sont des objets magiques. Je les aient découverts dans une cachette, plus loin sur la grève du lac. Je ne sais pas à quoi ils servent. Le globe semble être un objet de pouvoir pour celui qui le détient. Nul doute qu'un guerrier comme vous lui trouverait un usage efficace pour...gagner de l'avancement...

Vous voyez avec satisfaction une lueur s'allumer dans le regard du colosse, son ambition lui faisant sans doute miroiter d'acquérir plus de pouvoir.

- Je peux vous montrer comment il fonctionne, si vous promettez de mieux me traiter.

- Nous verrons cela. Montre moi d'abord, gronde la brute.

- Posez le bâton loin de vous, car il bloque les pouvoirs du globe. Prenez ensuite le globe entre vos deux mains et concentrez vous. cela fait apparaître une porte conduisant à une cache secrète remplie de trésors. Posez ensuite le globe à terre et franchissez la porte, elle ne se refermera pas tant que le globe restera au sol.

- Mmm...Bon, mais si tu m'as menti, je te le ferais regretter pour le restant de tes jours. »

La créature pose la myriade à ses pieds et suit vos explications. Lorsque la porte se matérialise, elle la franchit, le pas hésitant et disparaît à votre vue, tandis que le seuil du Daleth s'évanouit à son tour. Vous vous allongez le plus possible et réussissez à récupérer la myriade du bout du pied et, vous en servant comme levier, vous écarterez l'anneau de métal qui vous retenait enchaîné au poteau. Vite, vous ramassez la myriade et le Daleth et pénétrez dans le dôme de toile d'où a surgi la créature afin d'y récupérer le reste de votre équipement. Vous profitez ensuite du calme qui règne dans le campement pour vous éloigner discrètement dans les fourrés et reprendre le sentier en sens inverse, droit vers l'Ouest. Rendez-vous au **821**.

306

Après maints efforts, vous arrivez enfin à vous hisser sur le chemin. Vous vous asseyez un grand coup pour respirer, et remarquez alors qu'il n'y a pas d'araignée au-dessus de votre tête. Ni la moindre craquelure récente dans la montagne par la même occasion. Phénomène pour le moins étrange. Vos compagnons ont disparu de votre champ de vision immédiat, probablement derrière un tournant du chemin. Vous pouvez maintenant essayer de les retrouver en reprenant tranquillement la route au **771**. Ou vous pouvez

utiliser le Daleth pour partir d'ici si ce Monde ne vous dit plus rien. Rendez-vous dans ce cas au **840**.

307

Alors que vous sentez que vous arrivez au bout de vos possibilités physiques, vous entendez le son caractéristique d'un carreau siffler tout près de vous, immédiatement suivi du bruit de chute d'un corps lourd. Aussitôt, la foule au dessus de vous se met à applaudir et à crier des choses totalement inéligibles pour vous.

« La course est terminée et nous avons notre survivant », proclame alors le Kronx au haut-parleur.

Vous mettez quelques secondes à réaliser que le cauchemar est provisoirement terminé et que vous avez réussi à survivre à cette épreuve. Vous tombez sur vos genoux et vous récupérez un tant soi peu d'énergie. Malheureusement, les Kronx ne vous laissent pas le temps de vous reposer plus à loisir et donnent du fouet pour vous forcer à vous relever. Haletant, vous êtes conduit sans ménagement vers un autre coin de la piste. Là, vous pouvez voir les trois Alésiens survivants, qui vous attendent auprès d'une sorte de fosse, remplie d'une eau noirâtre. Rendez-vous au **13**.

308

Vous baissez la tête, honteux.

« Non. J'ai oub...

Vous prenez immédiatement son poing en pleine face, mais vous ne mouftez pas.

- Mes compagnons sont morts. Morts pour défendre un type qui n'a pas de parole ? RÉPOND !! hurle-t-il en vous empoignant violemment par le col.

Vous restez prostré. Le sang qui coule de votre lèvre fendue se fige à cause de la température fortement négative.

- Je n'ai même pas envie de te tuer... Va crever, misérable. » souffle-t-il en vous repoussant mollement.

Il se lève et range ses affaires. Après avoir empaqueté la tête blanche de l'hydre, il repart, vous maudissant du plus profond de son être. Vous vous écroulez au sol, la tête entre les mains. Vous êtes secoué par des sanglots incontrôlables, et vous pleurez de honte. Vous perdez 2 points de *Chance*. Diminuez aussi votre total de départ de *Chance* d'un point : ce sera le prix de votre malheureuse indécatesse, qui aura sali la mémoire d'hommes tombés au combat pour vous. Transit de froid, vous rassemblez vos affaires. Vous vous dirigez alors vers la tour, la tête basse et le coeur lourd. Rendez-vous au **867**.

309

Un tour rapide du marché vous permet de vérifier que les autres commerçants sont tous dans le même état de décomposition que le premier. Leur marchandise est souvent de fraîcheur douteuse, et vous retenez quelques hauts-le-cour devant les fruits pourris, les poissons avariés et les viandes faisandées. Le plus étrange étant que ces produits

partent aussi vite et bien que leurs équivalents comestibles dans un marché ordinaire. De plus, il ne s'agit que d'un bourg et non d'une grande ville, aussi les armuriers, joailliers et autres marchands exotiques brillent-ils par leur absence. En tout, vous ne repérez que les quelques articles suivant qui soient bien conservés et dignes d'intérêt.

- Corde
- Cape de voyage, en cuir
- Bottes fourrées
- Echarpe

Ils sont mis à prix pour une pièce d'or chacun car les camelots de ce lieu sont aussi durs en affaires que ceux de votre Monde natal. Mais à la vue de la monnaie utilisée par les badauds, vous vous rappelez avec un soupir de déconfiture que vos crédits ne vous serviront à rien ici. Vous pouvez si ce n'est déjà fait, discuter avec les marchands à propos de ce Monde (rendez-vous au **849**) ou explorer plus en avant la ville (rendez-vous au **92**). Mais si vous voulez déjà quitter ce Monde, rendez-vous au **840**.

310

Vous vous réveillez enfin, allongé sur le sol lisse et froid, le crâne douloureux. Vous réussissez à vous hisser péniblement sur vos jambes et faites des yeux le tour du local. La pièce est vide à l'exception d'une couchette fixée dans le mur et d'une table dans le coin opposé. Une lumière crue tombe du plafond dans lequel est incrustée une lampe protégée par une grille. Vous vous asseyez lourdement sur la couchette pour reprendre un peu vos esprits et réfléchir au moyen de vous échapper de cette prison. Tout en vous massant le front, vous examinez attentivement la lourde porte vous barrant le passage, mais elle est lisse et sans aucune serrure ni poignée. Vous constatez ensuite que l'on vous a confisqué tout votre matériel (rayez le de votre *Feuille d'Aventure*, mais gardez en une trace au cas où vous le retrouveriez plus tard). Votre situation semble désespérée, sans aucun moyen d'échapper au destin auquel le Haut Conseiller vous condamne.

Plusieurs heures plus tard, la porte s'ouvre enfin pour livrer passage à un jeune homme portant un plateau. Vous distinguez derrière lui un garde, barrant la porte, qui vous surveille d'un air revêché. L'homme vient poser le plateau, sur la table, et lorsqu'il se penche, vous distinguez nettement ses paroles :

« Lorsque je serais sorti, avant que le garde ne referme la porte, simulez une douleur en hurlant », dit-il dans un murmure.

Si vous souhaitez suivre ses indications allez au **638**.

Si vous préférez rester impassible allez au **131**.

311

Lorsque vous reprenez conscience, votre crâne est encore traversé de lancinants éclairs de douleur. Vous vous relevez péniblement, tremblotant sur vos jambes, pour constater que vous êtes emprisonné dans une sorte de cage holographique. Lorsque

vous vous avancez contre la paroi immatérielle, vous êtes violemment rejeté en arrière. Vous perdez un point d'*Endurance*.

« Il est inutile d'espérer vous échapper, dit froidement un des Ranganathans.

En dirigeant votre regard vers l'origine de la voix, vous constatez que les trois humanoïdes s'affairent autour d'une gigantesque machine de forme circulaire, recouverte de diodes et d'interrupteurs.

- Vous allez maintenant comprendre le but ultime de nos expériences, ajoute cruellement le Ranganathan. Commencez la phase un, ordonne-il à ses deux administrés.

Aussitôt, la machine où a été déposé le Daleth s'illumine de par le clignotement des dizaines de diodes qui la recouvrent. Puis, une multitude de rayons jaillissent du Daleth et viennent se transformer en portes holographiques bleuâtres que vous connaissez bien. Mais il n'y en a pas deux, ni trois ni même dix mais des centaines et des centaines qui emplissent le vaste cercle que forme la machine.

- Phase 2 articule le Ranganathan qui pilote l'imposante machine.

A ces mots, semblables aux rayons bleus projetés par le Daleth, des rayons rougeâtres surgissent de chaque porte dimensionnelle et viennent converger vers une seconde niche semblable à celle où repose le Daleth. Et, à votre stupéfaction, un objet commence à se former à l'endroit où les rayons se percutent avec violence. Il vous semble tout d'abord reconnaître un second Daleth mais vous constatez rapidement que le nouveau globe ne semble pas électronique mais étrangement scintillant et fait d'une matière ressemblant vaguement à du verre. Surtout, vous distinguez, même de loin, que sa surface est en constante évolution et change perpétuellement de ton et de couleur.

- Opération terminée, annonce le Ranganathan d'un air satisfait en pressant un interrupteur.

Aussitôt, les rayons et les portes dimensionnelles s'évanouissent dans le néant tandis que les multiples diodes s'éteignent et que le grondement sourd qui caractérisait le fonctionnement de l'appareil se meurt progressivement.

Le troisième Ranganathan s'approche alors de la niche où s'est matérialisé le globe de verre et s'en saisit précautionneusement. La niche étant assez proche de votre prison, vous pouvez observer plus attentivement le globe. Vous réalisez alors que sa surface n'est pas faite de verre ou d'une quelconque autre matière transparente mais d'une infinité de choses. Emerveillé, malgré votre situation précaire, vous contemplez des océans, des déserts, des plaines, des montagnes qui se fondent dans un kaléidoscope où se mêlent également des créatures et des astres dont la seule vision dépasse l'imagination.

- Le Macrocosmos contenu dans un seul globe, explique l'air triomphant un des Ranganathans. Vous êtes l'un des premiers humains à contempler l'Aleph, le globe de Vie qui contient en lui l'univers tout entier. Depuis le moment où notre peuple l'a contemplé pour la première fois, nous en avons fait le serment de le posséder un jour.

- Vous avez déjà vu ce globe ? demandez-vous, stupéfait.

- Cela s'est passé il y a bien des années. Un être, de la même race que vous, qui portait l'Aleph a fait une courte excursion sur notre Monde. La rencontre n'a duré que quelques secondes mais nous avons compris que les légendes qui circulaient sur l'existence d'un Globe de Vie, contenant en lui l'essence du Macrocosmos étaient véridiques. Bien que notre peuple se soit progressivement éteint au fil des Ages, nous n'avons jamais abandonné notre quête de Savoir et bien que notre race se limite désormais à nos trois

personnes, nous avons enfin atteint notre but. Nous nous moquons bien du Daleth : il n'était qu'une clé pour nous emparer de l'Aleph. Lui-seul détient le pouvoir suprême, la puissance que nous recherchons depuis tout ce temps.

D'une voix inquiète, et pas seulement pour votre situation personnelle, vous demandez :
- Que comptez-vous faire de cet Aleph ? »

Avant que vos interlocuteurs aient pu répondre, l'un des Ranganathans pousse soudain un cri perçant. Rendez-vous au **480**.

312

Vous donnez le coup de pied le plus violent dont vous êtes capable et vous sentez l'emprise de la chose se relâcher. Haletant, vous remontez à la surface, aspirez une goulée d'air frais, et vous nagez comme un dératé en direction du rivage ouest.

Vous avez les poumons en feu et vos bras commencent à être parcourus de violentes douleurs mais vous ne ralentissez pas votre allure pour autant. Serrant les dents, vous approchez progressivement de votre objectif. Plus que vingt mètres. Quinze. Dix maintenant. Vous entendez un nouvel hurlement quelque part à votre droite mais vous ne perdez pas de temps à tourner la tête pour voir de quoi il retourne. Les cinq derniers mètres vous paraissent durer une éternité mais bientôt, vous vous agrippez au rebord sablonneux de la fosse et vous vous extirpez de l'eau boueuse. Soufflant et crachant, vous reprenez votre respiration et vous levez la tête. Un seul Alésien est pour le moment sorti de l'eau et vous n'en apercevez qu'un seul autre encore dans l'eau. Ce dernier n'est plus qu'à quelques mètres du bord. Vous le voyez s'agripper au rebord et tenter de sortir de la fosse.

A cet instant, dans un jaillissement d'écume, vous voyez une chose bondir hors de l'eau et se jeter sur l'Alésien. Vous distinguez vaguement un corps noirâtre recouvert d'écailles et une longue queue avant que la créature ne saisisse le malheureux et le rejette dans la fosse. L'Alésien pousse un hurlement où se mêlent terreur et désespoir, avant de disparaître sous la surface trouble. La scène n'a pas duré plus d'une poignée de secondes et bientôt, tout redevient paisible à la surface. Mais la vue de l'Alésien solitaire à quelques mètres de vous et votre mésaventure sous-marine suffisent à vous rappeler que vous n'avez pas rêvé et que trois êtres vivants viennent de périr dans cette fosse, victime de vous ne savez quelle abomination.

« Nous avons deux survivants cher public, annonce d'une voix réjouie le Kronx. Place maintenant à l'Ultime Epreuve, qui permettra de les séparer et décidera du vainqueur des jeux de l'arène de Matsor. »

Les Kronx vous emmènent alors dans un ultime recoin de la piste. Rendez-vous au **325**.

313

Vous sortez silencieusement le Daleth de votre sac à dos et tâtonnant quelque peu, vous cherchez le bouton l'activant. Lorsque vous l'avez enfin trouvé, vous le pressez sans attendre. Aussitôt une porte holographique grise comme le brouillard se matérialise au beau milieu de la galerie. Ses contours tremblent dangereusement et vous en venez à vous demander si le Daleth pourrait tomber en panne si vous ne mettez pas rapidement la main sur ses fragments. Vous vous demandez d'ailleurs si vous ne laissez pas derrière vous l'un d'entre-eux mais vous vous rassurez en vous disant que le

Daleth vous l'aurait signalé d'une façon ou d'une autre. Chassant vos doutes, et pour la deuxième fois en peu de temps, vous franchissez résolument la porte, reprenant votre voyage en aveugle dans les méandres du Macrocosmos.

Lancez un dé pour savoir où votre périple va maintenant vous conduire.

Si vous obtenez 1, 2 ou 3, rendez-vous au **15**.

Si vous obtenez 4, 5 ou 6, rendez-vous au **720**.

314

Vous la remerciez, mais déclinez son offre, puis vous l'interrogez sur les dernières nouvelles du coin. Sa réponse est cependant bien décevante. Cette cité n'est apparemment qu'une petite ville isolée sans grande histoire. Vous décidez donc de quitter les lieux. Vous pouvez maintenant vous rendre à l'église au **121**, chez la rebouteuse au **775**, sortir des zones urbaines au **96** ou quitter ce Monde en utilisant le Daleth au **840**.

315

Vous vous retrouvez brutalement au beau milieu d'une arène. Tout autour de vous, des milliers de guerriers sont équipés de pied en cape, prêts pour la bataille. Dans les gradins de pierre se trouvent des millions d'êtres étranges à la peau orange affublés d'un bec d'oiseau, qui vous regardent impassiblement. Tout à coup, dominant le tumulte, un message retentit :

« Humains, vous avez été sélectionnés pour la grande fécondation Berg. Celui d'entre vous qui parviendra jusqu'en haut du cône sacré aura l'immense honneur de féconder notre reine. Comme la coutume le veut, les survivants seront servis au banquet qui suivra. Que le meilleur gagne ! »

Vous entendez alors une voix très excitante dans votre tête, trop excitante en fait. Vous êtes attiré par le cône géant qui se tient au milieu de l'arène. Les autres guerriers vous bousculent et foncent jusqu'à la pente. C'est lorsqu'ils commencent à s'entretuer en poussant des cris de bêtes enragées, que vous réalisez que vous êtes vous aussi en train d'occire un malheureux. Évitant l'attaque latérale d'un mastodonte, vous vous concentrez sur votre mission afin de sortir de votre tête la voix enjôleuse qui embrase vos sens. Au milieu de cette boucherie, vous n'hésitez pas une seconde: vous activez fébrilement le Daleth. Immédiatement, une porte grise se met à trembloter devant vous et vous l'empruntez aussitôt. Vous quittez ce Monde de barbarie accompagné des entrechoquements des armes et des vagissements des vaincus. Rendez-vous au **676**.

316

Tout en se cramponnant au véhicule, le dévoreur cogne et déchire le pare-brise avec sa patte libre. Ensuite, sans aucun moyen de voir ce qu'il fait, le monstre introduit sa patte dans l'habitable et tente de vous atteindre. À côté de vous, Pam donne encore plus de voix face à l'horreur de la situation. Au loin, la voie que vous suivez se sépare en plusieurs routes, dont une qui semble passer ensuite sous un pont de faible hauteur. La jeune femme l'a vu et, bien que tétanisée par la peur, elle mise tout là-dessus et suit

cette direction. Il va vous falloir combattre les griffes acérées qui vous assaillent comme s'il s'agissait d'un adversaire traditionnel (sachez que vous bénéficiez d'un bonus de *Force d'Attaque* d'un point si vous disposez d'un couteau ; n'oubliez pas la pénalité de deux points d'*Habilité* prévue si votre myriade est à son état initial) :

GRIFFE DE DÉVOREUR : *Habilité* : 9 *Endurance* : 15

Percevant votre offensive, le monstre concentre ses efforts sur vous et épargne votre voisine. Après 5 assauts de ce combat, vous atteignez le pont : rendez-vous au **678** pour vous faufiler dessous.

317

Lorsque vous reprenez conscience, une affreuse migraine vous enserre le crâne et vous vous sentez incroyablement faible. Vous perdez deux points d'*Endurance*.

« Relevez-vous, étranger, vous murmure une voix grave.

Vous tournez douloureusement la tête et vous faites face à une des créatures en guenilles que vous aviez aperçues avant votre évanouissement.

- Où...où suis-je ? bredouillez-vous.

- Vous êtes dans la ville de Mercandar, mais vu votre apparence, ça ne doit pas vous dire grand-chose. Comme nous tous, vous avez été fait prisonnier par les Kronx.

- Les Kronx ?

- Oui, les Kronx : les créatures qui depuis des temps reculés nous réduisent en esclavage, nous les Alésiens. Je ne vais pas vous refaire toute l'histoire, car nous l'ignorons en plus grande partie, mais à une époque, probablement lointaine, ces créatures ont envahies notre pays et nous ont asservis. Depuis ces temps funestes, elles se servent de nous pour leurs basses besognes mais aussi pour se divertir. C'est d'ailleurs pour ça que nous sommes là.

- Que voulez-vous dire ? Où sommes-nous ?

- Dans les cachots de la Grande Arène. Chaque mois, les Kronx organisent des jeux afin de se divertir. Vingt Alésiens s'affrontent dans une série de jeux sanglants jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'un. Ce dernier est alors libéré du joug Kronx et peut ensuite mener une vie, si l'on peut dire, normale.

- Quel genre d'épreuves ? demandez-vous, passablement inquiet.

- Oh, du genre qui ne vous laisse aucune chance ou presque, répond sombrement votre interlocuteur. Je crois qu'elles sont au nombre de quatre mais je n'en sais guère plus : les Alésiens n'assistent jamais aux épreuves....sauf en tant que candidats forcés bien sûr.

Songeur soudain à vos affaires, vous demandez :

- Où sont mon sac à dos et le Da....euh le globe que je tenais ?

- Les Kronx vous les ont confisqués. Mais rassurez-vous, vous les récupérerez ultérieurement....si vous survivez à l'arène.... (*rayez toutes vos possessions de votre Feuille d'Aventure, y compris le Daleth et la myriade mais conservez en une trace au cas où vous les récupéreriez ultérieurement*)

Une autre question vous tracasse :

- Comment se fait-il que les Kronx n'aient pas remarqué que j'étais différent de vous tous ?

- Oh, ils l'ont probablement vu mais vous savez, il existe de vastes portions de notre Monde qui nous sont parfaitement inconnues. Ils ont dû en déduire que vous veniez de l'un de ces endroits. Et comme ils n'ont cure de la science, ils vous ont laissé ici plutôt que de vous étudier.

Votre interlocuteur s'interrompt soudain et avec un regard terrifié souffle :

- Les Kronx arrivent. L'heure est venue.

Effectivement, des pas lourds résonnent derrière la porte du cachot et vous vous voyez bientôt la poignée tourner lentement. Une bonne dizaine de Kronx se tient derrière, tous armés de lances et de fouets :

- Allez bande de larves, sortez de ce trou ! jette sans ménagement l'un de vos geôliers.

Aussitôt, les Alésiens sortent docilement de la cellule et vous êtes bien obligé de leur emboîter le pas. Votre procession avance à un rythme élevé, imposé par les fouets des Kronx, à travers une succession de couloirs sombres et humides. Vous percevez également une clameur sourde au dessus de vous, qui augmente au fur et à mesure que vous approchez de l'entrée de l'arène. Vous avez perdu de vue l'Alésien avec qui vous avez conversé et vous vous rendez compte que vous ignorez jusqu'à son nom.

- Stop, grogne un Kronx devant vous.

Aussitôt, la colonne stoppe net. A une trentaine de mètres devant vous, vous distinguez la lumière du jour et donc, la sortie du tunnel.

- On entre dans l'arène, poursuit la créature. Tâchez de crever dignement bande de bouseux ! En avant ! »

Les fouets se détendent et frappent au hasard pour inciter à repartir prestement. Vous recevez un coup violent qui vous fait perdre un point d'*Endurance*. Votre petit groupe se remet en branle et quelques instants plus tard, vous quittez les ténèbres du tunnel pour la clarté de l'arène. Rendez-vous au **407**.

318

Vous ramassez deux bourses qui sont tombées lors de l'altercation, puis vous foncez dehors, où résonne le bruit des pioches qui creusent la montagne. Vous empruntez le chemin qui contourne les carrières sur votre droite, en direction des maisons que vous voyez en contrebas. Une heure plus tard, vous arrivez dans un village d'une centaine d'habitations, dont quatre hangars imposants. De l'un d'eux sortent deux lignes blanches parallèles. Intrigué, vous vous en approchez. Au sol, se trouvent des rails blancs. Vous agenouillez et touchez la matière immaculée. Des os !

En y repensant, vous vous rendez compte qu'effectivement vous n'avez pas vu beaucoup de métal. En fait, le seul que vous ayez vu est celui des pioches. Les armes sont toutes faites à partir de dents ou d'os. Un Monde sans métal ? Possible. La régularité de ceux-ci est vraiment troublante, comme si les animaux sur lesquels ils avaient été prélevés étaient identiques. Ce qui est pratiquement impossible évidemment. À moins qu'il n'y ait eu quelque génocide... Vous laissez ce mystère de côté. Une grande ouverture laisse apparaître un train rudimentaire. Les cinq chariots sont attachés entre eux avec des crochets en bois. Deux manifestement destinés aux voyageurs, celui du milieu pour les marchandises, et ceux des extrémités sont des locomotives au système de traction primitif, nécessitant quatre personnes par voiture. Vous vous dirigez vers un groupe de personnes qui discute sur le quai.

« Excusez-moi, je dois me rendre à Kjeldor.

- Le train part demain matin, vous répond-on. Il y a encore de la place, prenez un ticket au guichet. »

Vous regardez le contenu de ce que vous avez récupéré suite à l'altercation (rajoutez 2 opales, 5 diamants, et 5 émeraudes à votre pécule). Vous achetez votre place (déduisez 2 émeraudes de votre *Feuille d'Aventure*), puis vous allez à l'auberge qui jouxte la gare. Vous passez la nuit (déduisez une émeraude de votre *Feuille d'Aventure*) avec la myriade à portée de main, prêt à trucider le moindre intrus. Avant de partir, vous camouflez du mieux que vous pouvez toutes les parties en métal visibles avec des morceaux de drap. Rendez-vous au **390**.

319

Vous progressez de plus en plus profondément dans les bois, évitant soigneusement les branches griffues des arbustes qui s'accrochent sans cesse à vos vêtements. En quelques minutes, vous atteignez une petite trouée dans les taillis, qui offre un agréable contraste par rapport aux sous bois que vous venez de traverser. Au centre de la petite clairière, un magnifique arbuste aux feuilles bleutées trône, solitaire, ses minces feuilles bruissant doucement sous le souffle de la brise. Sur le sol herbu, tout autour de son tronc, de nombreuses graines noirâtres sont tombées et jonchent le sol. Sur l'une des plus hautes branches, un oiseau, bleu lui aussi, pousse des trilles aiguës vers le ciel. Vous restez quelques instants immobile pour écouter son chant mélodieux, puis, reprenant vos esprits, vous réfléchissez à la suite de votre mission.

Si vous souhaitez ramasser quelques graines au sol, allez au **130**.

S'il vous semble plus prudent de quitter cet endroit immédiatement et de poursuivre au Sud, rendez-vous au **697**.

320

Votre tête tourne. Vous avez mal. Mais heureusement, cela passe vite. Vous vous extrayez de la paille avec toute la bonne volonté dont vous êtes capable. Une nouvelle dure journée qui s'annonce. Vous effectuez vos ablutions matinales dans la bassine. La surface trouble de l'eau vous renvoie votre image. Vous avez bonne mine. Votre fond a pris une bonne teinte verte, même si au niveau du front des lambeaux de peaux se détachent, révélant l'os. Avant de sortir, vous attrapez votre fidèle bâton, puis vous partez au travail. Le bourgmestre vous paiera cinq bonnes pièces aujourd'hui si vous parvenez à éliminer tous les rats de sa cave. En chemin, vous croisez un groupe d'étrangers. Des hommes en noir, portant tous une faux. Drôle de compagnie. Enfin, vous n'avez pas à les juger, même si eux ne se gênent pas pour jauger du regard vos côtes apparentes. Pour une fois, vous remarquez qu'ils sont accompagnés par quelqu'un d'habillé correctement, une femme blonde en tenue de cavalière. Elle vous regarde droit dans les yeux, vous dévisageant comme si vous lui rappeliez quelqu'un. Votre propre regard s'attarde sur l'étrange sphère qu'elle porte autour du coup. Brillante, mal polie, sa surface brumeuse toujours changeante semble représenter le ciel nuageux d'un autre Monde. Vous avez un instant l'impression d'apercevoir un désert, une gigantesque ville toute de fer et d'acier, une créature noire, insectoïde, pourvue de puissantes griffes... Cela vous évoque un vieux souvenir... quoi donc ? Mais déjà le

groupe est parti, et vous continuez votre propre chemin, peu désireux de ne pas toucher la prime à cause de votre retard. Un autre Monde... Drôle de rêverie quand même !

321

Gardant le lac sur votre droite, vous suivez l'orée des taillis en direction de l'ouest. Aucune des plantes que vous observez ne vous est familière, même si leurs formes et couleurs vous rappellent la végétation de votre Khul natal. Au bout de quelques minutes, vous apercevez un petit buisson aux fine feuilles argentées. A intervalles réguliers sur

ses frêles branches, de petites grappes de baies orangées se balancent au rythme de la fraîche brise qui souffle des sommets lointains.

Si vous souhaitez en récolter, rendez-vous au **680**.

Si vous voulez en cueillir une pour la goûter, allez au **268**.

Enfin s'il vous semble plus prudent de ne pas y touche, rendez-vous au **555**.

322

« Bien sûr, faites-vous.

Mais le visage de votre interlocuteur se fige, et le ton de sa voix se durcit :

- Tu mens ! D'où viens-tu ?

- D'un autre Monde, répondez-vous franchement.

- C'est donc ça. Tu es venu nous observer ?

- Absolument pas ! Je veux juste rejoindre le mien.

- Ça, je peux l'exaucer. Viens.

Vous le suivez avec le coeur battant. Vous avez peut-être trouvé le moyen de partir de cette planète étrange.

- Assied-toi là.

Vous vous installez sur le coussin carmin. L'intérieur de la pièce est recouvert de tentures aux couleurs chaudes, les bougies dégagent une lueur à la fois rougeoyante et accueillante. Le vieil homme s'assied en face de vous. Il fait brûler diverses baguettes d'encens, qui dégagent des fumées rouges, orange, pourpre, et mauve. Les mots étranges qu'il débite en continu vous bercent et vous hypnotisent. Vous l'entendez en appeler aux Esprits de Lumière et à l'Équilibre Céleste. Vous êtes maintenant complètement enveloppé dans un brouillard purpurin, vous avez l'impression de flotter. Le Shaman - car c'en est un, vous en êtes sûr maintenant- lance alors une longue incantation. À travers ses paroles envoûtantes, vous entendez un message s'adressant directement à vous. Et ce qu'il dit ne vous plait pas. Comment pourrait-il en être autrement ?

- Étranger, tu n'es pas arrivé jusqu'à moi en respectant l'Ordre Céleste. Tu as... triché !

- Hein ? Qu'est-ce que racon...

- SILENCE !!

À ce mot, le brouillard disparaît. Le Shaman tient un Orbe Métallique que vous connaissez trop bien, le Daleth. Votre Daleth !!

- Que soit rendu ceci aux Juges.

Vous êtes paralysé, vos paupières ne clignent plus, même votre coeur ne bat plus. Venant de leur dimension parallèle, trois Spectres Chasseurs se matérialisent et s'agenouillent auprès du Shaman. Vous réussissez à hurler de toute votre âme :

- Ne me dites pas que vous êtes avec eux !!

Votre bouche n'a pas bougé, mais l'injonction télépathique atteint son but, et le Shaman se tourne vers vous :

- Je ne suis avec personne. Vois-tu, Notre Déesse empêche par sa simple présence l'accès à notre Monde à toutes les créatures, quelque soit leurs pouvoirs. Seuls les Technologiques qui utilisent le Pouvoir des Ténèbres avec leurs aberrations de métal corrompu peuvent passer outre cette interdiction divine. Mais comme tu as eu une attitude indigne, Elle les a autorisés à venir récupérer leur dû.

Le vieillard donne le Daleth à un des Spectre. Les messagers inter-dimensionnels s'estompent, leur mission enfin accomplie.

- Je te renvoie maintenant d'où tu viens, c'est-à-dire dans TA réalité. »

Il souffle un nuage blanc lumineux qui vous aveugle temporairement, vos rétines étant habituées à la pénombre cramoisie du charme spirituel.

Vous êtes un être humain qui vit sur la terre. Vous lisez actuellement une œuvre nommée « Les Mondes de l'Aleph 2 ». Vous n'auriez jamais dû lire ce paragraphe, car la possibilité offerte est impossible. La curiosité est un vilain défaut ! À cause de cette maladresse, vous venez de faire échouer le héros dans sa mission. Alors reprenez cette aventure depuis le début, et soyez bon joueur en respectant les règles. Merci et bonne lecture.

323

En déballant vos objets, vous constatez que les Technocrates semblent peu intéressés par la plupart d'entre-eux. Lorsque vous sortez le cylindre métallique trouvé dans le vaisseau, leur intérêt semble toutefois augmenter légèrement. Mais c'est surtout au moment où ils aperçoivent l'étrange sphère que vous les voyez tressaillir et probablement se jeter des regards entendus.

Lorsque vous avez terminé, l'un d'eux vous dit :

« Fort bien. Même si vous n'avez probablement pas ramené tout ce que vous auriez pu, vous avez rempli convenablement votre mission.

Soulagé, vous adressez un sourire contracté et vous attendez la suite des événements.

Après quelques secondes de flottement, l'un des Technocrates vous dit :

- Eh bien, ne restez pas planté là comme un piquet ! Nous avons préparé une chaise pour vous.

Vous vous exécutez, non sans surprise. Vous n'avez jamais entendu de superlatifs sur la courtoisie des Technocrates. L'un d'eux saisit l'étrange globe que vous avez déniché dans le vaisseau écrasé et l'examine attentivement. Puis, brusquement, il vous dit :

- Savez-vous ce que c'est ?

Puis il rajoute aussitôt, sans que vous n'ayez pu esquisser une réponse :

- Non évidemment, vous êtes beaucoup trop inférieur pour ça. Un mercenaire comme vous ne songe qu'à ses crédits. J'imagine que vous n'avez jamais entendu parler de l'Aleph ?

Vous secouez la tête en signe de dénégation, ce qui ne semble évidemment pas

surprendre votre interlocuteur.

- Je vois....par où commencer pour que vous compreniez...vous êtes du moins au courant qu'il existe d'autres Mondes que le nôtre ? demande un autre Technocrate.

Cette fois-ci vous acquiescez. Comme tout le Monde, vous connaissez en effet les grandes lignes de l'histoire de Khul et notamment le fait que les puissantes énergies utilisées par les Archimages lors de la Grande Bataille qui vit leur fin provoquèrent l'arrivée dans votre Monde de créatures venues....d'ailleurs. Mais vous ne vous êtes en vérité jamais sérieusement interrogé sur cet ailleurs et vous êtes aujourd'hui mis, il faut l'avouer, face à votre ignorance.

- Il ne s'agit pas à proprement parler de Mondes mais de dimensions différentes, poursuit le Technocrate. Il existe des dizaines, peut-être des centaines de dimensions parallèles à la nôtre. Il n'existe évidemment aucune connexion naturelle entre elles et nul ne peut se vanter d'en avoir visité ne serait-ce que deux. Hormis, l'être qui se retrouve en possession de l'Aleph.

- Qu'est-ce donc ? demandez-vous.

- L'Aleph est l'essence même du Macrocosmos. Il est le globe de vie qui contient en lui l'infinité de l'univers. Celui qui le possède a le pouvoir de voyager entre les Mondes et peut devenir s'il le souhaite, et s'il arrive à maîtriser le pouvoir du globe, le maître du Macrocosmos.

- Comment savez-vous tout ça ? demandez-vous, fort intrigué.

- Parce que l'Aleph est venu sur Khul il y a des siècles de cela, bien avant la Grande Bataille et qu'un de nos ancêtres l'a eu en sa possession. Il n'a pu le conserver mais il a livré les informations qu'il détenait à ce propos à un moine qu'il connaissait bien. Ce dernier a rapporté le récit dans un livre, disparu lui aussi depuis bien longtemps. Au fil du temps, la réalité des faits s'est altérée. L'histoire est devenue une légende et la légende est à présent un mythe, presque oublié. Aujourd'hui peu de gens connaissent l'existence de l'Aleph et de son fabuleux pouvoir.

Soudain, un déclic se fait dans les rouages de votre esprit :

- Vous ne voulez pas dire que...que le globe dans ce vaisseau est l'Aleph ?

Bien que vous ne puissiez pas voir leurs visages, il vous semble presque voir les Technocrates esquisser un sourire de compassion :

- Non, bien sûr que non. Nul ne peut détenir l'Aleph entre ces mains. Ce qui est arrivé à ce Khulien était le fruit d'un incroyable hasard. Une pareille chose ne se reproduira probablement jamais.

- Mais alors, pourquoi me parler de l'Aleph ? »

Pour connaître la réponse à votre question, rendez-vous au **370**.

324

Vous pressez l'interrupteur familier et les trois mêmes portes que précédemment s'affichent devant vous. Le Daleth ne vous en « proposera » visiblement pas d'autres pour le moment. Ce qui signifie, déduisez-vous, qu'un fragment de Daleth doit se dissimuler dans l'un de ces trois Mondes. Choisissez rapidement votre destination et tâchez de viser juste.

Si vous choisissez la porte bleue, rendez-vous au **515**.

Si vous préférez la porte verte émeraude, rendez-vous au **22**.

Enfin, si vous franchissez la porte verte pâle, rendez-vous au **208**.

325

Cette ultime recoin de l'arène est dépourvu d'aménagement et se limite à la simple piste sablonneuse. La voix du Kronx se fait à nouveau entendre :

« Pour cette dernière épreuve, nul subterfuge et nulle règle. Vous vous affronterez dans un combat à main nue et le survivant sera proclamé vainqueur des jeux de l'arène de Matsor. Que le combat commence ! »

Les Kronx s'éloignent de vous et vous laissent seul face au dernier Alésien. Pour la première fois, vous constatez alors qu'il s'agit précisément de celui à qui vous aviez parlé dans la cellule. Il ne semble toutefois pas vous avoir reconnu et vous lisez une lueur étrange dans son regard.

Vous avancez d'un pas, ne sachant très bien si vous allez l'attaquer ou lui parler, et l'Alésien vous saute littéralement dessus, vous faisant tomber sur le sable chaud de l'arène. Son visage est parcouru de tics nerveux et il grogne de fureur, tel un animal enragé. Visiblement, les épreuves traversées lui ont fait perdre l'esprit. En attendant, il vous a immobilisé sur le sol et entreprend sans la moindre pitié de vous étrangler. Vous tentez désespérément de desserrer l'étreinte mortelle de ses deux mains autour de votre cou. *Testez votre habileté* .En cas de réussite, rendez-vous au **163**. En cas d'échec, rendez-vous au **731**.

326

Vous reculez précipitamment vers le milieu de la pièce tout en observant les gardes. Ceux-ci font mine d'avancer vers vous, mais s'arrêtent au seuil, un sourire goguenard aux lèvres, puis referment la porte.

Dépité, vous tournez doucement sur vous même pour examiner votre geôle dorée.

Si vous voulez maintenant examiner le cabinet de toilette allez au **864**.

Si vous préférez vous attabler allez au **342**.

327

Tandis que le second garde s'effondre sur le sol dallé, vous jetez des regards inquiets autour de vous dans l'espoir de trouver une échappatoire, lorsque vous apercevez, à quelques mètres, un jeune homme qui vous fait signe de loin. Vous vous approchez de lui avec circonspection, redoutant un piège, mais l'homme ne semble pas menaçant:

« Vite! Suivez moi, nous n'avons pas beaucoup de temps ! » s'exclame-t-il.

Il disparaît alors dans un couloir latéral sans même se retourner pour vérifier que vous le suivez. Vous hésitez un instant à lui emboîter le pas, mais vous n'avez guère d'autre choix, aussi décidez vous de vous fier à lui jusqu'à ce que vous puissiez choisir une autre solution. Rendez-vous au **71**.

328

Une voix aiguë surgit dans votre tête.

« Bienvenue. Je suis Alrauna, Déesse du peuple des Ph'lènes.

- Bonjour, dites-vous surpris.

Sur le coup, vous ne savez pas si vous devez parler ou penser pour communiquer avec

elle.

- Que viens-tu faire ici, Étranger ?

- Je voyage entre les Mondes à la recherche des différentes parties du Daleth, un appareil qui permet ces voyages, expliquez-vous. Je souhaite juste partir d'ici.

La Déesse-Fleur sursaute de peur :

- Un Technologique !!

- Un quoi ? faites-vous en vous tenant sur vos gardes.

- Les Technologiques ont créés "Les Machines" qui utilisent la puissance des Ténèbres. Ils viennent aussi d'autres Mondes comme toi.

- Non, absolument pas ! Je viens d'une dimension parallèle, si vous préférez. Je ne connais strictement rien à votre univers. Si je vous ai offensée en quoi que ce soit, je vous prie de bien vouloir me pardonner. Pourriez-vous m'expliquer votre situation ?

- Malgré ma protection divine, Les Technologiques ont réussi à envahir mon Monde, et ils ont répandu leur existence nauséabonde jusqu'à notre forêt. Ils réduisent les nôtres en esclavage pour exploiter leur pouvoir de Lumière. La cité au nord est la preuve ultime la cruauté de leur soi-disant Roi.

- Donnez-moi un moyen de comprendre les gens de cette planète, et guidez-moi vers cette ville. Je ferais tout ce que je pourrais pour vous venir en aide.

- Pourquoi le ferais-tu ?

- Peut-être pourriez-vous m'aider à repartir chez moi en échange ?

Elle regroupe ses quatre mains entre ses seins et se concentre. Une lueur bleue apparaît et se condense en une petite pierre précieuse. Un lierre se tortille en boucle, formant un écrin végétal très seyant. Elle vous le tend :

- Voici un Pendentif de Pythie, il te permettra de communiquer avec les Technologiques et les Ph'lènes.

Vous passez l'objet à votre cou (notez-le sur votre *Feuille d'Aventure*, il ne compte pas dans la limite des objets de votre sac à dos).

- Retourne sur le pont, une barque t'y attend. Elle te mènera directement là-bas en suivant le courant du Dorgan. Si tu réussis ta mission, rends-toi au sud de la chaîne de montagne orientale. Sur le haut plateau glacé, se trouve la Tour de Diamant, ta destination finale. »

Quelque peu perplexe sur ces explications, vous faites demi-tour en la remerciant. Effectivement, l'embarcation est maintenue par un lierre en forme d'escalier qui vous attend. Dès que vous êtes à bord, les coulants se rétractent, et vous laissez dériver au gré du courant. L'aube pointe rapidement, et vous n'avez pas beaucoup dormi cette nuit. Vous passez la journée à somnoler et grignoter (déduisez un repas de votre *Feuille d'Aventure* ; sinon, vous perdez 4 points d'*Endurance*) sur votre coquille de noix. Vous remarquez qu'il n'y a pas de rames, donc vous ne pourrez pas choisir votre direction au moment voulu. Voilà qui pourrait avoir des conséquences fâcheuses, si le courant vous maintenait au milieu de cette immensité liquide. C'est un coup à se retrouver dans l'océan, ou pire, tomber dans une cascade démesurée. Vous déglutissez en pensant à cette horrible possibilité. À la faveur de la nuit, vous découvrez d'autres colonies de lumières vivantes le long des rives. Très loin devant, le cours d'eau est recouvert d'un halo laiteux diffusé par la brume tenue. Voici sans doute la cité dont vous a parlé la Déesse-Fleur. Rassuré de savoir votre destination à portée de la main, vous vous endormez profondément.

Un à-coup vous réveille en sursaut. Votre barque vient d'heurter la berge, bloquée par

de grosses racines-échasses. Vous émergez de votre état second, puis retournez sur le plancher des vaches. Après vos ablutions et une collation rapide (déduisez un autre repas de votre *Feuille d'Aventure* ; sinon, vous perdez de nouveau 4 points d'*Endurance*), vous longez la rive vers le nord. Rendez-vous au **100**.

329

Vous revenez à vous, la tête en bas. Avec douleur, vous vous extirpez du véhicule. De l'autre côté, Pam fait de même, visiblement secouée. Loin derrière, dissimulé à l'ombre du pont, le corps du dévoreur est étendu. Peut-être est-il simplement assommé ? Dans le doute, mieux vaut ne pas trainer. De l'arrière du 4x4, Pam parvient à extirper une mallette grisée, à laquelle elle semble tenir plus qu'au reste du matériel (pourtant conséquent). De votre côté, vous pouvez emporter quelques-uns des aliments non périssables que la rescapée a dû accumuler avec patience au fil de ses péripéties : ajoutez 2 repas à votre équipement. Ensuite, vous n'avez malheureusement pas le temps de vous attarder : une série de cris apocalyptiques se mettent à résonner à proximité de la bête toujours inerte. Avec horreur, vous voyez d'autres créatures converger vers leur congénère depuis les rues adjacentes. Ces silhouettes massives et sombres se regroupent autour de la dépouille et se mettent à la renifler.

« Tirons-nous ! lâche Pam dans un murmure d'angoisse.

Vous vous mettez à courir le long de cette nouvelle rue, tandis que les hurlements barbares se déchaînent de plus en plus derrière vous. Furieux de découvrir l'un des leurs amoché, la meute de dévoreurs se lance à vos trousses, dans une charge qui fait trembler le sol.

- On est fichus ! » se lamente votre compagne d'échappée.

Vous regardez désespérément autour de vous, à la recherche d'une solution. Un peu plus loin, un unique véhicule poussiéreux est garé sur le bas côté de cette rue désertée. Si vous souhaitez vous en approcher, rendez-vous au **23**. À proximité, vous remarquez aussi une plaque d'égout. Si vous désirez y descendre, espérant que l'étroitesse de l'accès fasse renoncer vos poursuivants, allez au **471**.

330

Vous découvrez un local très exigü, à l'étroitesse accentuée par le fatras d'objets détériorés qui y a été accumulé. Dans cette remise sont entassés vaisselle ébréchée, outils corrodés, meubles fracassés et autres bibelots à l'existence achevée en plusieurs morceaux. Le propriétaire de la bâtisse ne semble pas s'être soucié de récupérer *a posteriori* quelque bien encore utilisable car toutes ces vieilleries semblent avoir été jetées en hâte les uns sur les autres.

Vous commencez une inspection sommaire du tas de détritüs mais abandonnez vite cette tâche ingrate après vous être écorché sur le bord coupant d'un plat terni à la forme allongée. Vous perdez un point d'*Endurance*.

Convaincu de perdre votre temps et votre énergie, vous quittez le local en refermant le battant derrière vous. Aucun bruit n'attire votre attention dans cette vaste demeure.

Si vous ouvrez la porte en face, allez au **213** ; si vous montez à l'étage, allez au **563**.

331

Vous foncez vers le Spectre de façon à augmenter votre force de frappe et votre inertie. Le choc vous engourdit le bras ; mais le craquement de la chitine du torse, et l'humeur liquide qui s'en écoule confirment que vous avez atteint votre cible (enlevez 2 points d'*Endurance* au Spectre). Le monstre émet un sifflement rageur, mais vous conservez l'avantage pour l'assaut suivant : qu'allez-vous faire ?

Si vous avez un pistolet laser, lui tirer dessus à bout portant ? Rendez-vous au **565**.

Si vous avez encore la dague, le poignarder avec ? Rendez-vous au **416**.

Continuer de l'attaquer avec le poing américain ? Rendez-vous au **438**.

332

« Repli général ! » hurlez-vous, tout en mettant le premier en application votre ordre.

Vous courez en effet comme jamais vous n'avez couru de votre vie, gardant à l'esprit que cette créature est capable de traverser les ruines en deux temps trois mouvements. Heureusement, vous l'avez sérieusement affaiblie et elle semble se préoccuper davantage de son nid. Impossible cependant de mener à bien la mission avec cette bête qui rôde. La peur au ventre, vous décidez de rentrer à la base. Les Technocrates vous retireront certainement vos grades et vous tomberez en disgrâce alors que d'autres plus compétents seront envoyés pour la même mission. La vôtre s'achève par dépit. Au moins, aurez-vous la satisfaction d'avoir sauvé votre peau et de pouvoir enfin mener une existence paisible comme égoutier du désert... cette profession dégradante qui consiste à ramasser puis incinérer les excréments des Vers des Sables déféqués trop près de la cité... Votre aventure est en tout cas terminée.

333

Dès votre entrée, votre pied continue sa course vers un sol qui manifestement ne se présente pas. Vous perdez à la fois l'équilibre, et une certaine prestance pendant de votre passage. Heureusement, votre chute libre dans les ténèbres absolues sera de courte durée. Vous entamez cependant une pathétique série de pirouettes exécutées sans aucun style jusqu'au bas d'une immense pyramide d'objets entassés qui, en plus de vous arracher des cris de stupeurs et de douleurs, vous soustraient un petit point d'*Endurance* en échange de diverses écorchures et légères contusions (*Modifiez votre Feuille d'Aventure en conséquence*).

Lorsque votre tête arrête de tourner, vous constatez que vous êtes complètement enseveli dans une multitude de petites boules métalliques, sphériques et assez légères. Elles vous font furieusement penser à quelque chose que vous connaissez, mais vous n'arrivez pas à vous remémorer quoi. Au moment où vous alliez vous relever, une voix rauque et rageuse se fait entendre :

« Gottferdom !! Qu'est-ce qu'il se passe encore là-dedans !? »

Le cliquetis caractéristique d'une clé que l'on tourne dans une serrure précède l'ouverture d'une porte sur votre gauche. Instinctivement, vous vous figez pour observer ce qui va se passer. Dans le déversement de lumière tamisée se découpe la forme d'un vieil homme trapu et grassouillet. Une immense paire de moustaches se termine en

deux jolies pointes recourbées en dessous de ses oreilles décollées. Le contre-jour vous empêche d'apprécier plus finement les intentions de l'individu au crâne dégarni. De sa main droite, émerge un large faisceau de lumière qui balaye la salle à la recherche du potentiel intrus :

- Il y a quelqu'un là-dedans ? réitère-t-il sans grande conviction. Je vous conseille de répondre ou de vous montrer, sinon, vous resterez enfermé ici longtemps. »

Si vous restez caché, rendez-vous au **373**.

Si vous vous relevez les bras en l'air pour parlementer avec celui qui est manifestement le propriétaire des lieux, rendez-vous au **644**.

Si vous décidez de passer à l'action en fonçant vers cette ouverture salutaire en écartant ce vieillard que vous n'estimez pas dangereux, rendez-vous au **624**.

334

Le dernier tronçon de la ligne du téléphérique est pratiquement vertical. Vous vous demandez comment des animaux de trait peuvent fournir autant d'énergie, surtout à de telles températures. La cabine passe la majorité du temps dans une brume grise opaque, ce qui fait que vous ne pouvez pas profiter du paysage. Lorsque vous sortez enfin de la couche nuageuse, c'est un ciel bleu foncé qui vous accueille. Une immense plaine blanche cotonneuse s'étend jusqu'à l'horizon légèrement courbe. Deux petits points lumineux sont suspendus au-dessus de votre tête, les étoiles les plus brillantes de ce Monde, pensez-vous songeur. La nuit s'installe tout doucement. Dehors, vous tombez sur les monstruosités à six pattes qui tirent les câbles du téléphérique. À première vue, ça ressemble à des Yaks, à cause de la fourrure longue et filandreuse qui les recouvre. Mais leur taille imposante est celle des mammouths antédiluviens. Ils font bien cinq mètres au garrot, et il y en a six harnachés à des cordages aussi gros que votre bras. Le froid extrême de la montagne vous rappelle que rester dehors n'est pas une bonne idée. Vous vous dirigez donc vers un grand porche où quatre gardes sont postés. L'un d'eux s'approche de vous :

« Salut à toi, Étranger. Que viens-tu faire à Kjeldor.

- Je m'en vais à la Tour de Diamant.

Le garde vous regarde fixement.

- Il n'y a aucune route qui mène à la tour. Plus personne n'y va depuis bien longtemps. Je te conseille prendre des guides, il y en a à l'Auberge des Voyageurs, sur la place ronde là-bas. Tu peux passer. »

Si vous avez rencontré Joan, rendez-vous au **778**. Sinon rendez-vous au **220**.

335

Utilisant votre myriade à son état brut comme une massue, vous frappez le crocodile le plus proche. Celui-ci semble plus excité que diminué par votre attaque. Vous n'aurez de toute manière pas l'occasion de renouveler votre offensive. Vous sentez les puissantes mâchoires d'un deuxième reptile se refermer comme un étau sur vos jambes vulnérables, arrachant de larges morceaux de chairs. Vous poussez un hurlement de douleur et vous vous écroulez à terre, crachant un filet de sang épais et visqueux. Les

crocodiles vous submergent alors de leurs poids et entreprennent de vous déchiqueter voracement. Bientôt, il ne reste plus de vous qu'un amas d'os et de chair sanguinolente. Votre aventure s'achève en même temps que votre vie.

336

Vous vous cramponnez à l'échelle tout en descendant. Par malchance, arrivé à mi-chemin, alors que vous jetez un coup d'œil en bas et constatez que la jeune femme s'éloigne en boitant, longeant l'immeuble, la créature réussit à arracher la fixation du mur ! Les secousses qu'elle vous inflige redoublent alors de violence et vous êtes éjecté dans le vide. Vous percutez la façade du bâtiment puis chutez lourdement à terre : vous perdez 5 points d'*Endurance*. Si vous êtes toujours de ce Monde, vous courez rattraper la fille : rendez-vous au **402**.

337

Vous vous réveillez les yeux brûlants et le visage en feu. Votre vue trouble se rétablit difficilement, et vous n'êtes pas au mieux de votre forme. Votre *Habilité* diminue d'un point jusqu'à ce que vous quittiez ce Monde à cause de votre vue temporairement déficiente. Rendez-vous au **49**.

338

Vous jetez votre dévolu sur une femme assez âgée mais celle-ci écarquille les yeux en comprenant que vous allez lui parler. Elle s'engouffre dans la boutique la plus proche pour vous échapper, une joaillerie si l'on en juge les bijoux présentés derrière la paroi en verre. Vous pouvez entrevoir la dame paniquée en train de parler avec un homme muni de lorgnons tout en vous montrant du doigt. Vous jugez alors plus sage de vous éloigner.

La voix d'un garçon malingre coiffé d'une laide casquette à rayures éclate soudain au-dessus du vacarme ambiant.

« Journaal, demandez le journal ! La guerre va-t-elle reprendre ? Un officier allemand vient d'être emprisonné alors qu'il était sur le point de réussir un coup d'état. La nation est-elle à nouveau en danger ? Seulement huit centimes pour en savoir plus. Journaal, demandez le journal !

Vous vous approchez du jeune vendeur qui est en train de donner un manuscrit plié à un homme ventripotent en échange de quelques pièces de monnaie. Il se retourne en devinant votre présence et ne peut réprimer une exclamation de surprise en vous détaillant.

- Mazette ! Vous êtes de quelle troupe ?

Surpris par la question, vous perdez toute répartie et le garçon en profite pour vous devancer.

- Je sais ! Vous travaillez pour un cinématographe, c'est ça ?

- Non... En fait, je viens de très loin si ce sont mes habits qui vous intriguent.

- Ah bon ? Vous parlez pourtant bien le français. Et je crois que c'est la première fois

qu'un monsieur me vouvoie, ajoute-t-il dans un large sourire qui dévoile une dentition prématurément clairsemée.

Une nouvelle fois, vous appréciez la capacité du Daleth à traduire et à vous permettre de parler, sans que vous ne vous en rendiez compte, des langues totalement inconnues.

Le garnement ne semble guère dangereux et vous décidez de lui exposer de but en blanc l'objet de votre visite en ce lieu étrange. Vous sortez le Daleth de votre sac pour lui présenter, en tâchant toutefois de tourner le dos aux autres passants.

- Cet objet vous rappelle-t-il quelque chose ? Vous voyez, il manque des parties à plusieurs endroits, faites-vous en indiquant les côtés de la sphère mis à nu. Vous ne sauriez pas où je pourrais les trouver ? On m'a dit que ce serait possible dans cette ville.

»

Tentez votre chance en augmentant exceptionnellement d'un point le résultat des dés. Si vous êtes *chanceux*, rendez-vous au **903**. Si vous êtes *malchanceux*, rendez-vous au **643**.

339

Affaibli comme vous l'êtes, et de surcroît dans cette obscurité, face à un groupe aussi nombreux, vous avez été bien téméraire... Vous êtes attaqué de tous les côtés et en l'espace d'une seconde vous perdez 3 points d'*Endurance*. Vous n'avez pas le choix, il faut fuir. Si vous le faites en courant, rendez-vous au **224**. Si vous préférez utiliser le Daleth, rendez-vous au **313**.

340

Vous saisissez la myriade à deux mains, et attaquez directement le Spectre de face. La fuite n'est pas envisageable.

SPECTRE CHASSEUR (blessé) Habileté : 9 Endurance : 8

Si vous êtes vainqueur, continuez votre lecture.

Lorsque le corps a fini de s'estomper, une nouvelle alerte hurle dans vos oreilles :

« *Alerte ! Alerte ! Stabilisateurs gravitationnels défaillants ! Orbite instable ! Évacuation immédiate par les nacelles de secours ! Collision dans vingt minutes ! Alerte ! Alerte ! Contrôle gravitationnel défaillant ! Orbite instable ! Évacuation totale et immédiate par les nacelles de secours ! Collision dans vingt minutes ! Alerte ! Alerte...* »

Voilà qui résout votre problème de sauvetage, qui devient impossible. Ce vaisseau va s'écraser comme l'autre. Vous activez le Daleth, avant d'être de nouveau bloqué dans le magnifique Monde d'Akbar. Devant vous trois portes s'affichent aussitôt, flottants à quelques centimètres au dessus du sol. Sans réfléchir plus longtemps vous faites votre choix.

Si vous empruntez la première porte, qui est rouge sang, rendez-vous au **848**.

Si vous franchissez plutôt la deuxième porte, qui est une sorte de mélange de vert et de bleu, rendez-vous au **507**.

Si vous choisissez la troisième porte, de couleur rose bonbon, rendez-vous au **226**.

Mais si vous avez déjà visité tous ces Mondes, rendez-vous au **382**.

341

Avisant un épais taillis de buissons à larges feuilles, vous plongez sous leurs branches basses et vous couchez, immobile, pour observer l'approche de votre mystérieux visiteur. Au bout de quelques secondes, vous voyez arriver un groupe de créatures à l'apparence plus ou moins humaine, équipées de lances barbelées et vêtus de plastrons composés de plaques métalliques fixées sur un justaucorps de cuir. Elles semblent chercher quelque chose mais ne mettent guère de cœur à leur ouvrage, se contentant de jeter des regards de part et d'autre du sentier qu'elles suivent. Elles passent devant votre cachette sans même vous remarquer et poursuivent leur chemin vers l'ouest. Ne souhaitant guère signaler votre présence, vous attendez quelques instants qu'elles aient disparues au détour du sentier puis, rapidement, vous vous relevez et disparaissiez dans les taillis au sud du chemin en courant pour éviter qu'elles ne vous repèrent. Poursuivez votre chemin au **89**.

342

Vous approchez de la table pour en examiner les mets qui y sont disposés. Aucun ne vous est familier, mais vous vous en doutez : le Monde où vous êtes est trop différent du vôtre. Il vous semble reconnaître cependant un plat verdâtre qui ressemble à un assortiment de légumes filandreux. Leur goût vous rappelle certaines algues de chez vous, aussi décidez vous de les manger. Un pichet de cristal contient une boisson de couleur dorée et, à l'odeur sucrée qu'il dégage, il vous semble reconnaître un jus de fruit d'une sorte ou d'une autre. Vous vous en servez un grand verre et appréciez le subtil mélange qu'il forme avec la légère amertume des légumes. Vous vous apprêtez à goûter une sorte de gélatine violette lorsque, sans crier gare, la tête vous tourne et toute la pièce semble entamer une infernale sarabande. Vous vous levez de table pour tenter de faire passer ce malaise, mais il vous est impossible de rester debout, et vous vous écroulez sur le tapis. Tandis que vous sombrez lentement vers l'inconscience, le mot « poison » s'impose à votre esprit embrumé... Rendez-vous au **635**.

343

Vous touchez prudemment la plaque transparente, mais rien ne semble se produire. Vite vous la délogez de son emplacement et la glissez rapidement sous votre tunique, puis vous vous détournez de la console et vous vous empressez de rejoindre le Haut Conseiller dans l'étroit passage où il a disparu. Rendez-vous au **106**.

344

Vous sortez hâtivement le Daleth de votre sac à dos et tâtonnant un peu avant de le trouver, vous pressez l'interrupteur l'actionnant. Aussitôt une porte holographique se matérialise au beau milieu de la branche. Vous constatez que la qualité de son contour ne s'est pas améliorée et vous espérez que le Daleth vous conduira bientôt à l'un de ses fragments. Sans hésiter toutefois, compte tenu de votre situation, vous franchissez la porte résolument, reprenant votre voyage en aveugle dans les méandres du Macrocosmos.

Lancez un dé pour savoir où votre périple va maintenant vous conduire.
Si vous obtenez 1, 2 ou 3, rendez-vous au **625**.
Si vous obtenez 4, 5 ou 6, rendez-vous au **315**.

345

Vous sortez fébrilement le tentacule de votre sac à dos et vous projetez un concentré de poussière rouge sur le Spectre Chasseur le plus proche. Ce dernier ne semble pas le moins du Monde affecté par votre acte et vous porte un coup violent, qui vous fait perdre deux points d'*Endurance*. Visiblement, la poussière ne fonctionne pas sur des êtres extra sensoriels. Pestant sur votre malchance, vous brandissez d'un air rageur votre myriade. Retournez au **709** et poursuivez le combat.

346

Le Daleth que vous découvrez émet une lumière, et tout à coup, trois portes colorées se dessinent sur le mur. Le Spectre Chasseur pousse un sifflement strident et accourt dans votre direction. Vous foncez sans demander votre reste, et plongez dans l'un des passages salvateurs. La créature lance un cri de frustration quand sa griffe acérée ne fait que couper le bout de votre botte. Vous changez de Monde avec la joie d'avoir réussi à berner un Spectre Chasseur ! Rendez-vous au **905**.

347

Vous suivez la lisière de la végétation durant de longues minutes en direction de l'Est lorsque vous apercevez, à plusieurs centaines de mètres, un reflet brillant sur le bord du lac. Vous vous arrêtez un instant pour tenter de distinguer plus de détails, mais la distance vous en empêche.

Si vous voulez continuer dans la même direction allez au **166**.

Si vous jugez plus sage de pénétrer dans les bois pour dissimuler votre présence allez au **504**.

348

Blanche semble être la plus vieille membre du groupe, du moins pour ce que vous en savez. Elle est plutôt grande et n'a que quelques centimètres de moins que vous, et sa démarche est ferme et assurée malgré son âge.

« Merci de votre aide lors du combat contre le gardien. Je savais que c'était une bonne idée de nous intégrer à notre petit groupe. Vous savez, les autres membres sont trop fiers pour l'avouer, mais nous sommes tous soulagés d'avoir un compagnon supplémentaire. Ils ne vous le diront pas, mais certains ont attendu plusieurs mois dans la ville que d'autres faucheurs arrivent, sachant pertinemment qu'ils ne réussiraient pas à battre le gardien à moins d'être assez nombreux. Ce qui ne veut pas dire que nous soyons bons amis de fait. Tout le Monde tente de garder le plus de mystères sur son origine et ses vraies capacités, pour le cas où cela tournerait mal.

- Qu'est-ce qui vous rend aussi méfiants ?

- C'est bien simple. Nous sommes sept. Il n'y a qu'un seul masque. Ce masque a réussi à transformer un coin reculé en une terre de zombies par sa simple présence. Essayez d'imaginer ce que pourrait faire un homme qui le porterait. Il pourrait distribuer la mort ou la vie à sa convenance.

- Ce n'est donc pas une quête à but purement humanitaire, visant juste à rétablir l'équilibre du Monde, j'en déduis, répondez-vous sarcastiquement.

- Évidemment que non.

Elle jette un œil autour d'elle, et s'assure que les duos de marche se sont espacés d'assez pour permettre une conversation discrète.

- Bien que certains me paraissent encore plus louches que d'autres. Vert ne parle jamais à personne. Rousse est presque une gamine, mais elle manie la faux comme si elle avait été entraînée à ça toute sa vie. Rouge connaît juste trop de choses sur cette histoire pour être honnête.

- Et vous, pourquoi recherchez-vous le masque ? demandez-vous alors.

Elle s'arrête un instant et vous regarde droit dans les yeux. Puis elle sourit, et répond :

- Ses mystères font d'une femme ce qu'elle est. »

Cette réponse vous laisse perplexe, et vous méditez dessus quelques instants. Rendez-vous au **435**.

349

Vous vous relevez et approchez de l'entrée principale. Un garde vient aussitôt à votre rencontre. Il est armé d'une lance avec une pointe en os, et une fronde est accrochée à sa ceinture :

« Que veux-tu, Étranger ?

- Voir le Prince !

- Le jour des doléances, c'est la semaine prochaine ! Passe ton chemin.

- J'ai une information capitale à lui transmettre. Les créatures de la forêt préparent une rébellion.

Le garde vous regarde avec de gros yeux incrédules, ce qui ajoute une pointe de comique à la situation.

- Attendez-moi ici !

Il fait signe à deux de ses compagnons qui arrivent au pas de course pour le remplacer. Après quelques minutes, le soldat revient et vous introduit à l'intérieur qui est tout aussi magnifique. C'est une combinaison subtile de bois et de tissus incrustés dans la structure osseuse, dont le blanc livide rehausse les vifs coloris des plantes d'ornement. Les courants d'air chaud diffusent de subtiles fragrances, donnant à chaque salle une ambiance particulière. Comme vous le pensiez, le bâtiment central est tout en longueur vers le fond à l'intérieur du tronc de l'animal. La grande salle dans laquelle vous venez de pénétrer est une véritable cathédrale avec une colonne vertébrale géante comme clef de voûte. Le sol est recouvert de marbre mauve, et les fresques peintes à même la peau tannée qui recouvre les côtes du mastodonte semblent fragiles et résistantes à la fois. Étonnamment, la température est supportable alors que vous craigniez étouffer sous cette tente gigantesque. Plus loin se trouve le trône, assemblage d'os rehaussé de renforts en bois poli, acajou, ébène, et motifs en amarante. L'homme mince qui y est assis porte des vêtements raffinés représentant un griffon aux couleurs ostentatoires.

Vous vous immobilisez devant lui. Le garde s'agenouille :

- Prince Téfé. Voici l'Étranger qui parle de rébellion.

Il le congédie d'un geste dédaigneux, puis il vous scrute avec insistance.

- Que veux-tu voyageur ? » demande-t-il d'un ton las.

Si vous avez été empoisonné par le Roi-Scorpion allez au **77**. Sinon, allez au **541**.

350

Vous semblez être tous trois d'accord sur la manœuvre. Mieux vaut se faire discrets dans les parages. La jeep garée, vous la recouvrez rapidement d'une bâche pour ne pas la retrouver ensablée. Ce faisant, un bruit de fouissement se laisse entendre sournoisement... Cela vient de la direction par laquelle vous êtes arrivé ici ! Vous scrutez aux lunettes les environs et vous distinguez un sillon sinueux qu'est en train de laisser en ce moment même l'une de ces bêtes oblongues qui hantent le désert... Heureusement, celle-ci s'éloigne... Ce qui signifie qu'elle se dirige vers Neufort V, à moins qu'elle ne bifurque avant. Vous en informez vos collègues. Tout cela ne vous plait guère mais, étant donné le niveau de sécurité de la ville et l'état d'alerte dans laquelle vous l'avez laissé, il n'y a pas lieu de s'en faire. Vous rassurez les troupes et enjoignez l'assemblée à rejoindre l'objectif, à partir duquel la colonne de fumée noire semble s'adoucir de plus en plus. Tous foulards dehors, vous progressez à bon rythme. Rendez-vous au **649**. Cette entreprise vous aura coûté 2 points de *Temps*.

351

Vous avancez prudemment dans les décombres et regardez attentivement le sol à la recherche du moindre indice encore consistant.

« *Et si vous trouvez quelque chose d'étrange, un indice sur ce qui a pu causer l'explosion, ramenez-le nous coûte que coûte.* »

Les paroles des Technocrates résonnent dans votre esprit au moment où vous croyez reconnaître quelque chose : une main carbonisée ! Ou une patte... Allez savoir. Dégouté mais contraint, vous la saisissez et la rangez au fond de votre sac, non sans l'avoir emballée dans un isolant (*inscrivez la Main sur votre Feuille d'Aventure si vous le souhaitez*). Comme vous vous y attendiez, une race étrangère pilotait probablement ce vaisseau. De quoi ravir vos supérieurs que vous savez férus d'astronomie. Le reste de votre recherche se révèle plutôt médiocre. Quant à vos compagnons, ils vous présentent leurs trouvailles : les restes de ce qui semble avoir été une arme à feu à petit calibre ainsi qu'une solide valise contenant des vêtements intacts. Chacun embarque donc sa trouvaille. Cette fouille vous aura coûté 2 points de *Temps*. Si vous ne l'avez pas encore fait, vous pouvez maintenant visiter l'intérieur du vaisseau au **773**. Sinon, il ne vous reste plus qu'à retourner à la base faire votre rapport, rendez-vous alors au **249**.

352

Sans quitter des yeux l'étrange personnage, vous vous débarrassez de votre matériel et le déposez à vos pieds. Avec effarement, vous le voyez disparaître lentement dans le

sol, pour ne laisser qu'une place vide (rayez tout votre matériel de votre *Feuille d'Aventure*, mais gardez en une trace pour le cas où vous le retrouveriez plus tard). Une fois ceci fait, le Haut Conseiller vous tourne le dos en agitant vaguement la main vers l'un des murs, et la barrière qui vous retenait prisonnier s'estompe pour vous permettre d'avancer:

« Suis moi, voyageur, tu dois être curieux de savoir où tu as atterri. »

Vous emboîtez le pas de l'homme, qui s'éloigne de vous d'un pas tranquille et silencieux. Il franchit un passage qui vient d'apparaître dans un mur, sans vérifier si vous le suivez.

Si vous décidez de suivre le Haut Conseiller allez au **106**.

S'il vous semble plus judicieux d'explorer la salle où vous êtes allez au **633**.

Si, enfin, vous préférez ne pas bouger du tout allez au **540**.

353

Lorsque vous pressez le bouton familier, une unique porte s'affiche dans l'espace devant vous. A présent que le Daleth est reconstitué, elle est parfaitement nette et vous offre la vision d'une immense pièce blanche, qui ressemble à une sorte de laboratoire. Derrière elle, vous le devinez, il y a le Monde des concepteurs du Daleth et la fin de votre périlleuse quête. Vous êtes paré pour enfin obtenir les explications que vous attendez depuis le début de votre aventure. Sans hésiter donc, vous franchissez la porte dimensionnelle. Rendez-vous au **877**.

354

Vous ne trouvez rien de particulièrement intéressant, ce qui est logique vu qu'il s'agit de ses vêtements de travail. Pourtant une chose étrange se produit. Il vous semble voir des petits points rouges apparaître progressivement sur la peau de l'homme. Intrigué, vous vous approchez du phénomène, un peu trop peut-être car ce qui se déroule dans la seconde suivante ne vous laisse aucune chance de réagir. Cet homme que vous avez transpercé de multiples coups, dont plusieurs à des endroits mortels, se relève, et vous prenant complètement au dépourvu, vous donne un coup de pioche particulièrement violent. Vous perdez 3 points d'*Endurance*. Et de nouveau, vous vous retrouvez face au mineur fou ressuscité, qui donne mécaniquement des coups au hasard. Il va falloir le combattre une deuxième fois.

MINEUR FOU Habileté : 5 Endurance : 8

Si vous parvenez à le vaincre, votre adversaire s'effondre une nouvelle fois au sol. Vous décidez cette fois de ne pas vous attarder dans les parages. Si vous partez dans l'unique galerie qui sort de cette caverne en courant, rendez-vous au **61**. Si vous en avez assez de cet endroit maudit et préférez tenter votre chance dans un autre Monde, utilisez votre Daleth en vous rendant au **313**.

355

Vous suivez le sentier tortueux qui s'enfonce droit vers l'ouest à travers les épais taillis

durant plusieurs minutes avant de vous arrêter soudainement. A environ une cinquantaine de mètres devant vous, un groupe de créatures à l'apparence vaguement humaine progresse d'un pas nonchalant, transperçant de leurs lances, de temps à autre, les buisson bordant le sentier. Elles ne vous ont pas vues arriver dans leur dos et semblent fort accaparé par une discussion houleuse.

Si vous souhaitez signaler votre présence, rendez-vous au **578**.

Si vous préférez vous enfuir vers le Sud pour les éviter, rendez-vous au **89**.

356

Sdashilr semble hésiter à vous dire quelque chose, puis il se lance.

« Nous sommes pacifiques et croyons en l'ordre naturel des choses. Je t'ai dit tout à l'heure que tu n'étais que l'instrument de notre destin, mais d'autres n'ont pas cette sagesse. Un tout petit nombre de jeunes Lashlqvys refuse de se laisser porter par les flots de l'histoire. Ils ont créé un mouvement qu'ils ont baptisé « la Houle », et ont juré la perte des Porteurs de Globe. Ils souhaitent que leur mort serve d'exemple à ceux qui voudraient souiller Akuae. A vrai dire, nous ne pourrons pas assurer ta sécurité très longtemps... »

Vous essayez encore d'assimiler toutes ces informations, quand vous repensez soudain au Daleth. Pour l'instant, les Spectres Chasseurs vous ont laissé tranquille... Il vaudrait mieux ne pas jouer trop longtemps avec le feu, même si d'autres questions vous brûlent les lèvres...

Si vous demandez à Sdashilr s'il a des informations sur les fragments du Daleth, rendez-vous au **109**.

Si vous lui demandez s'il y a un moyen de les aider à sauver leur civilisation, allez au **703**.

Si vous préférez utiliser le Daleth immédiatement pour partir sur un autre Monde, rendez-vous au **378**.

357

Ce combat titanesque aurait sans doute mérité sa place dans les livres d'histoire. Enfin Achmos s'effondre, vaincu par l'acier et le feu. Son masque de bois roule à terre avant que les flammèches ne le transforment en torchère... puis Jaune libère le feu de sa gorge sur lui, le réduisant en poussières en un instant. Vous restez quelques secondes béat devant ce phénomène, puis vous éclatez :

« Nous avons accompli tout ce chemin, combattu tous ces monstres, laissez les autres mourir pour détruire ce masque ! hurlez-vous.

- Exactement, répond calmement Jaune tandis que les symboles sur corps disparaissent. Ce masque ne nous aurait servi à rien de toute façon. Il appartient à la Grande Ombre, et nul autre qu'elle n'a le droit ni le pouvoir de l'utiliser. Mais tant qu'il existait en ce Monde, sa force était telle qu'il corrompait cette région. Détruire ce masque consiste juste à ramener l'équilibre naturel des choses. Maintenant, cette terre va redevenir le royaume de la vie qu'elle n'aurait jamais dû cesser d'être.

Il dépose alors sa faux et ôte son masque, révélant une tête à la peau noire, pourvu d'une abondante masse chevelue bouclée.

- Je suis humain. Tu l'es aussi. Tu dois comprendre une chose, c'est que la Grande Ombre, la Mort, la Faucheuse ou quel que soit le nom que tu lui donnes, ne tue pas les êtres vivants. C'est probablement la seule chose en ce Monde qui ne puisse pas le faire d'ailleurs. Elle se contente d'attendre, hors du temps et de l'espace, qu'ils meurent pour nettoyer les restes spirituels, détacher l'âme, toutes ces choses-là. J'ignore quel ennemi est si redoutable qu'il te semblait nécessaire de posséder un artefact nommé « le masque de la Mort » pour le terrasser, mais je le répète, ce masque aurait peut-être pu te donner tous les pouvoirs, sauf celui de tuer. Maintenant réfléchis à ce qui aurait pu se passer si un inconscient comme toi avait enfilé ce masque. Il aurait peut-être obtenu tous les pouvoirs de l'Ombre, mais aussi tous ses défauts. Dis-moi, as-tu envie de passer l'éternité coupé de toute chose, accomplissant inlassablement la même tâche, dépourvu de la moindre liberté ?

Jaune et vous vous regardez droit dans les yeux, vous déifiant du regard pendant encore quelques instants. Et puis soudain il éclate de rire :

- Nous venons d'enfin offrir le repos éternel à une légende, de rétablir l'équilibre existentiel, mais pourtant nous continuons à nous battre ici et maintenant. Tu n'es pas d'ici homme. Je te soupçonne même de venir de bien plus loin que nul ne pourrait l'imaginer. Tu t'es lancé dans cette aventure-ci malgré les dangers, sans rien savoir ou presque de cette histoire, uniquement appâté par le pouvoir du masque. Tu dois te sentir spolié, trahi, maintenant qu'il n'existe plus, et j'en suis désolé. Si nous avions plus de temps, je pourrai peut-être t'expliquer tout cela calmement, et peut-être la partie chevaleresque de ton cœur s'en sentirait-elle mieux, mais je crois que tu vas devoir partir. »

Vous remarquez alors la silhouette de deux Spectres Chasseurs en train de se matérialiser dans la salle. Il a raison, vous ne pouvez malheureusement plus attendre. Malgré la douleur de vos blessures, souvenirs amères de ce Monde, vous saisissez le Daleth. Rendez-vous au **93**.

358

Vous suivez les Lashkvys en silence. Certains d'entre eux continuent de vous dévisager comme si ils n'arrivaient toujours pas à croire à votre présence. Tout en marchant, le Lashkvys qui vous a adressé la parole se met à souffler dans une conque percée de petits trous, et commence à en jouer à la manière d'une flûte. Vous n'entendez aucun son. Puis l'humanoïde s'arrête de jouer et vous dit qu'il vient de prévenir le Conseil de votre arrivée. Les dernières brumes se dissipent totalement et révèlent une véritable mégapole sous-marine devant vous.

C'est un amalgame de milliers de bulles laiteuses, de dômes, empilés les uns sur les autres, percés de portes et de fenêtres. D'innombrables arches et passerelles relient les maisons entre elles, qui semblent avoir poussées anarchiquement sur des piliers ou des murs recouverts d'algues brillantes. Vous pénétrez dans la cité, et là aussi votre arrivée ne passe pas inaperçue. Une vingtaine de gardes munis de boucliers forme un cordon de sécurité autour de vous. Des centaines de Lashkvys vous dévisagent, muets de stupeur, et figés comme des statues. D'autres au contraire s'agitent dans tous les sens et s'enfuient en hurlant. Suivant votre guide, vous entrez dans un grand bâtiment

constellé de mollusques. Rendez-vous au **436**.

359

L'être est vêtu d'une toge violette aux manches jaunes. Un cordon tressé rouge lui sert la taille. De son dos sortent deux ailes magnifiques recouvertes de plumes d'une blancheur éclatante. Lorsqu'il tourne la tête vers vous, vous êtes surpris de voir un bec de rapace marron. Le visage de l'homme-faucon est complètement recouvert de duvet blanc, ses petits yeux noirs vous fixent avec intérêt.

« Qui que vous soyez, arrêtez immédiatement de vous battre ! Vous êtes dans un lieu de méditation.

Le Spectre Chasseur regarde tout autour de lui avec un intérêt certain.

- *Où sommes-nous ?* demande-t-il.

- Vous êtes dans la Bibliothèque de Babel.

- *Le Monde de la Connaissance Parfaite Éternelle...* murmure votre ennemi.

- C'est ainsi qu'il est aussi nommé. Êtes-vous venu pour étudier les Connaissances du Multivers ? demande l'hybride.

- *Non*, lui répond le Spectre.

Puis il s'adresse à vous :

- *Vous avez de la chance, ce lieu est sacré. Vous pouvez rester ici tant que vous voulez, le Daleth y sera en sécurité. Mais dès l'instant où vous quitterez cet endroit, nous reprendrons notre chasse pour récupérer cette machine, que vous le vouliez ou non !*

Sur ces mots, le Spectre disparaît, vous laissant seul avec l'homme-faucon qui vous adresse la parole :

- Êtes-vous venu pour étudier les Connaissances du Multivers ? demande l'hybride.

- Non, je cherche juste un morceau de ma machine à voy...

Vous êtes soudain épouvanté en réalisant que le Spectre vient d'emporter votre myriade (*effacez la myriade de votre Feuille d'Aventure*) ! Comment allez-vous faire sans votre arme ? Votre mutisme incite votre interlocuteur à reprendre la conversation :

- Quoi qu'il en soit, vous devez partir. La Bibliothèque n'est disponible que pour ceux qui ont décidé d'atteindre l'Illumination grâce à la Connaissance Totale et Parfaite qui réside en ce lieu. Si vous restez, vous devrez vous plier aux règles de ce niveau d'existence.

La tirade vous tire de votre cauchemar :

- Oui, oui, bégayez-vous. Je, je m'en vais. Désolé de vous avoir dérangé. »

Vous réactivez le Daleth sans plus attendre. Vous espérez que vous n'arriverez pas dans un endroit dangereux, et que ce sera le même Spectre qui tentera de vous intercepter. Vous allez devoir ruser pour récupérer votre arme. La porte ovale qui s'ouvre clignote entre le rouge et le jaune. La sirène d'alerte qui retentit quand vous la franchissez ne présage rien de bon... Rendez-vous au **410**.

360

Le passage que vous aviez lu dans la bibliothèque de Babel vous revient soudain en mémoire. Serait-il possible que...

« Bonjour ! Argon, je suppose ? demandez-vous, quasi-certain de la réponse.

- Bonjour... Heu, non, je m'appelle Lanzecki. »

Réponse qui vous trouble encore plus, surtout lorsque vous lui confirmez que vous n'êtes pas Argon non plus. Rendez-vous au **557**.

361

Malheureusement, vous manquez de rapidité et la masse des Hidiens vous projette à terre. Avec une agressivité terrifiante, ils vous mordent, vous griffent, vous rouent de coups en poussant des cris sauvages. Vous tentez vainement de vous relever mais la masse de corps qui vous écrase vous cloue littéralement au sol. Des dizaines et des dizaines de pieds vous piétinent avec fureur mais peu à peu, votre corps vous paraît de moins en moins sensible. La douleur que vous éprouviez au début disparaît petit à petit et une lumière brillante illumine vos yeux hagards. Tout semble si clair de l'autre côté et vous vous laissez porter sans réagir. Puis, brutalement toute sensation disparaît au moment où le dernier souffle de votre vie est expiré par votre bouche ensanglantée. Votre aventure est terminée.

362

Vous avez l'impression que de la lave en fusion coule dans les veines de la monstruosité qui vous fait face. Les relents de soufre qui sortent des naseaux de la tête de dragon vous indisposent. De plus, la chaleur qui irradie de la masse rougeoyante fait fondre la glace environnante. Et c'est dans une gadoue de neige fondue glissante que vous allez devoir abattre cette allégorie directement sortie des contes de votre enfance. C'est un élémentaire magique. Donc, les dégâts de feu lui redonnent de l'*Endurance*, les dégâts de glace sont doublés. S'il fait un double lors de son jet de dé, il lance un Souffle de Feu magique qui vous inflige directement 4 points d'*Endurance* (*pas de défense possible, sauf si vous avez une protection magique*).

TÊTE DE ROUGE-FEU Habileté : 12 Endurance : 20

Si êtes victorieux, rendez-vous au **463**.

363

Vous tenez votre ligne de mire. Dès que le Spectre s'est matérialisé, vous tirez votre carreau d'arbalète. *Testez votre Habileté*. Si vous réussissez, vous touchez le Spectre (enlevez-lui 2 points d'*Endurance*) ; si vous ratez, le carreau rebondit sur sa carapace et va se ficher dans plafond. Jetez l'arme devenue inutile, puis engagez la suite des hostilités. Qu'allez-vous faire ?

Si vous avez un pistolet laser, le canarder ? Rendez-vous au **527**.

Si vous avez encore la dague, la lancer ? Rendez-vous au **738**.

L'attaquer avec le poing américain ? Rendez-vous au **331**.

L'empaler avec l'hallebarde ? Rendez-vous au **621**.

Trancher le membre qui tient la myriade avec le cimenterre ? Rendez-vous au **754**.

364

Le spectacle des créatures éthérées flottant dans le couloir en une file disciplinée a de quoi vous faire perdre tout espoir de survie. Vous remarquez pourtant les filaments blanchâtres qui émergent de leurs silhouettes sans consistance pour voler jusqu'aux ampoules électriques et se fondre dans la vive lumière. Comme si le système d'éclairage, pourtant issu d'une technologie rudimentaire, absorbait l'essence vitale de vos impitoyables poursuivants. Nulle trace de souffrance ne se distingue cependant sur les yeux à facettes du plus proche.

Vous brandissez la myriade et c'est avec l'énergie du désespoir que vous entamez le combat.

SPECTRE CHASSEUR Habileté : 10 Endurance : 12

Votre myriade reste à son état de base pour ce combat et inflige donc deux points d'*Endurance* de dégâts par assaut. Si vous triomphez de votre adversaire, rendez-vous au **823**.

365

Vous bondissez en brandissant votre myriade telle une lance en visant un des segment du thorax. Le choc est rude, vous avez l'impression d'avoir frappé de plein fouet un mur en béton. Votre adversaire doit posséder une carapace en titane iridié, car il devrait coupée en deux avec un tel coup. Le Spectre se redresse immédiatement, tandis que vous faites quelques pas en arrière pour vous mettre en garde. Vous êtes maintenant l'un face à l'autre, telle des statues de guerriers prêts à l'assaut final, chacun cherchant à évaluer la meilleure stratégie d'attaque, élaborant des tactiques de défenses, établissant un bilan de points forts et des points faibles de l'adversaire.

Soudain, un être étrange apparaît entre vous deux. Rendez-vous au **609**.

366

Vous vous asseyez sur le bord du ring pour prendre un petit casse-croûte (rayez un repas de votre *Feuille d'Aventure*, sinon vous perdrez 4 points d'*Endurance*). Votre crâne pulse au rythme des deux tons de l'alarme du vaisseau qui hurle à tue tête depuis votre arrivée. Vous vous hâtez de récupérer vos affaires. Vous vous débarrassez de toutes les armes que vous aviez prises ici (rayez-les toutes de votre *Feuille d'Aventure*), car vous avez récupéré votre arme magique « Toutes en Une » (réinscrivez la myriade sur votre *Feuille d'Aventure*), qui est bien plus pratique à trimbaler que tout cet attirail. Soudain, une nouvelle alerte hurle dans vos oreilles :

« *Alerte ! Alerte ! Stabilisateurs gravitationnels défaillants ! Orbite instable ! Évacuation immédiate par les nacelles de secours ! Collision dans vingt minutes ! Alerte ! Alerte ! Contrôle gravitationnel défaillant ! Orbite instable ! Évacuation totale et immédiate par les nacelles de secours ! Collision dans vingt minutes ! Alerte ! Alerte...* »

Décidément, tout vous oblige à quitter cet endroit. Vous activez le Daleth et devant vous trois portes s'affichent aussitôt, flottants à quelques centimètres au dessus du sol. Sans réfléchir plus longtemps vous faites votre choix.

Si vous empruntez la première porte, qui est rouge sang, rendez-vous au **848**.
Si vous franchissez plutôt la deuxième porte, qui est une sorte de mélange de vert et de bleu, rendez-vous au **507**.
Si vous choisissez la troisième porte, de couleur rose bonbon, rendez-vous au **226**.
Mais si vous avez déjà visité tous ces Mondes, rendez-vous au **382**.

367

Vous vous approchez de l'arbuste pour en détacher les baies, lorsqu'un bruit de froissement se fait entendre sur votre gauche. Vous restez un instant immobile, scrutant les hautes herbes qui vous cachent la vue, mais plus rien ne semble bouger dans les fourrés. Vous vous emparez de votre arme et commencez à approcher du lieu où il vous semble avoir perçu le bruit, lorsque vous voyez surgir devant vous un animal assez imposant, de couleur beige et rayé de brun. Sa tête féline porte en son sommet deux petites oreilles qui tournent sans cesse d'un côté et de l'autre, tandis que la bête vous fixe de ses yeux vert clair. L'animal ouvre la bouche pour lancer un sourd rugissement puis bondit sans prévenir dans votre direction. Nul doute qu'il a trouvé là un repas à son goût...

FELIN Habilité : 8 Endurance : 9

Le félin dispose d'une attaque spéciale : s'il obtient un 6 lors de son jet d'attaque, relancez le dé. S'il obtient à nouveau un 6, l'animal profitera d'un tronc d'arbre pour bondir et vous infliger 3 points de dégâts sans que vous puissiez vous défendre (à moins de *Tenter votre Chance* : si vous réussissez votre jet, l'animal ne vous inflige aucun dégât). Si le deuxième jet du félin est inférieur à 6, l'attaque se déroulera normalement.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **300**.

368

Vous continuez un bon moment le long de cette galerie. En dehors des traces de vie qui s'accrochent sur les murs par endroits, vous ne remarquez rien, même pas un wagonnet vide oublié là par des mineurs peu consciencieux. Vous parvenez dans le passage principal, où huit paires de rails partent à travers la mine, et cela éclairé par la lumière du jour. En effet, devant vous s'ouvre la sortie vers une large carrière. Elle est mollement condamnée par une barrière de bois que vous franchissez sans mal. Pour vous retrouver nez à nez... avec un Spectre Chasseur ! La créature détend ses longues pattes griffues et se met à parler d'une voix froide comme l'abîme d'où elle vient :

« *Votre quête est veine. Donnez-nous cet Aleph artificiel.* »

Pour toute réponse, vous brandissez farouchement votre myriade. Impossible d'échapper à cet affrontement.

SPECTRE CHASSEUR Habilité : 10 Endurance : 12

Si vous l'emportez, il n'est plus l'heure de traîner ici. Vous reprenez sans tarder votre

chemin. Rendez-vous dans ce cas au **826**. Si vous voulez utiliser le Daleth pour quitter ce Monde, rendez-vous au **840**.

369

Vous saisissez lestement votre myriade et votre sac à dos, avant de filer vers la porte de la chambre. Quelques minutes plus tard, vous dévalez l'escalier végétal et vous vous retrouvez bientôt dans la rue, à présent très sombre. Selnyon et Trynium ont évidemment disparu depuis longtemps, mais vous avez vu par où ils étaient partis. Le village, si idyllique en plein jour, est nettement différent la nuit : n'étant pas éclairé, ou très peu, des zones d'ombre se créent un peu partout, contribuant à une ambiance assez pesante.

Vous arrivez assez rapidement sur la grande place ; ici aussi, tout semble différent. Les ténèbres recouvrent l'herbe verdoyante et vous ne distinguez pas grand-chose dans le noir ; cependant, vous percevez le bruit caractéristique d'une porte qui se referme. Au même instant, vous remarquez que de la lumière s'échappe d'une petite fenêtre de la grande maison qui occupe la place du village.

Si vous souhaitez à votre tour, pénétrer dans cette demeure, rendez-vous au **81**.

Si vous préférez retourner dans votre lit douillet pour finir votre nuit, rendez-vous au **642**.

370

« Le Globe que vous avez découvert est le fruit de la technologie avancée d'une race qui réside dans une de ces dimensions. Pour faire simple, il s'agit d'une sorte d'Aleph artificiel. Son pouvoir est évidemment moindre, car il est électronique, mais il a la faculté d'ouvrir des portails entre les différentes dimensions, ou les Mondes, si vous préférez. Il permet en outre d'acquérir des connaissances sur chacun de ces Mondes et ses concepteurs l'ont notamment conçu de telle façon qu'il ait la capacité d'apporter à son porteur la maîtrise et la compréhension de la langue de chaque dimension.

- Comment savez-vous tout ça ? demandez-vous une nouvelle fois, de plus en plus intrigué.

- Car les concepteurs de ce globe, qu'ils appellent Daleth, sont entrés en contact avec nous, par la voie de l'esprit. Ils nous ont exposé la situation, qui est assez complexe et extrêmement dangereuse.

- Ah bon ? questionnez-vous, vous sentant quelque peu dépassé par ces révélations brutales.

- Le globe que vous voyez sur la table n'est qu'une partie du Daleth. Pour une raison inconnue, lorsque ses concepteurs ont enfin fini de l'assembler, il est devenu instable. Il a ouvert simultanément des dizaines de portes et ensuite, il a explosé. Les morceaux ont été dispersés dans des portes différentes, ce qui fait que le Daleth est maintenant disséminé à travers plusieurs dimensions.

- Quel est le problème ? Ils ont perdu leur invention, voilà tout.

Vous voyez les Technocrates s'agiter sur leurs chaises et celui assis en face de vous poursuit:

- Les morceaux de Daleth sont susceptibles de perturber l'équilibre des Mondes dans lesquels ils se trouvent. De surcroît, si une main mal intentionnée venait à s'en emparer,

nous pourrions tous être réduits en esclavage ou purement exterminés. Il nous faut éviter cette catastrophe à tout prix.

- Et que comptez-vous faire ?

- Nos options sont limitées. Il nous faut reconstituer le Daleth ; c'est la seule solution pour mettre fin à toute menace sur la Confédération. Il faut mettre la main sur les morceaux manquants. A vue d'œil, poursuit le Technocrate en soulevant le globe, il semblerait que cinq pièces se soient détachées. Peut-être y en a-t-il plus, ou moins. De toute manière, nous n'aurons pas à chercher loin pour le premier fragment : il se trouve sur Khul.

- Sur Khul ? répétez-vous, de plus en plus dépassé par cette avalanche de révélations.

- Réfléchissez une seconde. Pourquoi croyez-vous que ce vaisseau survolait notre Monde ? Ses occupants étaient en possession du globe, car il avait atterri sur leur Monde. Ils ont été contactés, comme nous l'avons été, par les concepteurs, et étaient en quête du premier morceau. Pour une raison inconnue, leur vaisseau s'est écrasé. C'est maintenant à nous de poursuivre la tâche qu'ils n'ont pu accomplir.

Soudain, une idée vous vient à l'esprit, qui expliquerait pourquoi les Technocrates vous révèlent ces informations :

- Vous m'avez convoqué parce que vous voulez que je recherche ce fragment ?

A votre grande surprise et avec une part de déception, vous voyez les Technocrates secouer la tête de gauche à droite :

- Non, le fragment est déjà en notre possession.

- Vous l'avez trouvé en si peu de temps ? demandez-vous, ébahi.

- On peut dire ça comme ça en effet...

A ces mots, le Technocrate sort d'une de ses poches un objet enfermé dans un sac isolant. La chose est de taille moyenne, visiblement en métal, et vous rappelle effectivement l'apparence du globe. Mais ce qui vous stupéfie le plus est le fait qu'elle soit recouverte d'une épaisse couche de poussière.

- Ce fragment a été découvert dans les ruines de la Forteresse de Neubourg en l'an 300, dit l'un des Technocrates.

Voyant votre air effaré, il ajoute :

- Oui, c'était bien il y a plus de deux cent ans. »

Rendez-vous au **240**.

371

Sans prévenir, vous vous jetez sur le garde le plus proche tandis qu'il lève le bras, armé de son bâton. Vous parvenez à arrêter son geste tout en vous servant de son corps pour vous protéger de son coéquipier. Votre adversaire s'effondre, victime du coup du deuxième garde. Vous vous emparez de son arme et faites face à son collègue.

GARDE DE LA CHAMBRE Habileté : 8 Endurance : 6

Si le garde réduit votre *Endurance* à un point ou moins, vous serez assommé et reconduit sans ménagement à l'intérieur de la chambre (conservez dans ce cas un point d'*Endurance*).

Si vous triomphez du garde allez au **327**.

Si vous êtes vaincu allez au **131**.

372

Vous regrettez rapidement votre orgueil. Sa puissance est absolument démesurée ! Et le pire est qu'elle ne vous consacre qu'une fraction de son pouvoir, combattant sur plusieurs fronts à la fois ! Une chauve-souris vous mord en sus, vous arrachant un point d'*Endurance* supplémentaire. Il est peut-être temps de fuir au **525**. Mais vous pouvez continuer le combat si vous le désirez. Rendez-vous dans ce cas au **517**.

373

Le bonhomme réitère deux fois sa requête plaignante tout en balayant les environs, mais vous ne bougez pas d'un iota. Finalement, il referme la porte en bougonnant. Le cliquètement de la clé qui tourne à double tour clôture cette intervention extérieure. Vous attendez encore un peu pour être certain qu'il est loin. Émergeant enfin du monceau de boules métalliques, vous glissez lentement jusqu'au sol qui se trouve un peu plus bas. Grâce à la lumière diffusée par l'inconnu, vous savez que vous êtes dans une pièce cubique d'une dizaine de mètre de côté, probablement un stock quelconque.

Afin de savoir si un morceau de Daleth est dans ce Monde, vous plongez votre main dans votre sac à dos pour consulter votre appareil. Vous devez vous y reprendre à quatre fois avant d'admettre la vérité : il n'est pas là ! Du moins, pas dans vos affaires. Un horrible frisson vous parcourt soudain l'échine, et vous comprenez que le Daleth se trouve quelque part dans ce tas de... de... Avec une vivacité hors du commun vous prenez en une que vous tripotez fébrilement avec vos doigts : elle a exactement la même forme, le même poids, et la même texture que Votre Daleth !

Quel affreux cauchemar ! Vous êtes prisonnier dans une salle obscure remplie de milliers de faux Daleth ! Vous allez même jusqu'à vous pincer, espérant un prompt réveil sous la table d'une auberge après une cuite du tonnerre, mais rien n'y fait. Votre réalité est celle-là : prisonnier dans un Monde de Daleth. Suit une crise panique qui se manifeste par une bonne heure de recherche frénétique dans le noir complet, votre coeur battant à tout rompre, vociférant à chaque faux Daleth extirpé de la masse, gémissant à chaque minute perdue, et oubliant bien entendu que votre hystérie finit par alerter le gardien des lieux.

« Gottferdom !! Cette fois-ci, je suis sûr qu'il y a quelqu'un !

La porte s'ouvre en claquant contre le mur. Vous êtes ébloui par la lumière vive de la torche du vieillard qui vous saute dessus et vous houspille comme un enfant :

- Qu'est-ce que tu fais là espèce de voleur ! Allez, dehors, ouste !

- Non, mon Daleth, je dois le récupérer, il est là-dedans, attendez, bredouillez-vous un doigt tremblant vers l'impossible amas de Daleth.

Malgré son âge apparent, votre interlocuteur à une poigne énergique et une répartie troublante :

- Rien du tout, mon petit gars. Si tu veux un Daleth, tu fais comme tout le Monde, tu l'achètes ! Je vais juste te mettre dehors pour cette fois, mais n'y revient pas, sinon, tu auras affaire à la Milice.

Votre bras se retrouve alors instantanément dans votre dos. La clé de bras parfaitement exécutée vous oblige à vous contorsionner dans tous les sens. Mais vos gesticulations

ne soulagent pas les souffrances infligées par votre épaule vrillée. Des étoiles dansent devant vos yeux, et c'est impuissant que vous êtes emmené de force hors de la salle. Regardant en arrière, vous être stupéfié de voir une plaquette de bois clouée au battant avec la mention « DALETH ». Vous êtes ensuite poussé sans ménagement dans un escalier, puis à travers une boutique qui est remplie de jouets, pour finir étalé dans la rue. Le marchand vous lance :

- Et que je ne te revoie plus ici, voleur ! »

Le dernier mot est hurlé, histoire que les témoins de cet incident se souviennent bien de votre tête. La porte se referme violemment, suivie par un crissement mécanique. Lorsque vous vous relevez, elle est scellée par un rideau métallique. Rendez-vous au **746**.

374

« Serait-il possible de fermer votre porte quantique ? demandez-vous en vous tenant le menton de votre main droite.

- Non, car je n'ai pas les moyens énergétiques de la réactiver.

- Vous n'avez pas un mode de maintenance qui pourrait avoir des effets similaires ?

- Ça c'est possible. Mais vous risquez d'avoir un passage instable.

- On va essayer pour voir ce que ça donne.

Le robot manipule alors quelques commandes.

- Mode Maintenance activé.

Vous manipulez le Daleth qui fait apparaître une porte distordue qui clignote, change de couleur, oscillant entre le gris, le bleu et le vert

- C'est pas super stable effectivement », constatez-vous.

Si vous voulez passer la porte instable, rendez-vous au **141**. Sinon, vous désactivez le Daleth pour tenter l'autre solution que le robot vous propose au **53**.

375

Non ! Votre cerveau refuse cette possibilité ! Pourtant, cette planète ressemble étrangement à Akbar ! En scrutant le continent, vous arrivez à refaire votre parcours de la vallée à la monstrueuse masse blanche qui borde l'est. Vous êtes convaincu d'être de nouveau près de cette planète singulière. Pourquoi le Daleth vous aurait-il ramené ici ? Vous vous souvenez alors du douloureux pèlerinage que ce Monde vous avait imposé. Vous activez le Daleth, et êtes soulagé de voir qu'il fonctionne parfaitement. Devant vous trois portes flottent à quelques centimètres au dessus du sol. Qu'allez-vous faire ? Emprunter la première porte, qui est rouge sang ? Rendez-vous au **848**.

Franchir la deuxième porte, qui est une sorte de mélange de vert et de bleu ? Rendez-vous au **507**.

Choisir la troisième porte, de couleur rose bonbon ? Rendez-vous au **226**.

Si vous souhaitez prévenir les gens de ce vaisseau du danger qui les attend sur Akbar, continuez votre exploration au **500** après avoir désactivé le Daleth.

Si vous avez déjà visité tous ces Mondes, et que vous voulez tout de même utiliser le Daleth, rendez-vous au **382**.

376

Vous vous baissez prestement, et envoyez la myriade de toutes vos forces derrière ses articulations. Le coup porte exactement où vous visiez, et les pattes du spectre plient sans résistance. Il s'affale, et pose ses griffes par terre pour ne pas s'étaler de tout son long. Votre prochaine action pourrait clore ce combat :

Si vous voulez passer derrière pour le décapiter, rendez-vous au **516**.

Si vous tentez de l'empaler pendant que son thorax est à découvert, rendez-vous au **639**.

Si vous profitez de la situation pour fuir en activant le Daleth, rendez-vous au **17**.

377

Une vive brûlure sur le côté vous pousse à mettre la main à votre poche en dépit de la charge du monstre. L'étrange symbole que vous avez récupéré peu avant brille entre vos doigts d'un feu magique et vous le jetez aussitôt en direction de la créature, autant par instinct que par désir d'échapper aux flammes. L'objet ardent se transforme sous vos yeux effarés en un véritable brasier qui enveloppe en un instant la répugnante entité. Celle-ci pousse un hurlement lugubre avant de se volatiliser aussi mystérieusement qu'elle était apparue. Le glyphe s'est également évaporé et plus rien au sol ne subsiste de la scène qui n'aura duré que quelques secondes.

Enlevez le Signe des Anciens de votre équipement puis rendez-vous au **640** si vous avez noté le mot de passe « carnage » ; ou au **476** dans le cas contraire.

378

Vous faites vos adieux à Sdashilr tout en sortant le Daleth de votre sac. Votre présence sur ce Monde n'a déjà causé que trop de dégâts et vous ne vous sentez pas en sécurité ici. Le Lashlkvy vous demande de tout faire pour qu'aucun porteur de globe ne revienne jamais sur Akuae. De votre côté, vous pressez le bouton et aussitôt, une unique dimensionnelle s'affiche face à vous. Vous levez les yeux vers Sdashilr et son poisson-œil tout en franchissant la porte, puis les lumières deviennent floues et basculent autour de vous. Vous glissez dans un état de torpeur vers un autre univers... Rendez-vous au **173**.

379

« On a plus le temps, notre porte se referme ! hurle le scientifique.

- Allez on se replie ! Go ! Go ! tonne l'un des militaires en treillis.

Vous emboîtez le pas, et vous retrouvez dans la géode. Les deux doubles en bleu pestent contre la malchance, alors que le scientifique affiche un air fortement déçu. L'un des militaires s'exclame :

- L'un des Daleth a lâché, il est fondu !

- Nous avons échoué. C'est fini... » conclut amèrement le scientifique.

Si vous avez récupéré des morceaux de Daleth lors d'une mission avec vos doubles en bleu, rendez-vous au **858**. Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au **198**.

380

Il ne reste plus qu'un seul Ranganathan de vivant à présent. Un violent coup porté par un Spectre Chasseur l'envoie valdinguer contre un panneau de commandes. Il percute violemment plusieurs touches et soudain la cage holographique qui vous retenait prisonnier s'évanouit. Au même moment, vous constatez avec joie que de nouveaux Spectres Chasseurs sont en train de se matérialiser au beau milieu d'un cercle incrusté dans le sol. Cependant, vous lisez un air triomphal dans les yeux du Ranganathan lorsqu'il presse fébrilement un interrupteur. Vous remarquez alors que les Spectres Chasseurs se sont tous regroupés au centre du cercle d'où les Ranganathans avaient fait surgir l'Aleph.

Aussitôt, un grondement sourd signale que la machine se met en place. Les Spectres voient le danger mais il est trop tard. Dans un aveuglant éclair bleu, les Spectres se volatilisent brutalement.

Le Ranganathan se retourne alors vers vous, brandissant son désintégrateur. Ses yeux lancent des éclairs et un air dément anime son visage. Vous brandissez votre myriade, qui prend aussitôt l'apparence d'un désintégrateur, et, pour la survie du Macrocosmos, vous ouvrez le feu.

Reprenez les totaux du précédent combat en ce qui concerne le Ranganathan.

Comme pour le combat précédent, lancez à chaque assaut un dé pour connaître les dégâts infligés par le désintégrateur. Si vous obtenez :

1 ou 2 : 1 point d'*Endurance*.

3 ou 4 : 2 points d'*Endurance*.

5 ou 6 : 3 points d'*Endurance*.

Si vous triomphez de votre adversaire, rendez-vous au **853**. S'il l'emporte sur vous, rendez-vous au **194**.

381

Vous les suivez en attendant de voir la suite des événements. Même si ce sont vos doubles, ils n'ont pas forcément la même déontologie. Arrivés dans le bâtiment, vos doubles s'équipent, puis l'un d'eux active son Daleth, l'autre vous demande :

« Nous allons dans un Monde extérieur du champ dimensionnel. Normalement, on ne devrait pas tomber sur une version contaminée par le Seigneur du Mal Sombre. La mission est simple, on rentre, on prend les fragments, et on repart aussitôt. Ton boulot est de garder l'entrée et de nous couvrir. Si des types arrivent, tu les butes. Pas de sommation, compris ? »

Si vous acceptez d'effectuer cette mission, allez au **761** ; sinon, allez au **119**.

382

Vous reconnaissez sans peine les portes qui vous sont proposées par le Daleth. Vous

avez déjà visité tous ces Mondes, sans y découvrir le moindre fragment. Se pourrait-il que vous ayez raté l'un des objets de votre quête ? Faut-il que vous retourniez dans chacun de ces lieux pour en avoir le cœur net ?

Vous restez quelques minutes les bras ballants, hésitant sur la décision à prendre. Chaque seconde est pourtant précieuse, vous le savez, mais vous craignez de commettre une grosse erreur. Vous décidez finalement d'effectuer une seconde visite dans l'un des Mondes. De toute manière, vos choix sont liés à la volonté du Daleth et celui-ci ne vous laisse pas d'autres options possibles pour l'instant.

Avant que vous n'ayez pu esquisser le moindre geste, une douleur abominable vous transperce soudain le ventre tandis qu'une brutale secousse vous fait vaciller. Baissant les yeux, vous contemplez une énorme griffe dépasser d'une plaie béante dans votre abdomen. Vous essayez de parler mais seul un gargouillis infâme s'échappe de votre bouche qui commence à se remplir d'un liquide chaud et visqueux. Vous tentez de brandir votre myriade mais elle glisse de vos mains tremblantes et atterrit au beau milieu d'une mare rouge vif, qui s'élargit sur le sol. Derrière vous, quelque part dans le Monde des vivants, qui s'éloigne seconde après seconde, des voix glaciales prononcent une sentence inébranlable :

« Nous sommes venu récupérer ce qui n'aurait jamais du être. »

Vous n'avez plus la force de tourner la tête pour contempler en face les Spectres Chasseurs, vos poursuivants éternels, qui auront finalement eu raison de vous. Vous songez à la tyrannie qu'ils vont exercer sur le Macrocosmos à l'aide du Daleth mais vous vous rendez compte que tout cela vous est à présent égal. Vous glissez dans une douce torpeur et bientôt vous vous envollez pour un Monde loin de la douleur, du désespoir et de la peur. Votre aventure est terminée.

383

« Nooon !! Hurle le scientifique. Non ! C'est impossible.

De votre côté, vous avez arrêté d'appuyer frénétiquement sur les touches depuis que votre écran est devenu rouge vif clignotant.

- Je suis désolé, dites-vous en cherchant votre double du regard.

Mais celui-ci est effondré.

- Ma machine, anéantie... pleurniche-t-il.

Vous vous levez pour aller le consoler, mais il vous repousse violemment.

- Dégage ! C'est de ta faute ! On va tous mourir, absorbé par cette monstruosité.

- Je peux peut-être...

- Tais-toi ! Pars ! »

Vous ne tentez pas de le raisonner, et le laissez dans sa détresse. De votre côté, vous n'avez plus rien à faire ici. Vous activez votre Daleth qui projette immédiatement trois portes dimensionnelles. Choisissez celle que vous souhaitez emprunter.

Si vous voulez franchir la porte laissant entrevoir un petit village d'apparence paisible, mais d'où se dégage une odeur de pourriture, rendez-vous au **492**.

Si vous choisissez plutôt la porte menant au beau milieu d'une mer calme, et d'où se dégage le bruit rassurant de vaguelettes inoffensives, rendez-vous au **159**.

Enfin, si vous optez pour la porte menant sur une plateforme de goudron et d'où ne se dégage aucun bruit, rendez-vous au **481**.

384

Ce livre est vraiment passionnant. Vous ne parvenez cependant pas à saisir s'il s'agit d'une fiction ou d'une réalité. Son héros voyage certes à travers les dimensions à l'aide d'un étrange objet dodécagonal portant un nom à rallonge, mais aucun des Mondes ne ressemble à un de ceux que vous avez déjà visités, et il ne serait pas impossible que tout cela ne soit qu'une vaste coïncidence issue de l'esprit enfiévré d'un auteur doué. Vous continuez cependant à parcourir frénétiquement les pages... quand votre instinct maintenant aguerri vous titille soudain. Levant les yeux, vous découvrez devant vous un Spectre Chasseur ayant quasiment fini de se matérialiser ! Vous avez juste le temps de dégainer votre myriade avant que le combat ne commence.

SPECTRE CHASSEUR Habileté : 10 Endurance : 12

Si vous l'emportez, rendez-vous au **914**.

385

Sentant les monstres rappliquer, vous brisez la vitre du conducteur et activez l'ouverture du capot. Vous constatez en y jetant un œil que les véhicules de ce Monde utilisent la technologie des moteurs à explosion. Vous ne remarquez pas de présence d'électronique et en déduisez que cette voiture est tout à fait à votre niveau. Vous prenez place au volant, puis ouvrez la porte du passager. En quelques secondes, vous trouvez les fils à connecter pour démarrer. Dans une pétarade explosive, l'engin vrombit.

« Incroyable! s'écrie Pam en montant à vos côtés.

Vous appuyez sur l'accélérateur et foncez droit devant, alors que les dévoreurs arrivaient à votre niveau. Cet engin répond à une commande manuelle assez classique, avec la présence de plusieurs niveaux de vitesse que vous prenez rapidement en main. Peu à peu, vous distancez vos poursuivants, filant à travers la cité. Bien décidé à n'activer le Daleth que lorsque Pam sera loin de cette ville, vous roulez sur une voie rapide qui s'éloigne de cet endroit. À vos côtés, votre passagère fouille la boîte à gants et s'écrie:

- Quelle chance, des capsules de soin !

Là-dessus, elle ouvre sa mallette grise et en sort une espèce de seringue métallisée. Elle active un mécanisme et y engouffre une des petites capsules trouvées à l'instant. Elle plaque l'ustensile sur son bras et presse un bouton. Un petit «pshiiit» se fait entendre et Pam retire la seringue :

- Et bien ça soulage ! Dites-donc vous avez mauvaise mine, permettez-moi de vous offrir l'un de mes *applicateurs* ! »

Elle vous donne une seringue similaire à la sienne, avec 2 capsules de soin. Chacune de ces injections vous permettra de gagner 6 points d'*Endurance*, ceci n'importe quand sauf pendant un combat : ajoutez l'applicateur et ses 2 charges à votre équipement (vous pouvez d'ailleurs vous soigner tout en conduisant si vous en éprouvez le besoin).

Vous estimant plus en sécurité à présent, vous expliquez à la jeune femme vos motivations tout en roulant. Alors que vous terminez votre récit, une nouvelle ville, plus petite, est en vue : rendez-vous au **413** pour l'explorer.

386

Que pouvez-vous faire d'autre ? Vous ne pouvez gagner ce combat de toute façon, car nul être vivant, de la plus modeste bactérie au plus puissant des dieux, ne le peut. Votre aventure s'arrête ici, des mains de la Faucheuse en personne.

387

« Excusez-moi, pouvez-vous m'aider ? Je crains de m'être perdu. » demandez-vous, d'un ton qui se veut amical.

L'étrange personnage ne réagit absolument pas à votre discours. Il continue de se rapprocher tranquillement, avec un regard et une attitude de plus en plus carnassière. Si vous dégainez votre myriade et que vous l'attaquez, rendez-vous au **552**. Si vous préférez continuer une approche pacifiste et lui tendre la main, rendez-vous au **104**.

388

La baie vitrée cède enfin sous vos coups de butoir et se brise en milliers de morceaux qui sont rapidement entraînés vers le bas de l'édifice. Vite vous vous retournez et laissez pendre vos jambes par l'ouverture puis, accroché au rebord de la fenêtre par les doigts, vous tâtonnez avec vos pieds pour trouver la corniche. Ne la trouvant pas, vous vous décidez à lâcher prise, incapable de connaître la distance vous séparant de votre chemin de fuite précaire. Au bout de quelques centimètres, vos pieds touchent brutalement la surface de l'étroite passerelle et vous déséquilibrez, manquant de faire une chute terrible. *Testez votre Habileté.*

Si vous réussissez à vous rétablir allez au **833**.

Si vous chutez allez au **9**.

389

Dédaignant le couloir par où vous êtes entré, vous vous engouffrez dans le passage d'où sont arrivés les gardes, prenant le risque de tomber nez à nez avec une autre patrouille. Vous débouchez dans un couloir largement éclairé, au plafond bas, dont toutes les surfaces ont été recouvertes d'un matériau blanc nacré, légèrement iridescent, vous donnant l'impression tenace d'être à l'intérieur d'une perle. À intervalles réguliers, des ouvertures voûtées ont été aménagées dans les parois, mais elles sont toutes fermées par de larges portes de métal gravé de symboles tarabiscotés et baroques. Au bout de plusieurs mètres de parcours, vous arrivez au bout du couloir, qui se termine en T. Sur votre gauche, le couloir est barré par deux doubles portes peu larges mais, contrairement aux autres portes, lisses et sans inscriptions. Sur votre droite, le couloir aboutit dans une petite salle circulaire avec un tube de verre au centre. Une sorte d'arcade ménagée dans la paroi du tube doit permettre d'y accéder. Le bord de cette ouverture brille d'un éclat rouge lumineux, signalant sans doute par là un danger quelconque.

Si vous voulez vous diriger vers les doubles portes allez au **752**.

Si vous préférez vous intéresser au puits allez au **842**.

390

Vous passez les trois jours de voyage en agréable compagnie, ce qui vous permet d'en apprendre un peu plus sur ce Monde. La chaîne où vous êtes actuellement fournit toutes les pierres précieuses de la planète ; celle qui est de l'autre côté de la vallée du Dorgan n'est pas exploitée. Cette planète possède trop peu de métal, et les pierres précieuses y pullulent ; ce qui explique leur utilisation comme monnaie d'échange. Les matériaux les plus utilisés sont le bois, l'os et le tissu. Il semblerait qu'il y ait des fabriques à os.

Dehors, le paysage défile à une vitesse honorable. Le chemin d'os suit les courbes des versants sans dénivellation aucune. Vous passez les deux nuits suivantes dans des villages miniers (déduisez 3 émeraudes de votre *Feuille d'Aventure ces deux étapes*). Lorsque vous êtes à destination, les montagnes environnantes ont triplé de hauteur, et vous avez bien récupéré (vous gagnez 5 points d'*Endurance*). On vous explique qu'il y a des téléphériques à un jour de marche vers le sud. Ils vous mèneront directement aux hauts plateaux de Kjeldor. Vous saluez une dernière fois vos compagnons de voyage avant de partir.

Le soir, vous vous approchez d'un village composé d'une vingtaine de maisons éparpillées sur des alpages où paissent de nombreuses chèvres. Vous en profitez pour vous fournir en vêtements chauds venant du Kjeldor. Vous achetez donc le kit complet du voyageur (déduisez 5 saphirs de votre *Feuille d'Aventure*), car la température sera négative au-dessus des cinq mille mètres d'altitude. Un fermier bien sympathique vous offre le gîte et le couvert. Après une nuit dans sa grange, vous continuez votre ascension. Le paysage devient rocailleux, et le gel recouvre le sol dans les creux. Vous faites une pause à midi (déduisez un repas de votre *Feuille d'Aventure* ; sinon vous perdez 4 points d'*Endurance*) devant le magnifique spectacle d'une cascade gelée.

En fin de journée, vous découvrez un petit plateau blotti au creux de deux pics importants qui surplombe les contreforts orientaux. De là, vous contemplez une longue péninsule prolongée de quelques îles qui se perdent dans le vaste océan. Au loin, vous voyez deux téléphériques. Deux gros hangars se trouvent de chaque côté de la pente avec une auberge attenante. Des roues démesurées dépassent du toit, tendant des câbles très épais. Sur le chemin y menant, vous découvrez un marché sur une place dégagée, et une grotte illuminée d'un symbole gravé qui ressemble furieusement à une enclume.

Vous croisez un troupeau de yak fortement trapu avec des défenses d'éléphants. Ils sont solidement harnachés à un attelage en métal. Apparemment, ce sont ces animaux qui tractent les grandes cabines en bois. À l'entrée de la grange du téléphérique, une pancarte affiche les tarifs selon les diverses destinations. Seul le terminus - Kjeldor - vous intéresse. Quand vous achetez le ticket (retirez 3 émeraudes de votre pécule, cela comprend le voyage, le logement, et la nourriture), on vous informe aussi que le prochain départ sera demain matin.

Où souhaitez-vous aller ?

A l'auberge ? Rendez-vous au **469**.

Au marché ? Rendez-vous au **573**.

Dans la grotte ? Rendez-vous au **256**.

391

Vous ne dégainez pas assez rapidement pour surprendre le Spectre qui évite aisément votre tir (*déduisez une charge*). Heureusement pour vous, la myriade n'a pas fini sa transformation lorsque vous vous débarrassez de votre arme (rayez le pistolet laser de votre *Feuille d'Aventure*). Vous reculez vivement pour éviter la contre-attaque de l'insecte, mais l'une de ses griffes vous écorche quand même le torse, vous faisant perdre un point d'*Endurance*. Vous vous reprenez, et cherchez une autre façon de reprendre votre bien. Comment allez-vous procéder ?

Si vous avez encore la dague, la lancer ? Rendez-vous au **738**.

L'attaquer avec le poing américain ? Rendez-vous au **331**.

L'empaler avec l'hallebarde ? Rendez-vous au **621**.

Trancher le membre qui tient la myriade avec le cimenterre ? Rendez-vous au **754**.

392

Vous prenez un livre au hasard. En le feuilletant, vous êtes fortement étonné de voir une succession de signes de ponctuation parsemés de lettres "d". Vous cherchez des passages lisibles, et finissez par tomber sur une phrase dont le sens et l'orthographe douteuse vous laisse perplexe. Vous le rangez et en prélevez un autre. Le contenu est le même. Quatre autres ouvrages plus tard, vous êtes persuadé que cette étagère ne contient aucune œuvre intéressante. Quel est l'intérêt de collectionner ce genre d'ineptie ? Soudain, un homme-faucon au plumage blanc immaculé apparaît près de vous ! Rendez-vous au **466**.

393

En courant vite, vous pourrez atteindre la cabane en quelques enjambées. Prenant sur vous, vous courez aussi vite que vous le pouvez tout en jetant de rapides coup d'œil derrière vous. Les monstres, qui semblent ne pas souffrir de la pluie et du brouillard, vous talonnent de près. Heureusement pour vous, vous parvenez à garder l'équilibre et vous vous retrouvez bientôt devant la porte de la cabane. Vous vous jetez littéralement sur elle et vous l'ouvrez à la volée. Tout aussi vite, vous refermez le battant au moment où vos poursuivants allaient pénétrer à leur tour dans le cabanon. Avec hâte, vous attrapez une table et vous la glissez devant l'entrée, puis vous prenez appui sur elle, les bras tendus et en y donnant toute votre force. Les monstres cognent contre la porte mais grâce à la barricade de fortune et à votre poids, ils ne parviennent pas à l'enfoncer. Quelques instants plus tard, les bruits contre la porte cessent. Pensant qu'ils sont partis, vous vous apprêtez à pousser un soupir de soulagement, mais quand vous remarquez qu'une fenêtre est encastrée dans le mur derrière vous, ce n'est pas un soupir que vous poussez mais un cri. Avec effroi, vous vous ruez vers cette dernière au moment où une créature ailée la fait exploser, déversant des débris de verre dans toute la pièce ainsi que sur vous. Vous perdez un point d'*Endurance*. Sans perdre de temps, vous sortez la torche que vous ont donnée les villageois et vous la brandissez devant vous tandis qu'une flamme se matérialise à son extrémité. Brûlée par le feu, la créature pousse un

cri aigu avant de s'éloigner de la fenêtre. Profitant de cette opportunité, vous restez devant la vitre brisée et vous blessez tous les monstres qui ont l'audace de s'approcher de vous. Ne pouvant attaquer en groupe, car ne pouvant passer que une par une par la fenêtre, il ne faut pas longtemps avant que vos agresseurs abandonnent la partie. Tout en poussant des hurlements qui vous font tressaillir à chaque fois, les monstres de l'Enfer disparaissent peu à peu dans le brouillard et bientôt, vous n'entendez plus rien, si ce n'est le bruit de la pluie. À présent que tout danger est écarté, vous en profitez pour vous reposer et reprendre votre souffle. Vous gagnez un point de *Chance* pour vous en être tiré à si bon compte. Si vous le désirez, vous pouvez prendre un repas. Vous jetez un coup d'œil autour de vous, vous demandant à quoi pouvait bien servir ce refuge. Tout ce que vous pouvez en dire est que son occupant a été tué par les monstres car vous apercevez pleins de traces de sang séché un peu partout, que ce soit sur le sol ou sur les murs. Les rares meubles ont été détruits et il ne subsiste aucune trace de nourriture ou d'armes. Maintenant que tout danger est écarté, il est temps pour vous de reprendre votre route. Pour ce faire, quittez la cabane et rendez-vous au **543**.

394

Vous acceptez du bout des lèvres de vous joindre aux Faucheurs.

« Très bien, alors je propose que nous y allions dès maintenant, dit alors Blanche. Je ne crois pas qu'aucun d'entre nous ait encore très envie de se nourrir de cette bouillie fraîche et saine.

Il est probable que l'aubergiste ait entendu, et il aurait probablement des commentaires à formuler. Il se tient cependant coi tandis que toute l'assistance se lève d'un bloc, lance une poignée de pièces sur la table et s'en va par la grande porte. Vous leur emboitez le pas, tentant de vous enquérir de votre destination.

- Nous allons à la montagne. Pas la peine de prendre ta monture si tu en as une, les êtres vivants sensés ne s'en approchent pas. »

Vous accompagnez donc le groupe tandis qu'il remonte à grandes enjambées les rues de la ville, sans s'attarder outre-mesure. La bourgade n'est point grande et au bout d'une dizaine de minutes, les maisons sont déjà éparses tandis que vous progressez sur un chemin de terre. Devant vous se découvre une chaîne montagneuse, distante d'environ trois mille mètres. Ce ne sont pas de grandes montagnes, mais elles ne méritent pas non plus l'appellation de collines, et même à distance, leur relief paraît dur et escarpé. Vous profitez au passage de votre progression pour analyser le paysage alentour, mais vous ne voyez rien qui sorte de l'ordinaire. La terre est pauvre, les champs sont pour beaucoup en friche. Quelques conifères arborent un vert bien vivant, vous remontant le moral. Des moutons osseux sont enfermés dans un enclos, surveillés par un garçon de ferme avec encore moins de chair qu'eux. Les passants regardent avec curiosité votre petit groupe, chose tout à fait compréhensible.

Rouge profite du trajet pour vous raconter la légende d'Achmos en version intégrale. Son discours est long, parfois confus quand il part dans une digression sur les différentes versions existantes de certains événements. Toujours est-il qu'il connaît à fond son sujet. Vous comprenez qu'Achmos était à l'origine un jeune paysan, qui lorsque son village natal fut attaqué par des créatures de cauchemar, saisit sa faux et les combattit vaillamment, réussissant à lui seul à toutes les envoyer dans l'outre-Monde. Le roi des créatures démoniaques en conçut grande rage, et fit de lui son

ennemi juré. Achmos devint alors la cible d'assauts réguliers d'êtres tous plus horribles les uns que les autres. Il dut se faire voyageur errant pour éviter d'apporter le malheur sur les lieux où il séjournait, et parcourut les routes avec sa faux comme seule arme. Vers la fin de l'histoire, il descend dans le Monde Souterrain et en vainc le roi, permettant au monde des hommes d'être enfin libéré de l'influence des créatures des ténèbres. Son combat avec la Mort suit de près. Bien entendu, il rencontre d'innombrables péripéties au cours de sa vie, résolvant des énigmes complexes, abattant par la ruse des monstres en apparence invincibles etc. Un héros plutôt classique, si ce n'est qu'avant chaque événement où sa vie risquait d'être en danger, il entrapercevait la Mort dans le lointain peu de temps auparavant. La première fois, il en conçut grande crainte, mais aux occurrences suivantes, il décida de l'accepter comme un signal de prudence, le prévenant qu'à la moindre erreur, elle viendrait pour lui. Une pensée peu réjouissante, mais nécessaire.

Vous arrivez enfin aux pieds des montagnes. Rouge se tait alors, et le groupe stoppe sa progression. D'ici, vous ne voyez qu'un seul chemin grimpant vers les sommets, assez escarpe et peu utilisé, mais bien présent. Vous vous demandez les raisons de cet arrêt quand vous remarquez que tous les autres ont dégainé leur arme, et se sont mis en garde.

« Prépare-toi petit. Première étape, le gardien. » vous prévient Barbu.

Et soudain, quelque chose est devant vous. Quelque chose qui n'était pas là l'instant d'avant, et qui n'a pu venir d'aucune direction. Comme si elle s'était matérialisée entre deux battements de paupières. Elle mesure plus de quatre mètres de haut et a un nombre de bras, de tentacules, de pattes, de queues, d'appendices incalculables, comme si un dieu farceur avait pris tous les types d'extrémités existants chez tous les êtres vivants de ce Monde et des autres, et les avaient accolés ensemble sous une tête. Leur taille varie de la fourmi au tronc d'arbre, et certains portent griffes, piques et autres surfaces acérées. La tête est une simple boule argentée, qui semble composée exclusivement de minuscules facettes, comme les yeux d'une mouche. Et d'un coup, tout cela se met en branle, vous attaquant féroce.

HORRIBLE CHIMERE Habileté : 10 Endurance : 40

Si vous aviez dû affronter cette bête en un contre un, votre défaite aurait probablement été inéluctable, mais en bande, ses attaques sont réparties entre vous sept. Elle peut cependant frapper sept personnes à la fois sans problème, et le combat s'annonce rude. A la fin de chaque tour, lancez un *de*. Cela représente le nombre de vos alliés qui touchent votre adversaire, chacun infligeant une perte de 2 points d'*Endurance* à la créature. Si vous l'emportez, rendez-vous au **692**.

395

Sdashlir écoute votre long récit avec patience, sans vous interrompre. Il est même tellement immobile que vous finissez par vous demander si il ne dort carrément pas debout ! Aussi vous sursautez presque quand il reprend la parole d'un ton cérémonial:

« Bien, vous dit-il soudain. Le Conseil en sait dorénavant assez pour statuer sur votre compte. Que décide le poisson-œil ? Et le spectre-corail ?

Le Lashlkvy saisit alors sa canne à deux mains, et le petit poisson entame une petite

danse. Puis il poursuit :

- Nous, les trois membres du Conseil, avons procédé au vote et déclarons que vous êtes libre et innocent de votre crime, puisque vous ignorez l'existence du dit crime.

Le ton de Sdashilr se fait alors plus familier.

- Il est temps pour nous de répondre à tes questions. Nous devons nous faire connaître avant de disparaître dans l'oubli. »

Que souhaitez-vous demander à Sdashilr ?

Des informations sur le Monde où vous êtes, rendez-vous au **24**.

Des explications sur cette histoire de crime, allez au **14**.

396

Quelque chose cloche, pensez-vous. Pourquoi y'a-t-il d'autres Daleth poursuivis par d'autres genres de Spectre ? Si cet endroit est une intersection, il est en dehors de votre Monde ou bien le contient-il ? Vous scrutez vos autres copies, et vous voyez qu'elles font comme vous. Après quelques mimiques, vous décidez que soit c'est vous le chef, soit ce sont des illusions. Jusqu'où sont-ils identiques à vous ? Votre cerveau tourne en surmultipliée, il doit y avoir une façon de savoir... Le fragment en double ! Oui, c'est ça, vous avez le fragment d'un autre Monde, donc peut-être que vos doubles ne l'auront pas ? Vous tentez le coup. Vous le brandissez, et êtes imité par une très faible minorité ! Bingo. Si cet endroit est un piège à Daleth, vous devriez pouvoir vous en sortir en truquant le vôtre. Vous échangez la barrette de votre machine avec celle d'une copie. L'appareil accepte le double. Vous l'activez alors que les autres font de même. L'énergie des autres engins est absorbée par les portes qui grossissent, changeant le ciel en un damier noir et argent. Un tremblement de ciel gondole la maille qui le retient dans sa dimension pervertie. Malgré cela, la vision de sa pupille fendue rouge démesurée vous fiche une trouille de tous les diables. Devant vous, une porte couleur or brille de mille feux. Au moment où vous la franchissez comme quelques autres, la grande majorité se jette dans le vide, grossissant le charnier de leur corps, et renforçant la chose de leur frayeur au seuil de l'annihilation de leurs âmes damnées. Quel fragment avez-vous utilisé ?

Celui du Monde au champ de lavande avec l'être bleu ? Rendez-vous au **18**.

Celui du Monde au champ de campanules avec l'être en armure ? Rendez-vous au **691**.

Celui du Monde au champ de colza ? Rendez-vous au **170**.

397

Vous évitez de justesse la salve en bondissant de côté tout en ripostant. Votre tir impeccable rentre dans son œil gauche et pulvérise son crâne instantanément. Derrière vous, un bouclier énergétique absorbe la décharge du laser, vous évitant ainsi une mort atroce dans le vide spatial. Le corps s'écroule au sol. Soudain, un choc monstrueux ébranle tout le vaisseau. Vous tombez par terre. En vous relevant, vous jetez un œil dehors, et vous comprenez que vous êtes en danger de mort : le nez du vaisseau vient d'être pulvérisé par un astéroïde. Au loin, vous en devinez d'autres qui arrivent dans votre direction ! L'alerte passe à une fréquence plus élevée :

« Alerte Générale ! Alerte Générale ! Boucliers Détruits ! Pluie de Météorites Annoncée ! Tout le personnel doit rejoindre les soutes centrales !! Alerte Générale ! Alerte Générale

! Boucliers Détruits ! Pluie de Météorites Annoncée ! Tout le personnel doit rejoindre les soutes centrales !! Alerte Générale ! Alerte Générale... »

Vous sortez le Daleth et l'activez à toute vitesse. Devant vous trois portes s'affichent aussitôt, flottants à quelques centimètres au dessus du sol. Sans réfléchir plus longtemps vous faites votre choix.

Si vous empruntez la première porte, qui est rouge sang, rendez-vous au **848**.

Si vous franchissez plutôt la deuxième porte, qui est une sorte de mélange de vert et de bleu, rendez-vous au **507**.

Si vous choisissez la troisième porte, de couleur rose bonbon, rendez-vous au **226**.

Mais si vous avez déjà visité tous ces Mondes, et que vous voulez tout de même utiliser le Daleth, rendez-vous au **382**.

398

Et Achmos s'effondre enfin sous vos assauts furieux. La victoire sur cet ancien héros devrait vous permettre d'entrer dans la légende, mais il ne reste cependant aucun témoin pour la propager. Le corps de votre allié lors de ce combat repose aux côtés de celui du vaincu. Deux morts. Deux faux sur le sol. Et un seul masque. Le masque de la Mort à en croire la légende. Maintenant que vous l'avez devant vous, vous hésitez néanmoins à le ramasser. Cependant, deux silhouettes de Spectres Chasseurs sont en train de se matérialiser dans la salle, aussi est-il plus que temps de filer d'ici en utilisant le Daleth. Choisissez vite si vous voulez vous emparer ou non du masque, et inscrivez-le le cas échéant sur votre *Feuille d'Aventure*, puis rendez-vous au **93**.

399

Le lendemain, l'air iodé qui remplit votre cabine vous incite à sortir vous changer les idées. Le continent est visible à la limite de l'horizon grâce à son imposant massif rocheux. Les eaux marines lapis-lazuli sont merveilleuses. Quelques créatures marines étranges font leur apparition, sorte de croisement entre la tête d'un requin-marteau, et le corps d'une tortue. Voyant votre regard dubitatif, une jeune femme vous adresse la parole :

« Elles chassent en groupe en recouvrant complètement le corps de leur proie, puis la dévore lentement au fond de l'océan.

- Et vous appelez ça comment ?

- Des Kappas !

Suite à ces éclaircissements, vous décidez de ne pas tenter de baignade dans ces eaux chaudes pourtant accueillantes. Les jours suivants, vous vous liez d'amitié avec votre interlocutrice, et lui expliquez votre situation. Vous apprenez ainsi que cette planète possède très peu de métal, et que les pierres précieuses y pullulent. Ce qui explique leur utilisation comme monnaie d'échange. Les matériaux principalement utilisés sont le bois, l'os et le tissu. Vous passez beaucoup de temps ensemble, ce qui rend ce voyage des plus agréable, à l'image d'une croisière. Vous savourez chaque moment, oubliant cette mission incroyable qui vous a été confiée.

La seule escale à lieu le quatrième jour. Il s'agit d'une ville assez importante qui tapisse le littoral sur une dizaine de kilomètres, recouvrant partiellement les premières collines amorçant les contreforts rocheux. On vous informe que l'escale durera sept heures.

Vous prenant par la main, Lyra insiste pour que vous veniez avec elle. Au moment où vous débarquez sur le quai, votre amie se fige sur place et se tourne vers vous l'air tracassé :

- T'as entendu ?

- Entendu quoi ? faites-vous dubitatif.

- Une piaaillement, dit-elle lentement en scrutant les caisses posées sur le quai.

Elle contourne l'empilement, et disparaît complètement de votre vue. Vous la retrouvez accroupie, minaudant devant des cages. À l'intérieur, une créature à peine plus grande qu'un lièvre, ronde et pelucheuse se laisse docilement caresser par Lyra. Une autre vous regarde avec ses petits yeux noirs et brillants. Son pelage est d'un rouge sombre, duquel dépassent six pattes fluettes, et elle arbore une énorme moustache crème qui dépasse du grillage. Elle fixe en penchant la tête sur le côté.

- Pulu ! déclare-t-elle (*Aide ! Faim ! entendez-vous dans votre tête*).

- Elles sont trop mignonnes ! C'est horrible de retenir ces petites bêtes en captivité, déplore votre amie.

À ce moment-là, un homme barbu d'un âge avancé et un jeune gringalet entrent en scène :

- Hey ! Retirez-vos pattes de là !! braille-t-il.

Il tente d'empoigner l'épaule de Lyra, mais vous stoppez net son intervention.

- Tout doux, Messire. On reste courtois envers les Dames en ma présence.

- Écartez-vous de là ! Ces bestioles m'appartiennent. Si vous en voulez une, il faut la payer !

Malheureusement, votre amie a déjà ouvert la porte. L'animal sourit jusqu'aux oreilles. Lorsqu'elle ouvre la bouche, ce sont deux rangées de dents acérées qui apparaissent. Les deux quidams sont terrorisés. Vous comprenez que la situation va vous échapper d'un instant à l'autre ! Vous repoussez Lyra en refermant violemment la porte avec le pied. Malgré l'extraordinaire célérité de votre intervention, la bête bondit et plante ses crocs pointus dans votre jambe. Vous hurlez de douleur (vous perdez 3 point d'*Endurance*).

Si vous avez été empoisonné par le Roi-Scorpion allez immédiatement au 825 ; sinon, continuez votre lecture.

Vous bloquez sa gueule avec la myriade avant qu'elle ne se referme complètement. D'un coup sec, vous arrachez le monstre qui s'écrase sur les caisses, emportant avec lui quelques lambeaux de chair (vous perdez 3 autres points d'*Endurance*).

- Écartez-vous ! » crie le marchand derrière vous.

Vous vous exécutez sans réfléchir, et voyez ce dernier abattre sa lance d'os vers la boule de poils noirs. *Tentez votre chance*. Si vous êtes *chanceux*, rendez-vous au **415**. Si vous êtes *malchanceux*, rendez-vous au **650**.

400

Vous arrivez dans une sorte de vestibule comprenant trois entrées, dont une fermée avec une lumière rouge clignotante. L'écran qui est à sa droite indique « Accès Condamné / Zone Dépressurisée ». Sur votre gauche, se trouve une grande salle contenant un ring surélevé, et diverses armes accrochées au mur. En face de vous, un petit local ouvert avec un plan qui recouvre complètement le mur du fond.

Si vous avez encore votre myriade, rendez-vous au **210** ; si vous ne l'avez plus, allez au **261**.

401

Après avoir hésité pendant plusieurs secondes, vous esquissez finalement un pas en direction des Spectres Chasseurs.

« *Vous avez fait le bon choix*, dit un de ces derniers. *Ces scientifiques ont perdu la raison et ne voient pas les risques de leur entreprise inconsiderée.*

De leurs côtés les Ranganathans brandissent leurs désintégrateurs d'un air menaçant et révèlent rapidement leur véritable nature :

-Vous ne nous arrêtez pas maintenant, siffle celui qui semble être leur chef. Les secrets du Macrocosmos doivent se révéler à nous car nous sommes les êtres les plus intelligents de l'univers. C'est donc logiquement à nous de le gouverner. »

Les dés en sont jetés. Affrontez les Ranganathans.

RANGANATHAN	Habilité : 11	Endurance : 9
RANGANATHAN	Habilité : 12	Endurance : 8
RANGANATHAN	Habilité : 10	Endurance : 10

SPECTRE CHASSEUR	Habilité : 10	Endurance : 12
SPECTRE CHASSEUR	Habilité : 10	Endurance : 12
SPECTRE CHASSEUR	Habilité : 10	Endurance : 12

Vous menez bien évidemment l'assaut aux côtés des Spectres Chasseurs contre les Ranganathans. Vous frappez les premiers et voilà comment va se dérouler ce combat :

1- Vous frappez le Ranganathan de votre choix.

2- Vos 3 alliés (les Spectres Chasseurs) frappent chacun à leur tour. Lancez un dé pour chacun pour savoir à quel Ranganathan chacun s'en prend. Si vous tirez 1 ou 2, il s'agit du premier, 3 ou 4, le deuxième et 5 ou 6, le dernier.

3- Les 3 Ranganathans frappent chacun à leur tour. Lancez deux dés de manière séparée pour savoir à qui chacun s'en prend :

- Si vous tirez deux chiffres pairs, il s'agit du premier Ranganathan.

- Si le premier dé donne un chiffre impair et le second un chiffre pair, il s'agit du second Ranganathan.

- Si le premier dé donne un chiffre pair et le second un chiffre impair, il s'agit du troisième Ranganathan.

- Enfin si les deux résultats sont impairs, les Spectres s'attaquent à vous.

4- Reprenez le combat à l'étape une. Si les dés donnent comme cible un adversaire déjà mort, relancez-les.

Vous utilisez de plus un désintégrateur, le même que celui des Ranganathans. Comme vous ne maîtrisez pas cette arme, ôtez un point à votre total d'*Habilité* pour la durée de ce combat, sauf si vous incarnez le *Baroudeur*. A chaque attaque de votre part ou de la leur lancez un dé supplémentaire pour connaître les dégâts infligés. Si vous obtenez :

1 ou 2 : 1 point d'*Endurance*.

3 ou 4 : 2 points d'*Endurance*.

5 ou 6 : 3 points d'*Endurance*.

Vous pouvez utiliser durant cet affrontement tous les objets pouvant vous apporter des bonus que vous possédez.

Si vous possédez un grimoire noir et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au **631**.

Si vous disposez de tentacules remplis de poussière rouge et que vous souhaitez en faire usage, rendez-vous au **599**.

Dès que deux des Ranganathans auront péri, rendez-vous immédiatement au **134**.

402

Vous rejoignez la fille, entendant le monstre charger contre la fenêtre, dans le but probable de passer au travers ! Le grognement de fureur qui s'ensuit indique que sa tentative a échoué.

Vous voyant à ses côtés, la jeune femme semble maintenant davantage soulagée que méfiante. Elle s'autorise même un léger sourire, tout en vous disant :

« La prochaine fois, ne vous sentez pas obligé d'amener un invité surprise. Sinon enchantée, moi c'est Pam. Vite, avant de finir embrochés. »

Là-dessus, elle bifurque à droite et s'engouffre dans l'entrée d'un souterrain surmonté d'un écriteau « parking », toujours en boitant. Visiblement, sa chute de l'échelle a affecté sa cheville. Avant de quitter cette rue, vous réalisez à quel point cet endroit est désolé : il n'y a absolument personne en vue, vous avez débarqué dans une véritable ville fantôme et, très certainement, dans un Monde entier tout aussi dépeuplé. Vous pressentez que, si par miracle il y a un fragment de Daleth quelque part, vous ne risquez pas de le trouver : pas d'habitants, des monstres aussi attirants que les spectres chasseurs... Peut-être vaut-il mieux ne pas perdre de temps et changer de cap immédiatement : si vous souhaitez laisser la fille s'extirper seule de cette poursuite, activez le Daleth en allant au **10** ; cette option est obligatoire si vous êtes le *Mercenaire* et intolérable si vous êtes le *Baroudeur* (c'est alors votre curiosité qui l'emporte). Si vous suivez Pam, rendez-vous au **909**.

403

Vous vous débarrassez rapidement de vos vêtements et vous glissez sous la douche. Après avoir tâtonné un peu, vous finissez par trouver comment la mettre en marche et profitez avec reconnaissance de l'eau chaude, tout en réfléchissant à votre situation. Une fois lavé et détendu, vous ressortez de la cabine et ramassez vos habits pour les remettre. Au moment où vous vous approchez du lavabo, vous distinguez, sur le miroir au dessus, une série de signes que la vapeur a rendu visible: « Préparez vous à vous échapper, nous arrivons. Un ami ». Voilà un message bien étrange, et rédigé dans votre langue, qui plus est! Vite vous terminez de vous habiller et retournez dans la chambre, attendant patiemment un signe. Au bout de quelques minutes, il vous semble percevoir un bruit de chute dans le couloir, puis le panneau de la porte coulisse sans bruit, révélant un visage anxieux:

« Vite ! Suivez moi, je vous emmène loin d'ici.

Sans vraiment y réfléchir, vous emboîtez le pas du mystérieux visiteur, non sans remarquer que les deux Gardes de la porte sont allongés au sol, visiblement sans connaissance (*vous pouvez, si vous le désirez, vous emparer de l'une de leur*

matraque ; inscrivez-là alors sur votre Feuille d'Aventure). Vous suivez l'homme le long des couloirs déserts, franchissant de temps à autre une porte ou une salle quasiment dépourvue de mobilier. Soudain, l'homme s'immobilise au bout d'un couloir et fronce les sourcils, l'air inquiet :

- La salle suivante est occupée et nous ne pourrions avoir raison des Gardes à deux...
- Attendez, vous exclamez vous. Je ne ferais pas un pas de plus si vous ne m'expliquez pas ce que vous me voulez.

- Nous n'avons pas le temps, répond votre guide.

- Eh bien vous devrez le prendre.

- Bien...Peut être ne le savez vous pas, mais le Haut Conseil souhaite vous utiliser pour un sombre projet. Notre Monde a besoin d'énergie spirituelle pour alimenter les pylônes qui maintiennent la cohésion de notre planète. Jusqu'à présent, nous nous contentions des prières des fidèles. Mais cela ne suffit plus. Le Haut Conseil envisage de capturer ceux que vous nommez les Spectres Chasseurs pour servir de source d'énergie, et vous serez l'appât pour les attirer dans un piège. Je fais partie d'une faction opposée à ce projet. L'ordre du Macrocosmos pourrait s'en trouver bouleversé si le Haut Conseiller arrivait à ses fins, c'est pourquoi vous devez fuir.

L'idée de vous retrouver bloqué sur ce Monde, servant d'appât aux Spectres Chasseurs, vous plonge dans l'angoisse la plus extrême : si votre sauveur a raison, vous devez absolument partir d'ici. Vous examinez attentivement la petite pièce dans laquelle vous vous tenez et vous remarquez une autre porte sur votre gauche :

- Pourquoi ne pas passer par là ? demandez vous.

- Elle est verrouillée et je n'ai pas de clef, répond l'homme, je pourrais essayer de la court-circuiter, mais cela me prendrait trop de temps... »

Vous remarquez, le long de la chambranle, un petit boîtier qui doit servir de serrure. Sur le panneau qui vous fait face, une petite encoche doit servir à introduire une clef. Si vous disposez d'une ou plusieurs plaquettes colorées, vous pouvez les proposer à votre guide pour tenter d'ouvrir cette porte.

Si vous avez une petite plaquette bleue allez au **202**.

Si vous avez une plaquette jaune allez au **269**.

Si c'est une plaquette verte allez au **111**.

Si, vous ne disposez que d'une plaquette incolore allez au **663**.

Si vous n'avez aucune de ces plaquettes allez au **277**.

404

Vous parcourez rapidement le désert de sable et de rocaïlle blanchie de cette petite élévation calcaire. Vous passez à côté de quelques pins décharnés, agités par le vent chaud qui balaye ce désert surélevé. Les planches sont toutes sèches et leur couleur passée. L'absence de pourriture, de champignons et d'insectes xylophages vous laisse à penser qu'il doit rarement pleuvoir ici. Ce qui rend l'immense champ de fleur suspect. Une exploration rapide vous permet de trouver une corde (*si vous voulez l'emporter, inscrivez-là sur votre Feuille d'Aventure*) attachée à une poutre cassée. Soudain, un étrange bourdonnement vous interpelle. Vous pensez qu'il s'agit de votre Daleth, mais quand vous le sortez, sa vibration - caractéristique de la détection des morceaux - est trop faible par rapport au bruit. Y'aurait-il ici le dernier fragment ? Le son se fait plus puissant, et sa localisation ne fait plus aucun doute : en regardant en l'air, vous êtes fixé

sur l'origine du phénomène. Vous rangez rapidement l'appareil, et attendez la suite des événements.

Un vaisseau spatial vient de faire son apparition. Il est fuselé et de taille modeste. Les quatre ailes en forme de croix sont chargées de missiles, et sont terminées par des réacteurs en forme d'olive. L'engin se rapproche de votre colline, puis se stabilise entre les deux maisons. Une large colonne luminescente dépose un être humanoïde à la peau bleue, flanqué de deux gros tentacules en guise de chevelure. Pour l'instant, vous êtes certain qu'il ne vous a pas encore vu.

Si vous voulez rester caché où vous êtes et l'observer, rendez-vous au **128**.

Si vous préférez tenter de communiquer avec lui, allez au **221**.

405

Le transport se fait normalement, suivant les règles établies. Vous ressentez la même sensation étrange qu'à chaque déplacement provoqué par le Daleth, tandis que votre myriade retrouve sa forme d'origine dans votre dos. Mais le nouveau Monde qui se précise, ressemble tout de même terriblement à l'ancien. Mêmes parois de pierre, même luminosité, même muraille d'acier. Blanche s'est agrippé à un pan de votre manteau, et ne le libère qu'une fois assurée d'être en sécurité. En face de vous, en lieu et place de la Mort sous un masque d'or, se tient un unique squelette jauni, vêtu de vêtements rapiécés, maintenu debout uniquement car appuyé sur une vieille faux usée. Son crâne est caché derrière un masque primitif, un simple morceau de bois cylindrique percé de trous, mais arborant le même sourire que le précédent masque doré. Cet être est mort depuis longtemps, et pourtant il bouge encore, et mieux, il parle :

« Deux contre un ? Un choix raisonnable vu que vous devez affronter un héros, une légende. Mais souvenez-vous que ce masque qui m'a coûté si cher ne peut pas être partagé. Alors en garde messieurs, et que le meilleur de nous trois l'emporte. »

Et il se jette sur vous, sa faux décrivant un arc de cercle mortel !

ACHMOS Habileté : 13 Endurance : 20

Achmos n'est pas un adversaire à prendre à la légère, mais vous n'êtes heureusement pas seul face à lui. Sitôt les hostilités engagées, Blanche se met à chanter. Les paroles sont incompréhensibles, le son est dur et rocailleux, et s'il n'affecte pas votre adversaire, il a des effets pour le moins étranges sur vous. Vous sentez la fureur monter en vous, et vous frappez avec une hargne redoublée, comme sous l'influence d'une drogue puissante.

LA FAUCHEUSE MUSICIENNE Habileté : 9 Endurance : 12

Le combat se fera en deux contre un. Si vous obtenez entre 1 et 3, vous êtes sa victime du moment, sinon il s'agit de Blanche. Tant que Blanche sera en vie, elle continuera de chanter tout en se battant, et votre Force d'Attaque sera augmentée de deux points. Cependant, cette musique qui fait bouillir le sang de vos veines a des effets néfastes sur votre santé, et vous subirez la perte d'un point d'*Endurance* à la fin de chaque tour. Achmos manie également la faux à son maximum d'habileté, un niveau largement supérieur au vôtre, et tire parti de toutes ses qualités. Chaque coup qu'il vous porte

inflige ainsi une perte de 3 points d'Endurance au lieu de 2 (2 si vous êtes *chanceux*, 4 si vous êtes *malchanceux*). Si vous l'emportez et que Blanche est encore en vie, rendez-vous au **547**. Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au **398**.

406

Une voix aiguë surgit dans votre tête.

« Que veux-tu mon fidèle sujet ?

- Je ne suis pas l'un des vôtres, je viens d'un autre Monde. Un scorpion géant à tête humaine m'a transformé afin que je vous tue, mais je ne veux pas faire ça. Je souhaite juste rentrer chez moi.

- Un scorpion à tête humaine ? Mais, tu es un scorpion à tête humaine ! Tu veux donc ma mort, étrange créature ?

- Absolument pas ! rétorquez-vous, affolé par la méprise.

- Je sens en toi le pouvoir maléfique de la Technologie. Tu es au service des Ténèbres. Tu es le mal !

- Attendez ! Pourquoi mentirais-je ? Il y a un autre hybride mi-homme mi-scorpion là-bas, déclarez-vous en montrant la forêt de votre pince droite. C'est lui qui vous veut du mal ! Il a dit...

- Il suffit ! vous interrompt-elle. Mes gardes vont s'occuper de toi, créature des Ténèbres.

Elle marque un temps d'attente. Vous vous préparez à l'apparition de l'aberration qui est sensée garder cette fleur. Comme rien ne vient, vous reprenez votre plaidoirie :

- Je vous en prie, écoutez-moi. Je veux juste retrouver ma forme initiale et repartir chez moi. Je ne suis pas votre ennemi.

Elle vous regarde d'un air mauvais :

- Mes gardes viennent de tuer l'autre scorpion à tête humaine. Cette créature a réussi à se faire passer pour l'un des nôtres. C'est incroyable, les Technologiques ont fait d'immenses progrès, et ils cherchent toujours à nous exterminer.

- L'autre m'a dit le contraire ! Que c'était vous qui cherchiez à transformer les humains en hybrides décérébrés. Écoutez, moi je suis neutre. Je vous ai même prévenu. Rendez-moi ma forme normale et laissez-moi partir !

Tout à coup, une libellule géante à la queue fluorescente arrive avec un chargement que vous reconnaissez bien. Quand elle lâche votre équipement, votre sac s'ouvre sous le choc. Le Daleth roule sur le sol en flamboyant de son plus bel éclat métallique entre les herbes couchées. Désignant l'appareil d'une de ses mains, la Déesse-Fleur vous accuse :

- Cette monstruosité mécanique est Technologique. Donc, tu es un Technologique. Meurs ! »

Un intense flash lumineux vous aveugle, et la poudre corrosive expulsée par les pétales géants vous brûle le visage (vous perdez 2 points d'Endurance). Elle s'en prend directement à vous, et ça tombe bien, car vous étiez justement venu pour ça.

Voici les instructions de ce combat spécial : considérez que votre *Habilité* et votre *Endurance* correspondent au double de vos totaux initiaux. Si vous tirez un double avec votre jet de dé, vous aurez blessé votre ennemie avec votre queue empoisonnée (déduisez 4 point d'Endurance au lieu des 2 habituels). Par contre, à la troisième piqûre,

la dose de poison suffira à la tuer : vous aurez donc automatiquement gagné ce combat. N'oubliez pas que vous n'avez aucun objet avec vous. La Déesse-Fleur possède des pouvoirs magiques qui se déclenchent selon le résultat de ses jets de dés :

- Double pair : lance une régénération, elle annule l'effet d'une piqûre de votre queue (décomptez une piqûre). Si elle n'a pas été piquée avant, elle regagne 4 points d'Endurance à la place (bien entendu, elle ne peut pas dépasser son total initial de 30).
- Double impair : elle projette un brouillard de pollen acide qui ronge votre carapace et vos organes intérieurs. Vous perdez 1 point d'Habilité pour toute la durée du combat.

DÉESSE-FLEUR Habileté : 15 Endurance : 30

Si vous réussissez à tuer la Déesse des Ph'lènes, continuez votre lecture.

Vous reculez vivement lorsque la plante immense s'affale au sol et se met à pourrir. Jetant un œil derrière vous, vous voyez que le pont commence à subir le même sort. Pensant à vos affaires qui sont de l'autre côté, vous foncez à toute vitesse. La vague de putréfaction se répand juste derrière vous, le pont se dissolvant dans le fleuve. Au loin, vous apercevez le village magique dont les lumières s'éteignent petit à petit. Quand vous arrivez sur la berge, la majorité des plantes sont desséchées et éteintes. En cherchant la clairière du Roi- Scorpion, vous constatez qu'il n'y a plus aucun animal dans les environs. Vous retrouvez enfin votre équipement et le ramassez. Ramassez ? Stupéfait, vous regardez votre... main ! Le Roi ne vous avait pas menti ! Vous êtes redevenu humain. La transformation à du s'opérer lors de votre fuite sur le pont ; vous étiez tellement paniqué que vous n'y avez pas fait attention (divisez par 2 arrondi au supérieur les valeurs d'*Habilité* et d'*Endurance* que vous avez suite au combat contre la Déesse Fleur). Vous vous rhabillez et récupérez vos affaires.

« Merci étranger.

Vous vous retournez. Devant vous se tient la forme vaporeuse d'un homme charpenté barbu au visage sévère.

- Comment puis-je repartir chez moi ?

- Suis le fleuve Dorgan vers l'aval, tu trouveras la cité Nahuatl. De là, tu devras te rendre à la Tour de Diamant qui est sur haut plateau, au sud des montagnes orientales qui bordent cette vallée.

- Et vous ?

- Malheureusement, je n'ai pas survécu au combat contre les gardes frelons. Il reste cependant un peu de magie Ph'lène en toi, un vestige de mon poison. Cela te permettra de communiquer avec mon peuple, et te protégera peut-être d'autres choses (*notez sur votre Feuille d'Aventure que vous avez été empoisonné par le Roi- Scorpion*). »

Sur ces mots mystérieux, la forme éthérée disparaît. Vous rassemblez vos affaires, et quittez ce lieu puant la putréfaction. La clarté de l'aube naissante éclaire l'immense champ de boue qu'était le village. Ce dernier a perdu tout le charme et la féerie de cette nuit. Vous vous éloignez rapidement en résistant à votre envie de dormir. Rendez-vous au **450**.

407

Vous êtes ébloui par la luminosité qui règne au dehors et également abasourdi par les vivats de la foule. Levant les yeux, vous apercevez des centaines et des centaines de

Kronx massés dans des tribunes démesurément hautes, qui vous injurient et vous raillent. L'arène est immense et doit pouvoir contenir un nombre effarant de spectateurs. Visiblement, les jeux sont un divertissement très apprécié par les Kronx, pour votre plus grand malheur.

Vous avancez, pressé par les fouets de vos anges gardiens, et vous vous dirigez vers la gauche de la piste, où tout a déjà été mis en place pour la première épreuve. Vous constatez d'ailleurs que l'arène est divisée en quatre secteurs, chacun spécialement adapté à une tâche. Celui vers lequel vous vous dirigez actuellement est entièrement creusé pour former une vaste fosse, au centre de laquelle se dresse une vaste plateforme de pierre. Un pont de bois vétuste permet de relier cette plateforme au sable de l'arène. En faisant claquer leurs fouets et en distribuant quelques coups au passage, les gardiens Kronx vous forcent à franchir le pont. Tout en le traversant, vous constatez que la fosse fait près de six mètres de profondeur et, surtout, qu'elle est remplie de lave. Cette dernière lèche les parois de la plateforme qui, pourtant, ne semble pas usée. Visiblement, elle est faite d'un matériau qui ne craint pas la chaleur.

Une fois que tous les Alésiens et vous-même êtes arrivés sur la plateforme, les Kronx retirent la passerelle, vous isolant au beau milieu de la fosse.

Inquiet, ne sachant ce qui va se passer dans les prochaines secondes, vous jetez des coups d'œil frénétiques de tous les côtés, pour constater que les Alésiens semblent aussi pris au dépourvu que vous.

Soudain, vous voyez un Kronx s'approcher de vous, un porte-voix à la main. Aussitôt, le brouhaha des spectateurs diminue progressivement jusqu'à s'éteindre totalement. Dans un silence impressionnant, le Kronx prend la parole :

« Alésiens, vous allez maintenant participer aux Jeux de l'Arène de Matsor. Nous espérons que vous saurez mourir dignement et offrir un spectacle digne de ce nom.

La foule pousse un rugissement d'excitation puis se tait, laissant le commentateur poursuivre :

- La première épreuve mettra en jeu votre vitesse de réaction et votre sens de la survie. La plateforme sur laquelle vous vous trouvez est composée de plusieurs arcs de cercles. Progressivement, plusieurs d'entre eux vont s'enfoncer, réduisant la surface où poser les pieds. Bonne chance et que les plus hardis survivent ! »

A ces mots la foule se déchaîne et se met à hurler sauvagement, attendant avec une impatience morbide votre mort prochaine.

Vous tentez d'analyser calmement la situation : vous êtes déjà relativement serrés sur la plateforme. Si une partie s'enfonce, vous ne pourrez plus tous tenir. Mais, problème plus grave encore, vous constatez que vous vous trouvez sur la partie extérieure de la dalle. Il faut tenter de vous rabattre vers l'intérieur et vite !

Hélas, le temps vous fait défaut. Soudain, vous entendez un déclic et aussitôt, dans un grondement sourd, l'arc de cercle extérieur qui compose la plateforme cylindrique commence à s'enfoncer vers la lave en fusion. Pour savoir si vous allez réussir à regagner le centre de la dalle, *testez votre habileté*. Si vous réussissez, rendez-vous au **19**. Si vous échouez, rendez-vous au **733**.

408

« Je n'ai encore parlé à personne depuis qu'on m'a enfermé ici. Ce serait possible de voir un responsable ?

- Le chef n'est pas là ce soir, rétorque le geôlier sur un ton qui dévoile clairement son désintérêt pour votre triste sort. Alors tu fermes ton clapet et tu te couches sans faire d'histoire. Tu pourras t'expliquer demain matin. »

Sans attendre votre réaction, l'homme sort de la pièce en claquant violemment la porte derrière lui.

- Vous faites une grave erreur ! hurlez-vous. Quand vos supérieurs l'apprendront, vous regretterez de ne pas m'avoir écouté ! »

Mais le garde semble insensible à votre menace désespérée et vous vous retrouvez à nouveau seul, au milieu du silence.

Vous ne vous morfondrez cependant pas longtemps car une odeur d'ozone caractéristique vous fait bientôt redresser la tête et battre votre cœur un peu plus vite. L'air se trouble dans la pièce au delà des barreaux et une silhouette horriblement familière se dessine peu à peu à travers la brume de chaleur, celle d'une énorme tête aux yeux de mouche juchée sur une poignée de longs membres maigrelets. La créature reste suspendue dans l'air sans bouger tandis que votre myriade adopte l'aspect d'une lance bleutée dans votre main. Vous attendez l'assaut mais celui-ci ne vient pas et vous comprenez la raison de cette attente lorsque deux nouveaux Spectres Chasseurs se matérialisent aux côtés de leur congénère.

Votre bras tremble quand les trois monstres éthérés traversent les barreaux de votre cellule pour vous attaquer. L'un d'eux est aussitôt blessé par votre arme mais vous ne pouvez empêcher les deux autres de parvenir au contact. Bien qu'intangibles au premier regard, leurs pattes crochues déchirent vos chairs comme des couteaux tandis que vous les fouillez de votre myriade. Vos coups portent mais les Spectres Chasseurs sont dotés d'une vigueur inhumaine et votre résistance fléchit au fur et à mesure que la vie quitte votre corps exsangue.

Votre quête prend fin en même temps que celle des Spectres...

409

Vous dégainez à la vitesse de l'éclair et faites mouche (*déduisez une charge*). Le rayon laser sectionne l'articulation du tarse avec une précision chirurgicale (*retirez 3 points d'Endurance au Spectre*). La myriade en cours de transformation et les griffes inertes tombent au sol. Un sifflement strident vous vrille le cerveau et vous perdez un point d'Endurance. Malgré l'attaque sonique, vous êtes persuadé qu'il accuse le coup. S'il vous reste une charge, vous tirez à bout portant sur l'abdomen du Spectre mutilé (*enlevez-lui 3 points d'Endurance supplémentaires, et rendez-vous immédiatement au 660 si vous aviez posé un piège avec l'arbalète*).

Vous vous débarrassez du pistolet vide (*rayez-le de votre Feuille d'Aventure*), puis vous plongez vers la myriade qui est par terre. Dès que vous la saisissez, elle prend la forme du poing américain que vous avez dans l'autre main. Ni une, ni deux, vous l'enfilez, puis foncez sur le Spectre (vous gagnez un point de *Chance* pour avoir récupéré la myriade en plein combat). Il est temps d'en finir ! Continuez ce combat selon les règles habituelles jusqu'à son terme, en sachant que vous bénéficiez d'un bonus de 2 points d'*Habilité* supplémentaires grâce à vos deux armes. Si vous êtes victorieux, rendez-vous au **366**.

410

Le cri strident de la sirène vous fait mal à la tête. L'impression de malaise est renforcée par la lumière agressive des néons qui alternent le rouge sang et jaune vif au rythme des deux tons de l'alarme. Vous êtes dans un couloir métallique aux multiples ouvertures. L'une des extrémités est fermée, tandis que l'autre tourne sur la gauche. Maintenant habitué au tintamarre, vous distinguez une voix monocorde qui débite un message des plus inquiétant :

« Alerte ! Alerte ! Dépressurisation dans les niveaux sept à douze ! Bouclage des sections Rouge et Jaune ! Tout le personnel est prié de rejoindre les téléporteurs pour évacuation. Alerte ! Alerte ! Dépressurisation dans les niveaux sept à douze ! Bouclage des secteurs Rouge et Jaune ! Tout le personnel est prié de rejoindre les téléporteurs pour évacuation. Alerte ! Alerte... »

Vous cherchez rapidement un moyen d'identifier votre zone, et une possible indication de ces téléporteurs, mais aucune inscription à proximité. Qu'allez-vous faire ?

Aller jusqu'au coude du couloir ? Rendez-vous au **400**.

Aller vers la porte fermée au fond du couloir ? Rendez-vous au **745**.

Explorer les différentes ouvertures qui parsèment le corridor ? Rendez-vous au **736**.

411

Vous appuyez avec prudence sur l'une des touches, au hasard. La touche, lumineuse, s'éteint brièvement au contact de votre doigt puis se rallume. Rien ne semble toutefois avoir changé dans la salle. Vous vous enhardissez et appuyez sur plusieurs touches, les unes après les autres, mais mis à part leur bref clignotement, elles ne semblent pas réagir.

Si vous voulez vous emparer de l'une des plaques colorées allez au **241**.

S'il vous semble plus prudent de laisser la console et de rejoindre le Haut Conseiller allez au **106**.

412

Notez le mot de passe « Chance » sur votre Feuille d'Aventure. Vous arrivez finalement devant la porte et, un instant plus tard, tous les faucheurs sont avec vous. Mais le problème qui se pose est tout autre. La porte n'a ni poignée ni serrure, ni la moindre anfractuosit  : c'est une masse d'acier brut, un mur totalement infranchissable. Vous tentez bien de la pousser, mais sans effet. Vous vous retournez, cherchant une autre issue. Rien. Une l gion de gardes fantomatiques des deux c t s et en face, un ennemi implacable. La situation est des plus p rilleuses, d'autant plus que la Faucheuse se rapproche inexorablement. Pas d'issue, aucune chance de gagner : votre fin est l , inexorable. Les derniers  tres vivants, comprenant que plus aucune fuite n'est possible, se jettent sur elle avec l' nergie du d sespoir. Dans une ultime bouff e d'orgueil, vous accompagnez le mouvement, levant votre propre faux.

LA GRANDE FAUCHEUSE Habilet  : 20 Endurance : ∞

Si vous êtes touché par sa lame, vous perdez 4 points d'*Endurance*. Vous ne pouvez pas utiliser la *Chance*. Livrez autant d'assaut que vous le désirez. Vous pouvez même choisir de faire des pauses et d'interrompre le combat pour utiliser un objet, boire une potion ou juste reprendre votre souffle. Cet adversaire a la durée de vie de l'univers devant elle, et vous laissera tout le temps que vous désirez. Quand tout espoir de gagner vous aura enfin abandonné et que vous serez las de vous battre, rejoignez votre destin au **386**.

413

Cette petite ville est visiblement inhabitée. Vous quittez tous deux votre véhicule :

« Je crois qu'ils sont déjà passés par là, dit Pam. Me voilà tranquille pour un moment. »

Elle s'interrompt un instant puis reprend :

- Maintenant qu'on est un peu plus tranquille pour parler....comment êtes-vous entré dans ma chambre au juste ? Que cherchez-vous ici ?

Vous hésitez encore à lui révéler la vérité mais après ce que vous avez vécu ensemble, vous décidez de lui faire confiance.

- En vérité, je ne suis pas d'ici. Pas de cette ville ni même de ce Monde. Je viens d'un endroit appelé Khul.

Pam vous regarde avec de grands yeux mais ne vous pose aucune question et vous poursuivez :

- Je voyage entre différents Mondes grâce à ce globe, qui s'appelle le Daleth. Il appartient à une civilisation lointaine et il s'est retrouvé un peu par hasard entre mes mains. Cet appareil a été je ne sais pourquoi dispersé entre plusieurs Mondes et je suis à la poursuite de ses fragments.

- A quoi ressemblent ces trucs ? demande votre interlocutrice, qui semble vous croire sans réserves.

- Chacun est différent, répondez-vous mais je pense....

Vous vous interrompez lorsque vous voyez Pam farfouiller dans son sac et sortir un fragment métallique de petite taille ! Au même moment, vous sentez le Daleth se mettre à vibrer dangereusement dans votre sac à dos. C'est un des fragments du Daleth ! Ebahi, vous contemplez bêtement l'objet.

- Ca ne ressemblerait pas à ça par hasard ? vous demande-elle d'un air indifférent.

- Où avez-vous trouvé cet objet ? demandez-vous, la joie se mêlant à la stupeur.

- Dans les égouts. Ca fait déjà pas mal de temps que je l'ai. Je savais pas de quoi il s'agissait mais j'avais jamais vu un bidule de ce genre et je me suis dit que ça pourrait servir un jour. Il était tout plein de poussière quand je l'ai trouvé. Ca devait déjà faire un bail qu'il était là.

Les explications de Pam vous éclairent sensiblement. Il est probable que vous sachiez maintenant comment les Dévoreurs sont apparus dans ce Monde et ce qui a causé l'extinction de l'espèce humaine. Vous préférez néanmoins garder ces informations pour vous car elles n'apporteraient rien d'utile à Pam, si ce n'est de la colère et de la rancœur. Aussi vous dites :

- C'est précisément l'un des objets que je cherche. Vous pouvez me le donner ?

Pam n'hésite pas une seconde et vous tend le fragment. Entre temps, vous avez sorti le Daleth de votre sac et vous insérez le précieux sésame dans le globe, où il se fonde parfaitement. Il ne reste maintenant plus qu'un seul emplacement de libre,

correspondant à l'ultime fragment qu'il vous faut encore trouver.

- Vous resterez avec moi pour explorer la ville ? Il ne devrait pas y avoir de danger, mais on sait jamais. demande Pam.

Après le service qu'elle vient de vous rendre, vous décidez que vous devez bien un petit quelque chose en retour à votre compagne d'échappée. Vous acquiescez donc sans hésiter. Ensemble, vous visitez la bourgade. Celle-ci est effectivement déserte. Vous repérez quelques vieux magasins qui renferment de quoi subsister jusqu'à une nouvelle rencontre avec les dévoreurs. Il y a aussi une charmante maison, en bordure de la ville, légèrement perchée, qui constitue un lieu idéal pour observer les environs. De là, il sera aisé de voir venir un éventuel visiteur. Pour cette raison, Pam décide de s'y établir. Avec votre aide, elle prépare un plan de repli à utiliser lorsque les monstres passeront par là. Pour commencer, vous déplacez le véhicule dans le garage, prêt au départ. Ensuite, vous barricadez toutes les issues, sauf une fenêtre, suffisamment large pour la jeune femme mais trop petite pour un dévoreur. Enfin, vous collectez dans la ville quelques provisions, que vous installez dans la maison.

Lorsque ces préparatifs sont au point, le jour commence à décliner. Vous vous asseyez dans le jardin et contemplez le coucher de soleil. Au cours de votre fuite, la jeune femme a compris que votre visite en ce Monde s'arrêtait en même temps que la découverte de cette zone préservée. Pour cette raison, elle est bien consciente que le moment est venu pour vous de partir. Tout en étant rassuré de la savoir hors de danger, vous ne pouvez pas vous empêcher d'être préoccupé par sa situation à long terme. Cependant, il est temps d'y aller. Avec un pincement au cœur, vous dites au revoir à Pam puis saisissez le Daleth parmi votre équipement. La jeune femme, malgré la tristesse de l'instant, vous adresse un large sourire d'encouragement. Vous gagnez trois points de *Chance*. De plus, si vous avez trouvé des repas lors de votre échappée, Pam a maintenant suffisamment de réserve pour vous laisser les emporter. Vous pressez le bouton familial et quatre portes surgissent du néant, ouvrant sur autant de nouveaux Mondes. Vous constatez immédiatement que grâce à ce nouveau fragment, vous pouvez désormais contempler une image de chaque Monde au travers de la porte y conduisant ! Voilà qui pourrait considérablement accélérer vos recherches et surtout qui prouve que vous progressez dans votre quête. Laquelle des portes souhaitez-vous emprunter ?

Si vous voulez franchir la porte laissant entrevoir un petit village d'apparence paisible, mais d'où se dégage une légère odeur de pourriture, rendez-vous au **492**.

Si vous préférez la porte menant sur une plateforme de goudron et d'où ne se dégage aucun bruit, rendez-vous au **481**.

Si vous choisissez plutôt la porte menant au beau milieu d'une mer calme, et d'où se dégage le bruit rassurant de vaguelettes inoffensives, rendez-vous au **159**.

Enfin, si vous choisissez la porte couleur lavande, d'où provient une odeur capitoneuse de fleurs accompagné d'un butinement d'abeilles, rendez-vous au **587**.

414

Par une chance inouïe, le carreau ne fait que vous effleurer et ne vous inflige donc qu'une blessure superficielle. Vous perdez tout de même deux points d'*Endurance*. Serrant les dents et sans vous arrêter de courir, vous arrachez le carreau de la blessure

et vous accélérez de plus belle. Retournez au **32** et poursuivez l'épreuve.

415

La lance rate la créature qui saute sur le jeune homme qui hurle à la mort. La chose s'enfouit dans ses entrailles en secouant le corps de convulsions incontrôlées. Vous poussez Lyra derrière les caisses pour la mettre à l'abri.

Lorsque vous revenez, il ne reste que des membres sanguinolents qui gisent au sol. Le gros marchand est paralysé par l'horrible spectacle. Vous êtes sur qu'il sera la prochaine victime de cette horreur gloutonne. Par conséquent, vous devez immédiatement arrêter ça, car vous êtes le seul en état de combattre. Le monstre vous infligera des pertes de 3 points d'*Endurance* au lieu des 2 habituels.

LANGOLIER Habilité : 10 Endurance : 4

Si vous êtes vainqueur, continuez votre lecture.

Vous vous calmez en prenant quelques inspirations profondes. La chose se transforme alors en une flaque noire fumante que vous recouvrez immédiatement de graviers. À vos côtés, l'homme à genou pleure son fils de toutes les larmes de son corps. Vous rejoignez Lyra qui vous interpelle :

« Qu'est-ce que c'était que ces horreurs ? geint-elle.

- Je n'en sais strictement rien. » lui confiez-vous d'une voix atone.

Rendez-vous au **803**.

416

Vous saisissez la dague, et l'enfoncez de bon coeur dans la blessure ouverte, puis faites tourner la lame avec sadisme (*enlevez-lui 3 points d'Endurance*). Le spectre émet alors un sifflement strident qui vous vrille le cerveau. Vous accusez le coup de l'attaque sonique. Vous perdez un point d'*Endurance*. Comble de malchance, la myriade vient de copier votre dague ! C'est un Spectre enragé et armé qui vous agresse sauvagement : menez deux assauts consécutifs contre lui. Si vous gagnez ces deux assauts, rendez-vous au **67** ; sinon, rendez-vous au **774**.

417

Les deux créatures s'effondrent dans un ultime râle, auquel viennent répondre des dizaines de cris semblables, résonnant semble-il dans la forêt toute entière. Affolé à l'idée que les bois puissent être remplis de monstres semblables, vous vous mettez à courir, cherchant désespérément une échappatoire. Vous arpentez ainsi la forêt deux heures durant, tiraillé par l'angoisse et la claustrophobie qu'éveillent les arbres serrés, les herbes hautes et l'épaisseur des feuillages. Finalement, vous finissez par arriver à l'orée de la forêt, épuisé par votre marche forcée. Vous perdez un point d'*Endurance*.

Soudain, un bruit d'ailes retentit au dessus de vous. Vous levez instinctivement la tête et, même dans le noir, vous reconnaissez l'allure des Maglors. Mais, tous comme les Hidiens, ils ont changé : leur plumage si coloré est à présent grisâtre et ils poussent des cris rauques qui, sans que vous ne sachiez pourquoi, vous font frissonner.

Tout à coup, vous les voyez piquer tous ensemble vers le sol et plus particulièrement vers vous. Avec horreur, vous contemplez leurs becs acérés qui s'approchent, s'approchent jusqu'à finalement vous transpercer de toute part. Des gouttes de sang commencent à jaillir des dizaines de piqures que vous infligent les oiseaux. Vous perdez deux points d'*Endurance*. La panique commence à vous envahir et vous agitez frénétiquement vos bras dans de larges moulinets pour tenter de faire fuir les volatiles. Peine perdue car leurs attaques redoublent d'intensité.

Si vous voulez rester sur place pour affronter les Maglors, rendez-vous au **197**.

Si vous préférez fuir vers le village rendez-vous au **900**.

Enfin, si vous voulez fuir plus loin encore du hameau, rendez-vous au **571**.

418

Le prêtre noir ne s'attendait pas du tout à ce que vous passiez à l'action et il pousse un cri d'étonnement lorsque vous le frappez dans le ventre à l'aide d'un bond coup de pied, lui faisant lâcher le Daleth qui s'écrase par terre. Aussitôt, le sort qui vous paralysait les mains disparaît et ni une ni deux, vous vous précipitez sur l'artefact tout en sortant votre myriade, qui prend aussitôt l'apparence du kriss de votre adversaire. D'un moulinet, vous parvenez à lacérer le ventre de l'homme qui recule en poussant un cri de douleur tandis que vous utilisez votre seconde main pour attraper le Daleth.

« Non, s'écrie-t-il ! Il est à moi ! »

Sans plus attendre, vous tournez les talons et vous vous précipitez vers la sortie au moment où le prêtre démoniaque appelle ses créatures à l'aide. Alors que les monstres fondent dans votre direction, un puissant éclair apparaît dans l'église, vous éblouissant. Derrière vous, vous entendez les créatures crier à leur tour avant de reculer. Instinctivement, vous vous retournez pour avoir l'agréable surprise de voir apparaître... les terribles Spectres Chasseurs ! Ceux-ci vous aperçoivent aussitôt et s'élancent dans votre direction silencieusement, ne vous laissant aucune chance de fuir. Ils vous tiennent enfin, vous, le propriétaire du Daleth. Et tandis qu'ils vous mettent en pièce, vous entendez, non loin de vous, les ricanements du prêtre noir qui se délecte de votre magnifique mise à mort. À présent, plus rien ne l'empêchera d'achever son armée de créatures invincibles et d'assouvir tous l'univers à l'aide du Daleth. Du moins, le croit-il car il va être à son tour traqué inlassablement par les Spectres, jusqu'au moment où ils l'extermineront. Mais ce maigre réconfort s'éteint au moment même où la vie quitte votre corps brisé. Vous avez échoué dans votre quête.

419

Vous plongez vers le laser. Au moment où vous la saisissez, la myriade la copie instantanément. Ce qui fait qu'au moment de votre rétablissement, vous avez l'agréable surprise d'avoir deux armes. « Tir au pigeon », voilà ce qui vous vient en tête ! Ni une, ni deux, vous canardez le spectre avec vos pistolets. La multitude d'impacts finit par le démembrer, mais les divers morceaux disparaissent avant de toucher le sol. Le mur qui se trouvait derrière est partiellement fondu, à cause de l'énorme quantité d'énergie que vous venez de libérer. Tel le cowboy de votre enfance, vous soufflez sur vos canons

fumants, puis les faites tourner autour de vos index avant de les rengainer dans leurs fourreaux imaginaires. Malheureusement, votre superbe victoire est entachée par l'alerte sonore qui beugle une nouvelle série d'avertissements catastrophiques :

« Alerte ! Alerte ! Stabilisateurs gravitationnels défaillants ! Orbite instable ! Évacuation immédiate par les nacelles de secours ! Collision dans vingt minutes ! Alerte ! Alerte ! Contrôle gravitationnel défaillant ! Orbite instable ! Évacuation totale et immédiate par les nacelles de secours ! Collision dans vingt minutes ! Alerte ! Alerte... »

Cette situation résout votre problème de sauvetage qui devient impossible. Ce vaisseau va s'écraser comme l'autre. Vous activez le Daleth, avant d'être de nouveau bloqué dans le magnifique Monde d'Akbar. Devant vous trois portes s'affichent aussitôt, flottants à quelques centimètres au dessus du sol. Sans réfléchir plus longtemps vous faites votre choix.

Si vous empruntez la première porte, qui est rouge sang, rendez-vous au **848**.

Si vous franchissez plutôt la deuxième porte, qui est une sorte de mélange de vert et de bleu, rendez-vous au **507**.

Si vous choisissez la troisième porte, de couleur rose bonbon, rendez-vous au **226**.

Mais si vous avez déjà visité tous ces Mondes, rendez-vous au **382**.

420

Vous êtes de force équivalente, et rien de semble pouvoir vous départager. D'un sourire malin, vous jetez votre arme au loin, ce qui a bien l'effet escompté. La myriade reprend sa forme originelle, ce qui surprend le Spectre. Vous devez profiter de ce moment d'inattention ! Qu'allez-vous faire ?

Si vous avez un pistolet laser, lui tirer dessus ? Rendez-vous au **278**.

Si vous avez encore la dague, le poignarder ? Rendez-vous au **780**.

L'attaquer avec le poing américain ? Rendez-vous au **459**.

421

L'autre agresseur possédait un minuscule sac en cuir fermé par une languette métallique. Vous parvenez à l'ouvrir net à en extraire une dizaine de pièces de monnaie ainsi qu'un carton identique à celui de son acolyte.

Vous vous redressez pour observer le mouvement de foule en contrebas et apercevez un peloton d'hommes en uniforme qui accourt en direction de la tour. Votre esclandre a été rapportée aux autorités de cette ville et vous devez quitter les lieux au plus tôt ou connaître de sérieux ennuis. Les marches de fer défilent sous vos pieds en même temps que vous bousculez les rares inconscients n'ayant pas fui votre présence. Mais votre tentative de fuite est vouée à l'échec car les gardes s'engagent dans l'escalier alors que vous n'avez même pas atteint le premier palier. Vous considérez un instant les épaisses barres métalliques qui constituent l'ossature de l'édifice mais il paraît suicidaire de vous y engager pour atteindre le sol. Aucune autre idée d'issue ne vous vient à l'esprit.

La myriade retrouve sa cachette contre votre cuisse tandis que vous attendez calmement l'escouade qui grimpe jusqu'à vous. Il vaut mieux conserver un minimum de confiance avec la population locale si vous souhaitez avoir la moindre chance de recueillir un indice concernant le Daleth. Voyant que vous n'opposez aucune résistance,

ils se contentent de vous prendre chacun par un bras avant de vous entraîner vers une destination inconnue, sous les regards obliques des passants honnêtes. Rendez-vous au **898**.

422

À votre réveil, une surprise vous attend : une cabine noire se trouve maintenant au centre de la pièce. Vous vous levez rapidement pour l'examiner. Elle est faite en plastique et ne comporte qu'une seule ouverture. Des câbles sont accrochés au plafond, et ceux qui étaient reliés au sol servent de guide en passant par des anneaux disposés le long des cloisons extérieures. Vous éprouvez sa solidité en montant dedans, et ça vous semble correct. La seule chose qui vous reste à faire, c'est de l'actionner. Après avoir déposé vos affaires dedans, vous tirez les fils dans tous les sens en espérant un décollage rapide. Vous décidez ensuite d'attendre patiemment. Au bout d'une heure, des vibrations se font ressentir. Lorsque les fils commencent à vous tracter, vous soupirez de soulagement. L'ascenseur accélère exponentiellement, et vous avez tout à coup l'impression que votre poids a doublé. Au bout de quelques heures, vous prenez votre repas allongé sur le côté (déduisez un repas de votre *Feuille d'Aventure* ; sinon, vous perdez 4 points d'*Endurance*). Plaqué au sol, vous êtes grisé par la vitesse et par cette sensation de chute infinie vers le haut. Votre scrotum se resserre en pensant que si vous ne vous arrêtez pas, vous risquez de vous écraser au plafond comme un moustique par une pantoufle. À moins que vous ne soyez catapulté dans l'espace intersidéral ? Bien plus tard, vous vous endormez à la faveur de la pénombre crépusculaire cramoisie. Vous entrez au pays des rêves en vous demandant combien de jours durera cette ascension.

Quand vous vous réveillez, il fait noir. La seule ouverture qu'il y avait s'est refermée. La cabine ralentit plus en plus, si bien que vous arrivez enfin à vous relever et à tenir debout. Un léger choc se fait ressentir. Au-dessus de vous, le plafond se scinde en deux, découvrant une pièce avec des néons allumés. Une échelle en métal se déploie jusqu'à vous. À son extrémité, une porte en acier s'ouvre en glissant, avec le sifflement caractéristique de l'air comprimé. Soupirant d'impuissance, vous montez explorer ce nouvel endroit... Rendez-vous au **568**.

423

Vous allez vers le palier, tout en sentant que la jeune femme jette de fréquents coups d'œil dans votre direction. Toujours affairée à son inspection de la bouche d'aération, elle s'adresse à vous, sur un ton faussement détendu :

«Vous savez, ça fait longtemps que je n'ai vu personne, on peut dire que vous m'avez fait peur... Depuis que ces saletés sont apparues, j'ai souvent changé de crèche mais y a plus personne à des kilomètres à la ronde... Enfin, personne à part de temps en temps une de ces horreurs qui passe par là...

Depuis votre emplacement, vous voyez à présent la pièce voisine, il s'agit juste d'un vestibule, tout aussi usé par les années que le reste. Vous remarquez que la lourde porte d'entrée est recouverte de planches pour la renforcer, il y a aussi un meuble bas plein à craquer, plaqué contre l'accès. Visiblement, votre interlocutrice ne compte pas partir de sitôt.

À présent, vous faites demi-tour, intrigué par les paroles prononcées pendant votre coup d'œil. Là, alors que vous vous apprêtez à questionner votre interlocutrice, un hurlement assourdissant, grave et hargneux, retentit en provenance de l'extérieur. Estomaquée, la jeune femme cesse sa recherche et se dirige vers vous, le visage livide :

- Vous vous êtes laissé pister ! »

Reprenant son sang-froid, elle quitte la pièce à toute allure. Dehors, vous entendez maintenant des bruits de pas qui se rapprochent à grande vitesse : l'être qui en est à l'origine doit être colossal pour que son déplacement parvienne jusqu'à vos tympans. Si vous souhaitez suivre la fille, allez au **911**. Si vous préférez jeter un coup d'œil discret par la fenêtre, afin de voir de quoi il retourne, rendez-vous au **164**.

424

Vous vous engagez à toute vitesse dans la rue la plus proche et vous courez comme un dératé vers la première porte que vous apercevez, en priant pour qu'elle ne soit pas verrouillée. Vous êtes apparemment né sous une bonne étoile car la poignée tourne sans efforts. Rapidement, vous vous infiltrer dans la maison et vous claquez la porte derrière vous. Vous vous retrouvez aussitôt plongé dans le silence et l'obscurité. Seule votre respiration essoufflée résonne dans un vaste hall végétal. Vous vous demandez si les Hidiens vous ont vu pénétrer dans cette maison ou s'ils sont en train de vous rechercher.

La seconde hypothèse prend du poids quand la porte s'ouvre brutalement à la volée derrière-vous. Avec horreur, vous voyez une bonne quinzaine d'Hidiens s'infiltrer dans la maison.

Si vous souhaitez les affronter pour pouvoir vous échapper, rendez-vous au **841**.

Si vous préférez tenter de trouver une autre issue pour prendre la tangente, rendez-vous au **887**.

425

Le cliquetis infâme de l'armure vous assourdit et semble accompagner chacun de vos mouvements dans une gigue macabre. La panique est à son paroxysme et vous dérapez. Votre chute ne vous tue cependant pas. Il aurait d'ailleurs mieux valu. Au lieu de ça, votre cœur palpite et la sueur vous brûle aux yeux.

« *Pourquoi troubles-tu mon repos ?* »

Ce sera la dernière phrase que vous entendrez sain d'esprit, car dorénavant la folie guidera votre cœur vers une mort certaine... Et vous condamnera à hanter ces lieux pour l'éternité. Vos compagnons finiront par venir vous secourir mais en vain. Ils trouveront votre dépouille les yeux empreints d'une peur innommable et votre esprit malfaisant aura tôt fait de leur glacer les sangs malgré cette chaleur infernale...

426

Vous saisissez la myriade à deux mains, et attaquez directement le Spectre de face. La fuite n'est pas envisageable.

SPECTRE CHASSEUR Habileté : 10 Endurance : 12

Si vous êtes vainqueur, continuez votre lecture.

Lorsque le corps a fini de s'estomper, une nouvelle alerte hurle dans vos oreilles :

« Alerte ! Alerte ! Stabilisateurs gravitationnels défaillants ! Orbite instable ! Évacuation immédiate par les nacelles de secours ! Collision dans vingt minutes ! Alerte ! Alerte ! Contrôle gravitationnel défaillant ! Orbite instable ! Évacuation totale et immédiate par les nacelles de secours ! Collision dans vingt minutes ! Alerte ! Alerte... »

Cette situation résout votre problème de sauvetage qui devient impossible. Ce vaisseau va s'écraser comme l'autre. Vous activez le Daleth, avant d'être de nouveau bloqué sur le magnifique Monde d'Akbar. Devant vous trois portes s'affichent aussitôt à quelques centimètres au dessus du sol. Sans réfléchir plus longtemps vous faites votre choix.

Si vous empruntez la première porte, qui est rouge sang, rendez-vous au **848**.

Si vous franchissez plutôt la deuxième porte, qui est une sorte de mélange de vert et de bleu, rendez-vous au **507**.

Si vous choisissez la troisième porte, de couleur rose bonbon, rendez-vous au **226**.

Mais si vous avez déjà visité tous ces Mondes, rendez-vous au **382**.

427

Les deux Hidiens se retournent en entendant votre voix. De votre position, vous ne pouvez distinguer leurs visages mais vous les voyez chuchoter rapidement à voix basse. Puis, Selnyon vous adresse la parole d'une voix rassurante :

« Ne vous inquiétez pas. Nous avons un petit imprévu mais rien de grave. Vous pouvez dormir tranquillement. »

Sur cette note optimiste, vos deux hôtes vous adressent un petit signe de main et disparaissent à l'angle de la rue.

Si vous êtes satisfait de cette entrevue et que vous souhaitiez maintenant aller vous coucher, rendez-vous au **642**.

Si vous n'êtes pas convaincu et que vous souhaitiez les suivre, rendez-vous au **369**.

428

Vous sentez soudain quelque chose vous agripper la cheville gauche. Paniqué, vous agitez frénétiquement la jambe pour tenter de vous dégager mais la prise ne cesse de se renforcer. Vous vous sentez brutalement happé vers le fond et malgré vos efforts désespérés, vous vous enfoncez sous la surface. A travers l'eau trouble, vous ne parvenez pas à distinguer votre agresseur et vous ne pouvez que sentir la force qui vous attire inexorablement vers les profondeurs obscures de la fosse. Vous sentez également que vos poumons commencent à se vider et vous commencez lentement mais sûrement à suffoquer. Dans un ultime sursaut, vous tentez une dernière fois de vous dégager de l'emprise de fer de la créature inconnue. *Testez votre habileté*. En cas de succès, rendez-vous au **312**. En cas d'échec, rendez-vous au **287**.

429

Le transfert du Daleth s'achève brutalement et vous vous retrouvez dans un lieu que

vous reconnaissez aussitôt : c'est Akuae, le Monde-Océan. Mais vous prenez surtout conscience de votre situation présente : vous avez atterri non pas au sein de Tjdian mais au beau milieu du Monde marin ! Vous sentez déjà vos poumons se comprimer, privés de l'oxygène nécessaire à votre survie. Cédant peu à peu à la panique, vous regardez tout autour de vous pour chercher une échappatoire mais vous n'en voyez aucune. Votre dernier espoir est le Daleth ! Priant pour qu'il fonctionne sous l'eau, vous pressez fébrilement le bouton commandant l'ouverture des portes dimensionnelles. L'horreur se point sur votre visage lorsque vous constatez que rien ne se passe. Se pourrait-il que l'appareil soit tombé en panne ? Tandis que l'air s'échappe inexorablement de votre corps, vous appuyez encore et encore sur l'interrupteur. Aucune réaction. Puis, soudain, vos yeux contemplent le globe, qui vibre faiblement. Vous comprenez en un éclair ce qu'il se passe et ce qui va en découler. Le Daleth vous guidant vers ses fragments, et le dernier se trouvant visiblement ici, ne peut vous laisser repartir sans le précieux objet. Un gémissement s'échappe de votre bouche. Des larmes amères vont se perdre dans l'immensité salée lorsque vous comprenez que vous arrivez au bout de votre quête. Un dernier sursaut et l'eau s'infiltre dans les moindres parcelles de votre corps, répandant la noirceur et la douleur sur leur passage. Votre aventure s'achève si près du but....

430

Combattez-les ensembles. Comme ils n'ont pas d'armes, ils vous attaquent à main nue, et votre myriade ne vous est donc d'aucune utilité. Utilisez plutôt votre pioche. Cette arme très dangereuse n'inflige pas deux mais trois points d'*Endurance* de perte à l'adversaire à chaque assaut remporté. En revanche, ôtez un point à votre total d'*Habilité* car vous n'êtes guère habitué à utiliser pareille arme, sauf si vous incarnez le *Baroudeur*.

PREMIER SCIENTIFIQUE FOU *Habilité* : 4 *Endurance* : 9

DEUXIEME SCIENTIFIQUE FOU *Habilité* : 4 *Endurance* : 10

Si vous parvenez à les vaincre, à peine avez-vous fait deux pas que derrière vous vos adversaires se relèvent inlassablement. Ce combat n'a, une nouvelle fois, servi à rien. Si vous courez pour consulter l'ordinateur, rendez-vous au **824**. Si vous vous enfuyez par la porte métallique au fond, rendez-vous au **72**. Si vous préférez utiliser le Daleth, rendez-vous au **313**.

431

Vous déroulez votre enchaînement à la perfection : le moulinet et la demi-feinte ont réussi à isoler la patte qui tient votre arme. D'un coup sec, vous tranchez l'articulation du tarse. Sous l'impact, la myriade s'envole au loin et reprend sa forme habituelle. Au sol, les griffes coupées s'estompent. Un sifflement strident vous vrille le cerveau. Vous perdez un point d'*Endurance*. Malgré l'attaque sonique du Spectre, vous êtes persuadé qu'il accuse le coup (*retirez-lui 2 points d'Habilité et 3 points d'Endurance*).

Si vous voulez continuer de l'attaquer avec le cimenterre, rendez-vous au **442**.

Si vous préférez aller récupérer votre myriade, rendez-vous au **29**.

432

Le fragment s'insère sans problème, et le Daleth émet un petit bip de satisfaction. Lorsque vous l'activez, huit portes rectangulaires s'ouvrent devant vous, chacune ayant une couleur différente. Mais vous l'éteignez, lorsque celui qui est dans votre sac à dos vibre avec la puissance d'un marteau piqueur ! Il est possible qu'activer les deux appareils au même endroit risque de provoquer des phénomènes étranges. D'ailleurs, en parlant de phénomène, allez constater les effets au **556**.

433

Vous n'arrivez pas à éviter la contre-attaque fulgurante. L'extrémité métallique frappe de plein fouet votre front (vous perdez 2 points d'*Endurance*), vous étalant pour le compte. Lorsque vous vous réveillez, vous êtes seul. Votre équipement est au complet sauf le Daleth, évidemment.

« Nooooooonnn ! » hurlez-vous de rage en matraquant le sol comme un fou furieux.

Vous restez prostré, sanglotant de désespoir. Rendez-vous au **577**.

434

Vous traversez un pavé d'habitations effondrées et ensablées avant d'atteindre la muraille au niveau du poste de garde de l'entrée Sud, plus ou moins intact, à l'exception des portes qui devaient être en bois. Vous scrutez l'horizon de part et d'autre. Vers le quartier du port, à l'Ouest, vous apercevez des coques de bateaux à moitié ensevelies. À moins qu'elles ne soient à moitié dégagées, dans la mesure où vous ne vous rappelez pas les avoir déjà vu en passant dans le coin ! Les vents du désert déplacent en effet des dunes entières et modifient son apparence chaque jour. En voici la preuve. Un port fantôme. Cette pensée vous aura valu un point de *Temps*.

Si vous avez le mot de passe « propulsion », rendez-vous immédiatement au **16**. Sinon, qu'allez-vous faire maintenant ?

Si vous souhaitez longer la muraille en direction des Temples et de la forteresse, rendez-vous au **235**.

Si vous préférez retourner vers le site du vaisseau, rendez-vous au **649**. Si cela est déjà fait, vous pouvez retourner délivrer votre rapport en vous rendant au **65**.

435

Vous entendez soudain tous un énorme grondement sourd et persistant, qui se répercute à travers la montagne. Il semble venir du cœur même de celle-ci, résonnant à loisir dans le massif rocheux. Et la paroi se craquelle alors, de larges fissures béantes apparaissant un peu partout. Comme si la montagne séculaire était une maison mal construite menaçant de s'effondrer. Soudain, quelque chose sort de chaque faille. Des silhouettes arachnoïdes de deux bons mètres de diamètre, qui semblent composées de la même roche que leur milieu, se mettent à se déplacer sur la paroi de toute la vitesse

de leurs huit pattes. Droit vers vous. Vous ne savez pas si c'est pour vous dévorer, mais si une seule d'entre elle vous marche dessus, vous allez simplement mourir écrasé par le poids. Une seule solution :

« Courrez ! » hurlez-vous, tout en prenant vos jambes à votre cou et en espérant que d'autres araignées ne vous attendent pas plus loin, derrière un tournant. Sur le chemin, c'est la cohue : son étroitesse rend difficile de se doubler, mais la peur oblige à dépasser les autres. C'est à ce moment-là qu'une bourrade particulièrement forte vous projette hors du sentier, droit vers le précipice. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *chanceux*, rendez-vous au **758**. Si vous êtes *malchanceux*, allez au **505**.

436

Un Lashlkvy au dos voûté vous attend à l'intérieur et vous fait signe d'approcher. C'est un vieillard au regard éteint qui s'appuie sur une canne de corail. Autour de sa tête s'agite un petit poisson bleu qui voltige dans l'air humide.

« Je me nomme Sdashilr, vous dit-il de sa voix éraillée. Je suis membre du Conseil des Sages, la plus haute autorité au service de l'Equilibre. Notre rôle est à la fois spirituel et éthique, et nous pouvons légitimement statuer sur ton sort. Je suis peut-être aveugle, Etranger, mais mon poisson-œil reconnaît en toi un Porteur de Globe. Que viens-tu faire sur notre Monde ? »

Abasourdi, qu'allez-vous répondre ?

Que votre arrivée sur ce Monde inconnu est une longue suite de hasards ? Rendez-vous au **907**.

Que vous ne savez vraiment pas à quel Globe il fait allusion ? Rendez-vous au **227**.

437

Vous vous mettez dos au mur blotti et concentrez votre attention sur l'audition. Vous percevez à présent le crissement des pas sur les graviers juste derrière vous. Votre myriade au creux de la main, vous êtes prêt à dégainer à la moindre menace. Un raclement attire votre attention, puis c'est un gros bruit de roche brisé qui retentit dans les ruines silencieuses. Puis plus aucun son, juste le vent chargé de pollen qui vous chatouille les narines. Dans votre sac à dos, la myriade ronronne de plus en plus. Vous vous risquez à jeter un coup d'œil, et voyez la créature bleue humanoïde remonter à l'aide de ses tentacules. Vous êtes saisi par la scène, car en dehors de sa couleur de peau et des insolites appendices cervicaux, le visage fin et la poitrine voluptueuse de cette femelle pourrait embraser vos sens dans une situation moins pittoresque. Ce qui se passe ensuite est plus incroyable : elle introduire une tige en métal dans un Daleth identique au vôtre. Nul doute dans votre esprit : elle a trouvé le fragment qui était sur ce Monde ! Si vous ne le récupérez pas, votre mission est finie. Vous vous levez, et elle pointe aussitôt une épée laser dans votre direction. Ça tombe bien, vous en avez une aussi ! Rendez-vous au **623**.

438

Vous remarquez soudain l'absence de la myriade. Ce qui vous déconcentre un peu, mais pas suffisamment pour combattre efficacement. Menez un assaut contre le Spectre

(retranchez 2 au résultat des dés de votre Force d'Attaque).

Soudain, vous voyez des anneaux d'acier autour des griffes du membre qui tenait l'arme. Bien sûr, elle a adopté la forme de votre poing américain. Et comme votre adversaire ne sait pas s'en servir, c'est un avantage indéniable pour vous (enlevez 2 points d'*Habilité* au Spectre qui est maintenant considéré comme désarmé). Menez un autre assaut contre le Spectre. Vous devez prendre une décision stratégique pour récupérer la myriade tant qu'elle est sous cette forme inoffensive, mais laquelle ?

Si vous avez un pistolet laser, vous pouvez tirer à bout portant, en vous rendant au **485**. Si vous avez encore la dague, vous avez la possibilité le poignarder avec : rendez-vous alors au **148**.

Enfin, vous pouvez continuer de l'attaquer au corps à corps avec le poing américain : rendez-vous dans ce cas au **195**.

439

Vous roulez sur le sol au moment où vous portez le coup fatal tandis que le saurien s'écroule en poussant un cri d'agonie et y reste immobile. Vous restez quelques instants assis en contemplant la créature puis, reprenant vos esprits, vous vous relevez pour ramasser quelques graines de l'arbre bleu avant de quitter la scène du combat vers le Sud, de peur que l'odeur du sang n'attire d'autres prédateurs. Rendez-vous au **697**.

440

À tout moment, vous pouvez décider de retourner à l'entrée demander simplement qu'on vous amène une corde. Ce qui impliquera qu'un de vos équipiers aille jusqu'à la jeep puis revienne. Cela majorerait votre total de *Temps* de 2 points si la jeep est postée non loin des ruines (mot de passe « propulsion ») ou 6 points de *Temps* si la jeep est bâchée en retrait (pas de mot de passe « propulsion »). Faites alors votre compte et rendez-vous soit au **607** si vous n'avez pas encore visité les Temples et souhaitez le faire, soit au **235** si vous préférez retourner en longeant la muraille, voire au **489** si vous voulez mettre rapidement un terme à votre exploration de plaisance en retraversant directement le site vers le vaisseau. Mais vous pouvez aussi décider d'ouvrir l'une des portes pour trouver une solution plus rapide, retournez alors au **590** faire votre choix.

441

Les crocodiles bondissent comme des éclairs, mais vous êtes tout aussi vif, et dans la seconde qui suit vous vous retrouvez suspendu à une maigre branche, qui commence déjà à craquer sous votre poids. Vous savez que les crocodiles peuvent attendre des heures durant leur victime, tournant autour de l'arbre avec patience et appétit. Vous escaladez votre sauveur jusqu'à son sommet, ce qui vous rappelle des souvenirs d'enfance qui l'espace d'un instant vous font oublier votre situation désespérée. Mais arrivé en haut, c'est le spectacle le plus terrible que vous ayez jamais pu contempler qui s'offre à vos yeux. Les vallons s'éloignent jusqu'à l'horizon à perte de vue, sans rien d'autre que de l'herbe haute remplie de crocodiles. Ce Monde est infesté sur toute sa

surface par ces horribles reptiles Au loin dans la brume, il vous semble apercevoir une immense chaîne de montagnes. Du moins c'est ce que vous pensiez avant de la voir légèrement bouger et montrer ses dents. Ce ne sont pas des montagnes, c'est un reptile géant comme cent milles châteaux, qui fait trembler la terre quand il marche, un crocodile titanesque. Et il vous semble que de sa gueule se déverse un flot ininterrompu d'animaux voraces. Vous manquez de faire un malaise face à cette vision atroce. Vous n'avez qu'une solution, empoigner le Daleth et faire apparaître une porte dans les airs, au-dessus des crocodiles, et vous jeter dedans. Vous vous exécutez, puis vous vous mettez debout en tremblant, la branche craquant dangereusement sous vos pieds Et d'un bond vous vous élancez. *Testez votre habileté.* Si vous réussissez, vous passez sans soucis à travers la porte, rendez-vous au **344**. Si vous échouez vous vous effondrez au sol. Vous relevant avec hâte, vous brandissez malgré tout votre myriade, défiant la mort. Rendez-vous au **335**.

442

Désarmé et amputé, votre ennemi est sérieusement affaibli. Vous brandissez votre lame courbe afin de l'occire définitivement. Continuez ce combat à mort selon les règles habituelles.

Si vous êtes victorieux, continuez votre lecture.

Alors que le cadavre du Spectre disparaît, vous allez ramasser la myriade, pleinement satisfait du bon déroulement de votre plan. Rendez-vous au **366**.

443

Toutes les têtes de l'Hydre ont été terrassées. Malheureusement, votre cri de victoire est immédiatement recouvert par un feulement lugubre. Vous voyez avec horreur que la queue du monstre s'agite bizarrement. En se penchant vers vous, elle se fend en trois pétales recouverts de dents.

« Venez tous près de moi ! crie Avram.

La peau continue de s'éplucher jusqu'aux pattes, libérant une entité gazeuse informe et terrifiante à la fois. Vous manquez sérieusement de lâcher le contrôle de votre vessie. Qui a été inventer une bestiole pareille ?

- C'est un cauchemar récurrent, c'est pas possible ! » hurlez-vous, cédant à la panique.

Les ailes battent avec frénésie, accouchant d'une entité magique des plus improbables. Pendant cette terrible métamorphose, Avram lance la Corne de Chérubin en l'air. Elle explose en libérant une pléiade d'anges minuscules qui s'agitent au-dessus de chaque combattant, s'estompent, et disparaissent complètement. Vous vous sentez soudain en pleine forme ! Toutes vos blessures sont guéries, (*rétablissez vos totaux d'Habileté, d'Endurance et de Chance à leurs valeurs initiales*). Même les morts sont ressuscités. Votre temps de répit est déjà terminé. Au-dessus de vous se concentre une masse d'air maléfique, irradiant d'une force magique redoutable. Telle une chape de plomb, elle vous paralyse le corps et l'esprit d'une emprise implacable. Il vous faut une volonté titanesque pour ne serait-ce que bouger le petit doigt. Mais vous vous surpassez et finissez par avancer. Les autres réussissent aussi à se mouvoir. De cet espoir renouvelé naît une cohésion qui vous permettra peut-être de venir à bout de cette... chose.

Voici comment mener ce combat : vous allez utiliser les totaux d'*Habilité* et d'*Endurance* du groupe qui sont calculés par rapport aux vôtres. Rajoutez à vos caractéristiques 4 points d'*Habilité* et 25 points d'*Endurance* par allié (vous en avez quatre actuellement). Vous combattez avec ces nouvelles valeurs. Votre groupe inflige des dégâts de 2 points d'*Endurance* par personne. Considérez qu'un allié meurt à chaque assaut perdu, dès que l'*Endurance* du groupe sera strictement inférieure à 30 (*rajustez alors l'Habilité et les dégâts infligés en conséquence*). Si vous tirez un double lors de votre jet de dé, cela signifie qu'un de vos alliés a utilisé un objet magique contre le monstre (*ce ne sera plus valable s'il vous reste un allié ou moins*) ; dans ce cas là, réduisez l'*Endurance* du monstre de 5 points supplémentaires, quelque soit le résultat de l'assaut. Progénitus est un élémentaire magique d'air. Donc, les dégâts d'air lui redonnent de l'*Endurance*, les dégâts de terre sont doublés. Par contre, il est insensible aux poisons. Sachez aussi que l'effet de la Carapace de Tortue est doublé sur cette créature. S'il fait un double lors de son jet de dé, il lance un Souffle d'Air magique paralysant qui diminue l'*Habilité* du groupe de 1 point (pas de défense possible, sauf si vous avez une protection magique) pour toute la durée du combat. Cet ultime adversaire inflige 5 points dégâts au lieu des 2 habituels. Bonne chance !

PROGÉNITUS *Habilité* : 25 *Endurance* : 100

Si le groupe est victorieux avec au moins un allié encore vivant, rendez-vous au **257**. Sinon, allez au **641**.

444

Déstabilisé par la charge brutale du monstre, vous tremblez et votre projectile ne fait qu'effleurer son épiderme flasque et répugnant. Vous reculez sous ses assauts bestiaux pour éviter ses griffes démesurées tout en ne cessant de lui tirer dessus à bout portant.

VAGABOND DIMENSIONNEL *Habilité* : 9 *Endurance* : 16

Chaque blessure que vous subissez coûte 3 points d'*Endurance* au lieu des 2 habituels. Si vous sortez néanmoins vainqueur du combat, les multiples impacts ont raison de l'entité sanguinaire qui se volatilise aussi rapidement qu'elle était apparue ; rendez-vous alors au **640** si vous avez noté le mot de passe « carnage » ; ou au **476** dans le cas contraire.

445

Sdashilr poursuit de sa voix éraillée.

« Parmi les Porteurs de Globe, certains, comme toi, étiez inconscients du danger mortel que vous représentiez. D'autres au contraire, comme l'Envoyé de Globus, ont voulu l'exploiter comme moyen de chantage pour nous asservir. Par un heureux hasard, on peut dire que son plan est tombé à l'eau : l'Envoyé était allergique aux produits de la mer et sa tête s'est mise à gonfler... Bref, les Lashlkvys ont récupéré sur sa dépouille le globe nommé Aleph. Sa surface renvoyait des images des Mondes extérieurs totalement inconnus de notre race. Nos connaissances sur les autres civilisations ont

ainsi fait des bonds prodigieux. Finalement, nos chroniques mentionnent que l'Aleph se serait volatilisé tout seul au bout de quelque temps, mais nous n'avons aucune certitude. C'était bien avant l'arrivée du Daleth... »

Si vous ne l'avez pas déjà fait, vous pouvez le questionner sur le Daleth, Rendez-vous au **860**.

Sinon, allez au **760**.

446

Tout aussi prudemment qu'auparavant, vous vous enfoncez à votre tour parmi les fougères et vous suivez le chemin. Des traces de pas humaines sont visibles sur le sol meuble, mais vous ne savez pas si vous devez vous sentir soulagé ou non. Vous donneriez n'importe quoi pour avoir une arme, mais dans l'immédiat, vous devrez faire avec votre myriade en guise de massue. Vous continuez de marcher à travers la broussaille jusqu'à ce que vous butiez contre quelque chose. *Tentez votre chance*. Si vous êtes *chanceux*, vous arrivez à garder l'équilibre, mais si vous êtes *malchanceux*, vous vous étalez de tout votre long et votre tête va heurter une grosse racine qui dépasse du sol, ce qui vous enlève 3 points *d'Endurance*. Malgré l'obscurité ambiante, vous parvenez sans mal à reconnaître le corps d'un homme vêtu d'haillons. À première vue, il ne semble pas avoir été blessé, du moins, sur sa partie visible, c'est-à-dire son dos. Comme il est couché sur le ventre, vous le retournez et aussitôt, vous effectuez un pas en arrière. Le visage de l'homme est figé dans un horrible rictus à vous faire froid dans le dos. Le type de rictus que ferait une personne souffrant le martyr. Surmontant votre peur - on ne sait jamais ce qui peut arriver - vous vous penchez sur l'homme et vous l'observez avec plus d'attention. Les pupilles de ses yeux sont teintées de rouge tout comme les traces parcourant ses joues, comme si l'homme avait versé des larmes de sang. Par curiosité, vous regardez l'état de ses mains et vous n'êtes pas surpris de découvrir que ses ongles sont écornés. Vous n'avez pas besoin de réfléchir beaucoup plus l'homme étendu à vos pieds est bien celui qui a griffé le tronc d'arbre. Pour quelles raisons, ça, vous l'ignorez et, à y réfléchir, vous n'avez pas trop envie de le découvrir. En revanche, vous aimeriez bien connaître la cause de sa mort car hormis le sang qui macule son visage, il ne présente aucune autre blessure. Haussant les épaules, vous fouillez le corps à la recherche d'indices. Dans l'une de ses poches, vous découvrez un bout de papier sur lequel est inscrit le mot « Herebus ». Ne sachant pas ce que cela signifie, vous rangez le bout de papier dans votre poche en espérant pouvoir le montrer à quelqu'un qui pourra vous en dire plus. Notez-le sur votre *Feuille d'Aventure*. Maintenant que vous n'avez plus rien à faire ici, vous regagnez rapidement le sentier pédestre et vous poursuivez votre route à travers la forêt, mais cette fois-ci, sur le qui-vive. Rendez-vous au **693**.

447

Malheureusement, vous ne réagissez pas assez vite et les décharges vous percutent de plein fouet. Vous tentez de vous relever le plus rapidement possible pour reprendre le combat mais à votre grande horreur, vous découvrez que vos jambes ne vous

répondent plus. Poussant un cri de chien plaintif qu'on se prépare à abattre, vous levez les yeux et vous croisez le regard cruel du Ranganathan. Celui-ci s'approche lentement de vous et braque son désintégrateur à quelques centimètres de votre crâne. Il vous toise encore quelques instants puis prononce les derniers mots que vous aurez l'occasion d'entendre :

« Nous vous avons laissé le choix. Vous avez perdu par sottise. Vous avez démontré que vous n'aviez pas l'étoffe pour mener cette expérience à nos côtés et par votre stupide et inutile héroïsme, vous avez tout gâché. Adieu Khulien. »

Le Ranganathan presse alors la détente de son désintégrateur et tout devient noir. Votre aventure s'achève ici.

448

Vous bondissez en brandissant votre myriade telle une lance en visant l'articulation. Le craquement caractéristique de la chitine brisée confirme que vous avez atteint votre but. Le corps s'estompe jusqu'à disparaître complètement. Soulagé par cet heureux dénouement, vous vous asseyez pour vous remettre de vos émotions. C'est alors qu'apparaît une nouvelle créature... Rendez-vous au **490**.

449

Cette partie aurait dû mener au centre même du vaisseau, mais les dégâts causés par le crash ont encombré la voie principale. De la fumée s'échappe même du sol, laissant penser qu'il existe un étage inférieur.

Si vous désirez inspecter la zone plus avant pour trouver un chemin éventuel, rendez-vous au **688**.

Dans le cas contraire, vous pouvez voir où vous mène le couloir périphérique ; pour cela, rendez-vous au **793**.

Si vous voulez plutôt sortir pour examiner les décombres, rendez-vous au **351**.

Enfin si vous jugez que votre visite du vaisseau est terminée, retourner faire votre rapport si l'extérieur a déjà été visité. Rendez-vous alors au **65** si vous avez le mot de passe sable ou au **249** si vous ne l'avez pas.

450

Vous stoppez en haut d'un ravin lorsque le soleil est au zénith. Exténué par la chaleur, l'humidité et votre nuit blanche trop mouvementée, vous vous abandonnez à un sommeil réparateur. En soirée, vous installez votre campement près de l'eau où vous engloutissez le seul repas de la journée (déduisez un repas de votre *Feuille d'Aventure* ; sinon, vous perdez 4 points d'*Endurance*). La nuit est plutôt calme, à part vos amis les moustiques qui continuent leurs pénibles collations.

La rive fait une jolie courbe régulière sur la dizaine de kilomètres que vous parcourez toute la matinée. Vous arrivez à un confluent dont la largeur est déjà plus raisonnable. Récupérant bois mort et lianes solides, vous fabriquez un radeau de fortune pour traverser cette rivière aux eaux troubles. Ravi de votre résultat, vous posez

l'assemblage sur la surface de l'eau. Il flotte. Vous resserrez bien les sangles de votre sac, et partez à l'assaut de la rive nord.

Vous avez presque rejoint le rivage, lorsqu'un charmant animal nage vers vous : une sorte d'anguille géante, munie de nageoires hérissées de piquants orangés. Au premier passage sous votre radeau de fortune, la majorité des lianes sont coupées, et les rondins commencent à suivre chacun leur chemin, tel des élèves indisciplinés à la fin d'un cours magistral. Les vaguelettes formées par votre assaillant décrivent un demi-cercle parfait. Le prédateur ressemble maintenant à une exposition de dents, donc la seule préoccupation est de vous déchiqeter. Vous allez devoir combattre cet hybride mi-poisson mi-serpent :

PIRANHA-CONDA Habileté : 8 Endurance : 8

Si vous êtes vainqueur, continuez votre lecture.

Vous ressortez de l'eau avec une belle frayeur, en voyant d'autres créatures se jeter goulûment sur leur congénère tombé au combat. La loi de la jungle porte vraiment bien son nom, ici. Vous filez sans demander votre reste. Bien à l'abri dans un arbre fruitier, vous faites sécher vos affaires en vous empiffrant d'étranges goyaves au goût d'ananas. Repus, vous vous endormez comme un nouveau né sur votre perchoir, sans vous soucier des douleurs lombaires qui résulteront de cette nuitée sur les branches.

Vous vous réveillez en pleine forme, mais au milieu de l'après-midi ! Vous regagnez 6 points d'*Endurance*. Heureux de cette découverte, vous remplissez votre sac à dos de Goyav'anas. Vous avez de quoi faire 3 repas qui vous feront gagner 6 points d'*Endurance* chacun (*notez-les sur votre Feuille d'Aventure*). Si vous devez les prendre comme repas imposé par le texte afin d'éviter une perte d'*Endurance* de 4 points, vous bénéficierez quand même d'une augmentation de 2 points d'*Endurance* lors de ce genre d'utilisation (de même, vous ne gagnerez qu'un point si la perte à éviter est de 5 points d'*Endurance*). Continuez votre route au **100**

451

Vous entamez l'ascension des échelons métalliques avec ardeur mais votre progression est ralentie par les personnes qui empruntent le chemin inverse, l'espace étant trop exigü entre les deux rambardes de sécurité. Vous profitez bientôt d'un palier pour admirer le vertigineux panorama qui s'étend à votre regard et êtes surpris par les dimensions de la ville. Celle-ci s'étend presque jusqu'à l'horizon, où que vous posiez votre regard. Une forêt dans le lointain et des champs cultivés en périphérie de la mégalopole prouvent néanmoins que cet univers n'est fondamentalement pas si différent de votre Monde natal.

Vous reprenez la montée et parvenez bientôt au terme de l'escalier qui ne permet pas d'accéder au sommet de la pointe effilée. Un vent froid vous fouette le visage. Mû par une soudaine inspiration, vous sortez le Daleth du sac puis le brandissez au-dessus de votre tête. La sphère brille alors d'un bref éclat surnaturel avant de reprendre son aspect métallique. Le cœur battant, vous attendez un nouveau signe mais l'artefact reste terne et froid entre vos mains en coupe. Vous ne savez si ce signal fulgurant est la preuve qu'un morceau du Daleth se trouve quelque part dans cette ville mais pour l'instant, il devient urgent de redescendre si vous ne souhaitez pas terminer la journée avec un

rhume.

Alors que vous vous plaquez contre la rambarde pour laisser passer un homme coiffé d'un chapeau à larges bords, celui-ci extrait soudain un couteau de sous son manteau et tente de vous l'enfoncer dans le ventre. Il parvient seulement à vous infliger une vilaine estafilade à la cuisse et vous avez le réflexe de le repousser d'un violent coup de pied. Vous perdez 2 points d'*Endurance*.

L'homme a été retenu dans sa chute par celui qui le suivait. Incrédule, vous voyez ce dernier dégainer à son tour une courte lame tandis que le premier s'est redressé pour vous agresser de nouveau. Vous sortez la myriade qui adopte aussitôt la forme d'un poignard luminescent et à double tranchant, semblable à celui de vos agresseurs. Les passants les plus proches se mettent à pousser des cris d'orfraie tandis que vous vous jetez féroce sur ces mystérieux ennemis.

Premier CULTISTE Habilité : 7 Endurance : 5

Second CULTISTE Habilité : 6 Endurance : 7

Vous combattez ces adversaires l'un après l'autre puisque vous bloquez l'accès au palier. Le poignard inflige deux points d'*Endurance* de dégâts par assaut. Si vous terrassez les deux inconnus, rendez-vous au **672**.

452

Vous parvenez à vous arracher de la mêlée et vous vous ruez vers la porte. Vous ne vous en sortez toutefois pas sans dommages : vos vêtements sont à moitié arrachés, vous saignez du nez et vous êtes recouvert de griffures et d'ecchymoses. Vous perdez en conséquence un point d'*Endurance*.

Vous traversez à toute allure l'étroit couloir, vous faites voler la porte et vous vous retrouvez sur la place du village. Derrière vous, vous entendez des bruits sourds ; les Hidiens se jettent à votre poursuite.

Essoufflé, vous cherchez désespérément tout autour de vous un endroit pour vous cacher, tandis que vous réfléchissez à toute vitesse du moyen de vous tirer de ce guépier. Le Daleth bien sûr ! Vous n'avez qu'à fouiller dans votre sac et vous éclipsez à l'aide du globe....votre sac ! Horrifié, vous réalisez alors que vous l'avez oublié à l'intérieur de la prison ! Vous êtes bloqué dans ce Monde jusqu'à ce que vous puissiez remettre la main dessus. Vous songez alors à l'étrange changement de comportement des Hidiens : il a coïncidé avec la tombée de cette étrange nuit. Sans nul doute retrouveront-ils tous leurs esprits lorsque le jour reviendra et qu'ils vous rendront le Daleth sans faire d'histoire. Il vous faut juste rester en vie jusque là ! L'autre problème, songez-vous sinistrement, étant que vous ne savez absolument pas quand la lumière réapparaîtra...si elle réapparaît un jour ! Mais vous n'avez pas vraiment le choix donc autant rester confiant.

A partir de maintenant, la gestion du Temps va devenir vitale. Votre total de Temps est actuellement égal à 0. Il augmentera à plusieurs occasions qui vous seront indiquées

par le texte. Lorsque votre total de Temps atteindra 6, vous devrez immédiatement vous rendre au **231**. Mais s'il atteint directement 7, ne vous préoccupez pas du paragraphe précédent et rendez-vous alors au **43**.

En attendant, il vous faut trouver un endroit pour vous cacher et vite.

Si vous voulez retourner dans la maison de Selnyon, rendez-vous au **553**.

Si vous voulez vous cacher dans la première maison venue, rendez-vous au **424**.

Enfin, si vous préférez quitter le village pour vous réfugier dans la nature, rendez-vous au **806**.

453

« Les armes ? s'exclame Pam, non mais je rêve ! Cette fois c'est sûr, vous vous êtes cogné la tête. Ou alors, vous me faites marcher. Les *fusils à pulsations*, ça ne vous dit rien ? Vous savez quand même que les armes ont été fortement réglementées après que ces petits joujoux ont rendu fou quelques utilisateurs ?

Devant votre mine interdite, votre interlocutrice s'emporte :

- Alors là j'lé crois pas ! Allons, cette histoire de comportement proche de la rage, chez ceux qui étaient dans le coin lors d'un tir, vous en avez forcément entendu parler ! Perso, je crois pas à la théorie de Broquié, qui prétend que les dévoreurs seraient une conséquence à retardement de cette technologie. Vous en pensez quoi, vous ?

Face à votre silence, Pam reprend, l'air grave :

- Je n'ai pas d'arme et c'est pas étonnant : le peu qu'il y avait dans le temps a été dilapidé pendant la guerre contre ces abominations. Une fois, j'ai trouvé un pistolet, mais face à ces monstres, y a rien à faire : ils ont beau être énormes, ils bougent trop vite. De toute façon, il paraît que ce qu'ils peuvent encaisser est incroyable.

Vous en profitez pour lui demander si elle a déjà vu un dévoreur de près :

- Oh non, par chance, et quand ça arrivera c'est qu'ils m'auront eue. De loin, ils font penser à des ours au long pelage noir, un poil tellement long qu'on ne voit pas leurs yeux -si toutefois ils en ont. Par contre ils n'ont pas de museau, et leur gueule, comment dire... Avec une mâchoire pareille, rien ne peut leur résister. »

Vous êtes à présent dans le sous-sol, où seuls quelques véhicules, visiblement des versions ancestrales des navettes dont vous avez l'habitude, sont garés dans ce grand espace vide. Cette ville a probablement été fuie à toute vitesse dans le passé... Vous demandez à Pam si elle a un plan : rendez-vous au **297**.

454

Vous ne vous trouvez plus qu'à deux pas de la première marche de l'escalier quand un choc ébranle le plafond. Ce bruit si violent au cœur du silence sépulcral vous fait sursauter et vous incite à vous plaquer contre la porte la plus proche, le regard porté vers les ténèbres qui règnent à l'étage.

Un nouveau cognement résonne alors, aussi sonore et effrayant que le précédent. Vous vous attendez presque à voir le plafond du couloir s'écrouler sous la masse de la chose qui semble marcher à pas pesants au-dessus de votre tête. Encore un pas titanesque. Vous ne pouvez que lâcher la bride à votre imagination galopante tout en contemplant avec angoisse le léger nuage de poussière qui volette dans l'atmosphère.

Après une minute d'immobilité complète au cours de laquelle le calme a repris ses

droits, vous vous ressaisissez et sortez la myriade de son fourreau. Elle prend alors sous vos yeux l'aspect d'une longue et antique arme à feu se terminant par un double canon. Voilà qui est étrange car le Technocrate mourant vous avait bien précisé que la myriade ne pouvait imiter que ce qu'elle voyait. Vous n'êtes visiblement pas au bout de vos surprises avec votre arme magique. En attendant, vous prenez à deux mains le fusil auréolé d'un surnaturel halo bleuté et sentez votre résolution se renforcer à son contact métallique.

Si vous gravissez prudemment l'escalier, rendez-vous au **563** ; si vous ouvrez la porte derrière vous, située à droite du couloir, allez au **213** ; si vous ouvrez celle en face, rendez-vous au **330**.

455

Le transport se fait normalement, suivant les règles établies. Vous ressentez la même sensation étrange qu'à chaque déplacement provoqué par le Daleth, tandis que votre myriade retrouve sa forme d'origine dans votre dos. Mais le nouveau Monde qui se précise, ressemble tout de même terriblement à l'ancien. Mêmes parois de pierre, même luminosité, même muraille d'acier. La poigne de fer qui vous bloque le poignet n'appartient à nul autre que Jaune. Il souffle bruyamment, épuisé, blessé, et est dans un état de stress aisément compréhensible. En face de vous, en lieu et place de la Mort sous un masque d'or, se tient un unique squelette jauni, vêtu de vêtements rapiécés, maintenu debout uniquement car appuyé sur une vieille faux usée. Son crâne est caché derrière un masque primitif, un simple morceau de bois cylindrique percé de trous, mais arborant le même sourire que le précédent masque doré. Cet être est mort depuis longtemps, et pourtant il bouge encore, et mieux, il parle :

« Deux contre un ? Un choix raisonnable vu que vous devez affronter un héros, une légende. Mais souvenez-vous que ce masque qui m'a coûté si cher ne peut pas être partagé. Alors en garde messieurs, et que le meilleur de nous trois l'emporte. »

Et il se jette sur vous, sa faux décrivant un arc de cercle mortel !

ACHMOS Habilité : 13 Endurance : 20

Achmos n'est pas un adversaire à prendre à la légère, mais vous n'êtes heureusement pas seul face à lui. Dès qu'il a compris à qui il avait affaire, Jaune a commencé à marmonner une incantation, et des symboles étranges, rouges comme de l'acier en fusion, parsèment son corps. Vous ignorez comment marche cette magie, mais toujours est-il que des flammes auréolent dorénavant ses poings et sa faux, et qu'il crache le feu par sa bouche ! Les statistiques de votre allié sont les suivantes.

LE FAUCHEUR MAÎTRE DES FLAMMES Habilité : 11 Endurance : 12

Le combat se fera en deux contre un. À chaque tour, lancez un dé. Si vous obtenez entre 1 et 3, vous êtes sa victime du moment, sinon il s'agit de Jaune. Achmos manie également la faux à son maximum d'Habilité, un niveau largement supérieur au vôtre, et tire parti de toutes ses qualités. Chaque coup qu'il vous porte inflige ainsi une perte de 3 points d'*Endurance* au lieu de 2 (2 si vous êtes *chanceux*, 4 si vous êtes *malchanceux*). Cependant, la faux enflammée de Jaune est tout aussi efficace et

infligera les mêmes dégâts. De plus, au début de chaque assaut, lancez un dé pour Jaune. S'il obtient 4 ou plus, son crachat de feu a touché votre adversaire, lui infligeant une perte supplémentaire de 2 points d'*Endurance*. Si vous l'emportez et que Jaune est encore en vie, rendez-vous au **357**. Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au **398**.

456

Le Daleth émet une lumière, et trois portes colorées s'ouvrent à nouveau. Vous vérifiez bien que ce n'est pas encore un jouet défectueux qui vous joue des tours. Mais le beuglement du Spectre Chasseur, et la rapidité avec laquelle il vous saute dessus, vous prouvent que cette fois vous tenez le bon bout. Il va cependant falloir régler son compte à votre collègue chercheur :

SPECTRE CHASSEUR *Habilité* : 10 *Endurance* : 12

Vous pouvez prendre la *Fuite*, mais le Spectre Chasseur vous infligera automatiquement une blessure pendant que vous vous échapperez (vous perdez 2 points d'*Endurance*) ; ce sera le prix de votre couardise. Si vous êtes vainqueur, vous pouvez enfin quitter ce Monde. Rendez-vous au **905**.

457

Il s'agit d'un liquide affaiblissant qui ralentit considérablement la puissance de votre adversaire. Divisez son *Habilité* par deux jusqu'à la fin du combat. Si vous utilisez les deux doses de liquide rouge contenus dans le tentacule sur le même adversaire, considérez que vous l'avez endormi et achevez-le dans son sommeil. La poussière attaque les être vivants comme les robots

458

Maintenant que vous connaissez la correspondance entre les différentes pierres, vous vérifiez la valeur de ce que vous a remis le tavernier. Vous constatez qu'il a bel et bien respecté sa part du marché. Vous avez une somme équivalente à une opale, 3 émeraudes et 5 saphirs. Vous vous en êtes bien sorti ! Vous gagnez un point de *Chance* pour cette bonne nouvelle.

Si vous voulez maintenant chercher le palais, rendez-vous au **152**. Sinon, continuez vers le port au **511**.

459

Au moment où vous enflez le poing américain, la myriade forme des anneaux d'acier autour des griffes du Spectre. Ce dernier ne s'en sert pas comme d'une arme, ce qui est un avantage indéniable pour vous (*déduisez 2 points d'Habilité au Spectre qui est maintenant considéré comme désarmé*). Menez un assaut contre lui. Vous devez prendre une décision stratégique pour récupérer la myriade, tant qu'elle est sous cette

forme inoffensive.

Si vous avez un pistolet laser, vous pouvez tirer à bout portant : rendez-vous dans ce cas au **485**.

Si vous avez encore la dague et que vous préférez le poignarder avec, rendez-vous au **148**.

Enfin, sous Continuez de l'attaquer au corps à corps avec le poing américain, rendez-vous au **195**.

460

Une fois la main sur le bouton de porte, vous poussez lentement le battant en vous attendant au pire. La pièce se révèle être une chambre après que vous ayez activé le commutateur placé sur votre gauche. Vous passez prudemment la tête dans l'embrasure mais aucun être vivant ne s'y trouve, encore moins de créature assez imposante pour avoir fait vibrer la maison comme quelques minutes auparavant.

Un lit à baldaquin écrase de sa présence les autres meubles de la chambre, qui semble abandonnée depuis quelques temps au vu de la couche grisâtre traînant sur les lattes du plancher. Vous vous avancez, tirez les rideaux du lit et êtes aussitôt pris d'une quinte de toux en avalant un véritable nuage de poussière. Les draps sont lisses, immaculés, n'ont visiblement jamais été dérangés depuis des lustres.

Vous ouvrez ensuite une armoire mais celle-ci n'est occupée que par quelques étagères amovibles. Alors que vous en refermez les battants, un léger grattement vous fait presque sursauter. Cela venait de derrière la fenêtre.

Une boule commençant à se former dans votre gorge, vous observez les toiles d'araignée qui occupent l'espace entre le vitrage et les volets clos. Plus tendu qu'une corde d'harpelude, vous demeurez immobile jusqu'à entendre de nouveau le même son. Pas de doute possible, quelqu'un ou quelque chose est en train de gratter aux volets. Quelqu'un accroché à l'extérieur du bâtiment!

Armé de tout votre courage, vous approchez de la fenêtre et percevez de nouveau le raclement contre le bois, toujours aussi ténu, toujours aussi régulier.

Si vous ouvrez la fenêtre puis les volets pour éclaircir ce mystère, rendez-vous au **146** ; si vous quittez sans attendre la chambre pour vous rendre au bout du couloir, allez au **648**.

461

Lorsque vous vous relevez, vous avez de nouveau un corps. Mais celui-ci n'est qu'une coquille vide. Aucune sensation ne vous vient, et vous savez que nulle autre dépendance corporelle ne viendra vous déranger sur le chemin de l'Illumination. Vous vous caressez le visage pour constater que celui-ci a bien un attribut animal, le chien en ce qui vous concerne. L'homme-faucon se tient devant vous :

« Bienvenue à Toi, Apophis. Je suis Horus. »

C'est alors que vous voyez d'autres hybrides, une femme-chat (Bastet), un homme-bélier (Amon), une femme-vache (Hathor)... Chaque fois que vous en voyez un, son nom apparaît clairement en vous. Vous êtes devenu un Atemporel. Votre seule raison de vivre, sera de lire tous les livres de la Bibliothèque de Babel, du premier (que des « a

») au dernier (que des espaces). Et vous atteindrez l'illumination. Vous sortez de l'autel, puis vous dirigez vers les étagères du « A », la première des soixante sections de cet univers circulaire... Bonne lecture dans votre nouveau seuil d'existence...

462

L'un des militaires vous a repéré et vous fait signe d'approcher.

« Venez ! Nous sommes en sécurité ici !

Vous vous approchez d'eux légèrement intrigué.

- Qu'est-ce qu'il se passe ici ? Pourquoi sommes-nous tous des copies de nous-même ? Et quelle est cette chose près de ce cratère impossible ?

- Hola ! Une chose à la fois jeune homme, vous répond celui qui est en blouse. Nous n'avons malheureusement pas le temps de tergiverser ! Il y a une mission plus importante à réussir. »

Rendez-vous au **12**.

463

Alors que vous regardez où en sont les autres, un grondement infernal retentit. Le sol est agité de tremblements, et vous avez du mal à tenir debout. L'Hydre géante bat des ailes et s'extirpe de son piège de glace. Pensant que la créature fuit, vous esquissez un sourire de satisfaction. Ce qui pourrait être le cas, car seules les têtes noire et blanche sont encore viables. Les trois autres pendouilles, inertes. Le monstre ailé reste en vol stationnaire à une cinquantaine de mètres du sol. Vous pensez que ce sont ces poids morts qui l'empêchent de partir. Malheureusement, il en est tout autre : les deux têtes restantes lancent un rugissement assourdissant. Leurs cous s'enroulent l'un autour de l'autre, devenant une monstruosité au cou massif torsadé surmonté de deux têtes. Avram fait signe à tout le Monde de se regrouper afin de le combattre plus efficacement. Au moment où vous arrivez avec les autres, une lumière aveuglante émane de la bête infernale, suivi juste après d'un voile noir qui vous recouvre complètement. Vous avez juste le temps de voir l'horrible chimère mutante se laisser tomber avant de plonger au sol, évitant ainsi d'être transpercé par les morceaux de glace qui arrosent les environs.

Lorsque le séisme est fini, vous vous relevez pour défendre chèrement votre peau. Voici comment mener ce combat : vous allez utiliser les totaux d'*Habilité* et d'*Endurance* du groupe qui sont calculés par rapport aux vôtres. Rajoutez à vos caractéristiques 2 points d'*Habilité* et 15 points d'*Endurance* par allié (vous en avez normalement quatre, sauf si l'un d'eux est mort en combattant à vos côtés lors d'un précédent combat). Vous combattez contre le Dragon-Hydre avec ces nouvelles valeurs. Considérez qu'un allié de votre groupe meurt lors d'un assaut à chaque tranche de 15 points d'*Endurance* perdu (*n'oubliez pas de diminuer l'Habilité de votre groupe de 2 points*). Votre groupe inflige des dégâts de 2 points d'*Endurance* par personne (*attention de bien diminuer ce chiffre à chaque décès, quand il y en aura*).

Attaques Spéciales : Si vous tirez un double lors de votre jet de dé, cela signifie qu'un de vos alliés a utilisé un objet magique contre le monstre (*ce ne sera plus valable s'il vous reste un allié ou moins*) ; dans ce cas là, enlevez 5 points d'*Endurance* supplémentaires au monstre, quelque soit le résultat de l'assaut. Le Dragon-Hydre a les pouvoirs combinés des deux têtes. Donc, les dégâts de vie et de mort lui redonnent de

l'Endurance, tous les autres types de dégâts sont normaux. De plus, il est insensible aux poisons. S'il fait un double pair, il regagne immédiatement 10 points d'*Endurance* (*limité à son total initial de 50 bien entendu*). Si vous avez un Trèfle à Quatre Feuilles, vous pouvez l'utiliser afin de rediriger cet effet sur vos alliés. Dans ce cas là, c'est votre groupe qui gagne 10 points d'*Endurance*, et le Dragon-Hydre ne gagne rien (*rayez alors le Trèfle à Quatre Feuilles de votre Feuille d'Aventure*). De même, si vous avez un Trèfle à Quatre Feuilles et que vous êtes chanceux lors d'un assaut, les augmentations ou atténuation de dégâts sont doublés (*2 points d'Endurance au lieu de 1*). S'il fait un double impair, il tue un allié vivant (*diminuez l'Habilité du groupe de 2 points, l'Endurance de 10 points, et vos dégâts de 2 points à partir de l'assaut suivant*). Si vous avez une protection magique, vous ressuscitez avec vos points d'*Endurance* à la moitié arrondie au supérieur. Si vous avez un Orbe des Âmes, vous ressuscitez avec vos points au maximum. Si vous avez des objets de plusieurs sortes, vous pouvez choisir celui qui s'active (*n'oubliez pas de le rayer de votre Feuille d'Aventure après la résolution de son effet*). Vous ne pouvez pas les utiliser pour ressusciter un allié, car ces objets déclenchent leurs pouvoirs automatiquement sur leur porteur, vous en l'occurrence.

DRAGON-HYDRE DU CHAOS Habileté : 16 Endurance : 50

Si le groupe est victorieux avec au moins un allié encore vivant, rendez-vous au **443**. Sinon, allez au **473**.

464

En vous approchant du tronc d'arbre, vous déplorez le fait que votre myriade n'ait toujours pas pu se manifester, vu que vous n'avez pas encore trouvé d'armes présentes dans ce Monde. Cela signifie qu'en cas de danger, vous ne pourrez utiliser votre myriade que comme une vulgaire massue. Heureusement, aucune créature néfaste ne vient vous agresser quand vous vous retrouvez en face du tronc. Sur ce dernier, il y a en revanche quelque chose d'inquiétant. Partout où vous posez votre regard, vous apercevez plusieurs entailles sur l'écorce, comme si quelqu'un - ou quelque chose - l'avait griffée. Étrange que tout ceci. Vous passez vos doigts sur les griffures et vous les regardez plus près. En les observant davantage, vous pouvez distinguer des taches rouges, probablement du sang. En songeant à cette idée, une vague d'effroi s'empare de vous : il y a de fortes chances pour que vous ne soyez pas à l'abri dans cette forêt. Instinctivement, vous retirez vos doigts et vous les frottez sur votre tunique pour les nettoyer. Alors que vous vous apprêtez à partir, votre regard croise, totalement par hasard, un chemin partant de derrière le fameux tronc d'arbre. Alerté, vous vous y approchez sans bruit, excepté les battements de votre cœur qui s'emballe dans votre poitrine, et vous remarquez que ce chemin n'a rien de naturel, il a été fait suite au passage d'une masse qui s'est littéralement jetée parmi les fougères. Si vous voulez les traverser à votre tour, rendez-vous au **446**, dans le cas contraire, retournez sur le chemin pédestre et poursuivez votre route au **693**. Enfin, si vous voulez déjà quitter ce Monde, notez bien le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au **756**.

465

Vous vous jetez tout contre l'un des gardes, mais celui-ci résiste et vous repousse dans la pièce. Vous roulez sur vous même et, par miracle, réussissez à vous remettre sur pieds avant que le Spectre ne vous atteigne. Il n'est plus temps de tergiverser : Vous devez affronter le Spectre Chasseur...

SPECTRE CHASSEUR Habileté : 10 Endurance : 12

La présence des gardes combattant avec vous vous octroie un bonus de 3 points d'*Habileté* pour la durée de ce combat.

Si vous triomphez du Spectre, les deux gardes survivants se retourneront contre vous. Combattez-les.

Premier GARDE Habileté : 8 Endurance : 6

Deuxième GARDE Habileté : 7 Endurance : 7

Si vous êtes vainqueur rendez-vous au **499**.

466

« Bonjour ! lancez-vous, ne sachant trop quoi dire.

L'être est vêtu d'une toge violette aux manches jaunes. Un cordon tressé rouge lui sert la taille. De son dos sortent deux ailes magnifiques recouvertes de plumes d'une blancheur éclatante. Son visage est complètement recouvert de duvet blanc, et arbore un bec de rapace marron surplombé de deux petits yeux noirs qui vous fixe avec intérêt.

- Êtes-vous venu pour étudier les Connaissances du Multivers ? demande-t-il.

- Pardon ? Non, je suis à la recherche d'un morceau de ma machine à voyager entre les Mondes.

- Vous ne trouverez rien ici. Seule La Connaissance Totale et Parfaite, vous trouverez. Seule l'Illumination, vous pourrez atteindre.

- Quel est cet endroit et qui êtes-vous ? vous enquérez-vous afin d'éclaircir ces explications théologiques obscures.

- Vous êtes dans le lieu de la Somme de Toutes Connaissances, ici sont écrits Tous Les Possibles et Les Impossibles. Nous sommes les Atemporels, des Consciencés Élevés à l'ultime limite du PariNirvana, du Satori, de l'Éveil, et de l'Illumination. L'Ultime Finalité de toute existence est ici : elle est accessible à celui qui lira l'intégralité de la Bibliothèque de Babel.

- Attendez, vous êtes en train de me dire que tous les livres de l'univers sont ici ? Il y en a une infinité alors !

- Non, le Monde-Bibliothèque contient tous les livres de quatre cents pages possibles. De « A » à « ».

- À « espace » ? Je ne comprends pas.

- Soixante symboles ont été utilisés pour rédiger ces ouvrages. Le premier livre contient quatre cents pages de « A ». Le suivant contient quatre cents pages de « A », mais la dernière lettre est le « B ». Ainsi de suite, puis viennent les chiffres, puis les signes de

punctuation avec l'espace en dernier. L'avant-dernier est sûrement composé de quatre cents pages d'espaces sauf le dernier symbole qui devrait être un point - le symbole précédent l'espace dans la classification utilisée -, et l'ultime ouvrage ne serait rédigé qu'avec des espaces. Donc le nombre le livre est fini, et de par cette finalité, la Bibliothèque est complète, et contient le Savoir Intégral de l'Existence. Lire la Bibliothèque, c'est Acquérir la Somme des Connaissances, la Voie Unique vers l'Illumination. »

Si vous avez déjà lu une partie des aventures d'Argon, rendez-vous au **97** ; sinon, allez au **184**.

467

Vous ramassez le masque. Notez-le sur votre *Feuille d'Aventure*. Rousse ne réagit pas. Elle lève alors ses deux mains, doigts tendus, puis en replie un. Puis un autre. Vous remarquez alors que les silhouettes de plusieurs Spectres Chasseurs sont en train de se matérialiser dans la salle. Vous n'avez plus le temps de discuter et vous saisissez rapidement le Daleth. Rendez-vous au **93**.

468

Les chauve-souris tombent facilement, et vous êtes presque surpris de les voir mourir normalement. Les plaies ensanglantées sur le thorax n'ont rien de bien attrayant, mais pour une fois dans ce Monde, quelque chose semble succomber à des blessures létales. Les autres faucheurs n'ont pas de mal à percer la mêlée également... sauf Rousse. Les mammifères volants semblent la gêner au plus haut point, surtout qu'elle a rangé son arme et qu'elle tente de les repousser avec les mains ! Si votre instinct chevaleresque vous en dit, vous pouvez toujours aller l'aider au **740**, ou la laisser se débrouiller et reprendre votre course au **412**.

469

À l'auberge, votre ticket ne vous offre qu'un repas frugal et une couche de paille. Le sifflement strident des vents bruyants finit par provoquer une forte migraine. Et au moment où vous finissez par vous endormir, vous êtes brusquement réveillé par un affreux cauchemar peuplé de Spectres Chasseurs venus vous voler le Daleth. Épouvanté, vous somnolez jusqu'au matin avec l'appareil blotti dans vos bras. C'est complètement amorphe que vous embarquez pour votre troisième jour de téléphérique. Rendez-vous au **334**.

470

La lame rebondit sur le crâne du spectre, et se retrouve catapultée dans le couloir (*rayez la dague de votre Feuille d'Aventure*) ! Pas de chance, vous aviez presque réussi ! Le Spectre regarde dans votre direction. Il est temps de passer à quelque chose de

plus efficace, mais à quoi pensez-vous exactement ?

Si vous avez un pistolet laser, le canarder ? Rendez-vous au **527**.

L'attaquer avec le poing américain ? Rendez-vous au **331**.

L'empaler avec l'hallebarde ? Rendez-vous au **621**.

Trancher le membre qui tient la myriade avec le cimenterre ? Rendez-vous au **754**.

471

Vous courez vers la plaque d'égout, que vous soulevez, dévoilant un puits peu profond d'où partent plusieurs voies étroites.

« C'est parfait, bien vu ! s'écrie Pam en sautant dans le trou.

Vous la suivez tout en apercevant les dévoreurs arriver sur vous. Une fois en bas, vous empruntez l'un des tunnels, l'espace est si réduit que vous évoluez accroupis. Derrière, des hurlements accompagnés de coups sourds indiquent que les bêtes tentent d'élargir le passage.

- Je crois qu'on est tranquilles pour un moment, vous dit Pam.

Plus loin, le tunnel s'élargit et vous vous redressez. Vous avancez alors un certain temps de la sorte, mettant de la distance entre la zone dangereuse et vous. Régulièrement, lorsque vous passez sous une plaque d'égout, l'un de vous la soulève et jette un œil dehors, à la recherche d'un véhicule ou d'un lieu sûr. Finalement, après plusieurs heures d'errance, vous aboutissez ainsi dans une rue où subsiste un unique véhicule motorisé, comportant deux roues, rangé sur le côté. Heureuse et probablement soulagée, Pam s'exclame :

- Alors ça c'est une chance !

Elle se glisse hors du souterrain et s'approche du véhicule :

- Vous savez, je ne suis pas capable de faire démarrer beaucoup d'engins sans clé, mais celui-ci ne me résistera pas !

Là-dessus, elle ouvre sa mallette grise et en sort quelques outils, avec lesquels elle trafique l'allumage du véhicule, qui démarre en crachotant. La fille enjambe l'engin et vous lance :

- Et bien, ça faisait longtemps que ce bijou nous attendait! Vous montez ? »

Bien décidé à n'activer le Daleth que lorsque Pam sera loin de cette ville, vous montez derrière et filez à travers la cité. Assez vite, vous roulez sur une voie rapide qui s'éloigne de cet endroit. Vous sentant plus en sécurité à présent, vous expliquez à la jeune femme vos motivations tout en roulant. Alors que vous terminez votre récit, une nouvelle ville, plus petite, est en vue : rendez-vous au **413** pour l'explorer.

472

A peine franchissez-vous le seuil de la salle que le liquide lumineux retourne sagement dans le bassin. Vous décidez toutefois de ne pas vous attarder davantage dans les parages et de retourner dans la prison, puis dans le souterrain pour choisir une des deux portes restantes. Pour se faire, rendez-vous au **652** ou au **669**, après avoir ajouté deux points à votre total de *Temps*.

473

Toutes les têtes de l'Hydre ont été terrassées, mais votre cri de victoire est immédiatement recouvert par un feulement inquiétant. Vous voyez avec horreur la queue du monstre s'agiter bizarrement. Se tournant vers vous, elle se fend en trois pétales recouverts de dents. La peau continue de s'éplucher jusqu'au corps, libérant une entité gazeuse informe et terrifiante à la fois. Vous manquez sérieusement de lâcher le contrôle de votre vessie. Qui a été inventer une bestiole pareille ?

« C'est un cauchemar récurrent, c'est pas possible ! » hurlez-vous de désespoir.

Les ailes battent avec frénésie, la masse se déchire et s'affale, accouchant d'une entité magique des plus improbables. Autour de vous, il n'y a que des cadavres. Malgré tout votre courage et vos possessions magiques, le combat que vous livrez contre l'élémentaire magique d'air est voué à l'échec. Votre aventure se termine au pied de la Tour de Diamant d'Akbar, terrassé par son gardien Progénitus.

474

Le transport se fait normalement, suivant les règles établies. Vous ressentez la même sensation étrange qu'à chaque déplacement provoqué par le Daleth, tandis que votre myriade retrouve sa forme d'origine dans votre dos. Mais le nouveau Monde qui se précise, ressemble tout de même terriblement à l'ancien. Mêmes parois de pierre, même luminosité, même muraille d'acier. La petite main qui vous bloque fermement le poignet n'appartient à nul autre que Rousse. Son attitude est étrange. Alors que vous respirez le soulagement, elle semble indifférente, comme si tout cela était parfaitement normal. En face de vous, en lieu et place de la Mort sous un masque d'or, se tient un unique squelette jauni, vêtu de vêtements rapiécés, maintenu debout uniquement car appuyé sur une vieille faux usée. Son crâne est caché derrière un masque primitif, un simple morceau de bois cylindrique percé de trous, mais arborant le même sourire que le précédent masque doré. Cet être est mort depuis longtemps, et pourtant il bouge encore, et mieux, il parle :

« Pourquoi ne suis-je pas étonné ? Il fallait bien que ce qui a été commencé il y a déjà de trop longues années finisse aujourd'hui. Il est l'heure d'exécuter mon ultime danse et d'enfin tirer ma révérence ! »

Et il se jette sur vous, sa faux décrivant un arc de cercle mortel !

ACHMOS Habileté : 13 Endurance : 20

Avant de résoudre le premier assaut, rendez-vous au **886**.

475

Surgissant du brouillard, une dizaine de personnes, armées de lanternes, de fourches et de pieux, s'approchent des créatures qui commencent à battre en retraite sous les assauts répétés des paysans. Une des créatures ailées parvient à blesser l'un des hommes mais elle se fait rapidement embrocher par une fourche tenue par un second homme. Le monstre ailé pousse un couinement avant de rejoindre ses congénères. Tout s'est passé si vite que vous n'êtes pas sûr d'avoir bien suivi toute la scène mais

vous n'avez pas le temps de vous poser davantage de questions car vos sauveurs vous prennent par la manche et vous emmènent fermement avec eux. Néanmoins, vous savez qu'ils n'ont rien contre vous, ils veulent juste se dépêcher de rentrer à l'abri. Au loin, vous entendez les créatures hurler et vous comprenez qu'elles vont bientôt repasser à l'attaque. Heureusement, vous arrivez très vite à destination en la personne d'une demeure un peu plus grande que les autres. Arrivés devant la porte, les deux hommes qui vous maintiennent vous pressent de rentrer rapidement à l'intérieur, ce que vous faites aussitôt. En franchissant la porte, vous remarquez qu'un liquide rouge est visible sur le seuil, comme si quelqu'un avait voulu délimiter la porte avec l'extérieur. Ce liquide... s'agirait-il de sang ? Quoi qu'il en soit, une fois que vous êtes tous à l'intérieur, un des hommes se presse de refermer le battant avec la plus grande hâte tandis qu'on vous maintient assis sur une chaise. L'homme le plus proche de vous, un grand gaillard taillé comme un buffle, vous toise du regard et vous demande le souffle haletant :

« Qui êtes-vous et que faites-vous ici ?

En voilà une question des plus délicates. Car si vous pouvez dire sans mal qui vous êtes, il vous sera plus difficile de leur expliquer votre présence dans ce village. Et il est évident que vous n'allez pas leur parler du Daleth.

- Et bien, je suis un aventurier et je suis tombé tout par hasard sur votre village. Et comme le temps s'est rapidement dégradé, je pensais pouvoir y demander le gîte et le couvert. Cependant, je ne pensais pas tomber sur de telles... choses.

Tout en parlant, vous avez baissé la tête, ne sachant pas comment vous comporter. Car pour eux, peut-être que votre présence en de moments si critiques pourrait être mal vue. Vous avez peur qu'ils vous tiennent responsables de l'apparition des monstres. C'est pourquoi, quand vous relevez la tête, vous êtes étonné de les voir sourire et vous adresser un regard chaleureux. Aussitôt, l'un des hommes s'exclame :

- Nos prières ont été exaucées, notre Dieu nous a envoyés notre sauveur !

- Notre sauveur ! s'écrient en chœur le reste des hommes.

- Cet étranger va enfin mettre un terme à nos malheurs, loué soit le Seigneur, continue le premier.

De votre côté, vous êtes moins enthousiaste car ce « sauvetage » n'était pas du tout prévu dans votre programme et vous n'avez vraiment pas vraiment envie de vous embarquer dans une telle aventure. Néanmoins, si vous leur dites que vous n'êtes pas là pour ça, ils risquent de le prendre très mal et de vous éliminer sur le champ, et même si vous êtes doué au combat, vous ne pourrez jamais venir à bout de dix personnes. Et qui sait ? Peut-être allez-vous, en cours de cette mission, trouver une nouvelle porte vous permettant de quitter ce Monde ? Les propos que vous tenez vous surprennent un peu car il y a à peine quelques minutes, vous vouliez à tout prix rencontrer quelqu'un, et maintenant que c'est chose faite, vous le regrettez presque.

- Heu, oui, certes, dites-vous en entrant dans leur jeu. Je suis là pour ça mais avant tout, j'aimerais savoir ce qui se passe ici.

- C'est simple, commence l'homme bâti comme un buffle, cela a débuté il y a quelques temps, dès l'apparition de ce brouillard qui n'a rien de naturel. Des monstres sont surgis du néant et on commencé à décimer toute la population du village et des environs en entrant dans les maisons. Le plus étrange, c'est que toutes les personnes ayant été tuées par ces monstres disparaissent aussitôt, sans laisser de trace. Pas tous les corps ont disparu, mais ceux-ci furent tellement mutilés qu'il était impossible pour nous de les identifier.

- Si ces créatures entrent dans les maisons, comment se fait-il que vous soyez toujours vivants ? demandez-vous, étonné.

- Après quelques temps, nous avons réussi à trouver une parade à leurs attaques. Afin de les maintenir hors des habitations, il nous a suffi de laisser des traces de sang de jeunes hommes et de jeunes femmes tout autour des maisons.

Effectivement, vous regardez autour de vous et vous ne constatez que maintenant que parmi les survivants, il n'y a aucune femme et aucun jeune homme. Voyant votre mine déconfite, votre interlocuteur vous explique :

- Je sais, c'est horrible, mais ce fut le seul moyen pour nous de nous mettre à l'abri. Nous savons que ce que nous avons fait est affreux, mais il fallait qu'on reste en vie pour savoir ce qui se passe.

- Je comprends, murmurez-vous, bien que guère convaincu par leurs actes de barbarisme à l'égard des jeunes personnes. Et selon vous, d'où viennent ces créatures ailées ?

- Il semblerait qu'elles proviennent de l'église qui se situe en haut de la colline. Malheureusement, jamais personne n'a pu s'y rendre et en revenir vivant depuis que l'invasion a débuté, ce ne sont donc que des spéculations.

- Je vois, et vous voudriez que j'y aille.

- Oui, c'est bien pour ça que vous êtes là, non ?

Dix regards se posent sur vous et vous savez à quoi ils ressembleront si vous leur dites le contraire.

- Ou... oui, c'est pour ça.

- Tant mieux ! Il n'y a plus de temps à perdre, il faut aller mettre un terme à cette malédiction qui plane sur notre village et sauver les rares personnes qui y vivent encore !

- Ah bon ? faites-vous, il y a encore d'autres personnes en vie à part vous ?

- Oui, s'enquit un homme armé d'une fourche, celui qui avait blessé la créature, il y a d'autres habitants qui se terrent un peu partout dans le village, dont des vieillards et des femmes âgées. Nous ne pouvons pas les laisser ainsi.

Ne pouvant plus revenir en arrière, vous acquiescez, bien que vous sachiez les risques que vous allez encourir.

- Tenez, prenez cette torche. Elle a été enchantée par l'érudit de notre village avant sa mort. La flamme brille éternellement et ce, malgré la pluie et le brouillard. Les monstres ont peur du feu, vous aurez donc plus de chance d'atteindre l'église en vie (*notez la torche magique sur votre Feuille d'Aventure*). Pour atteindre l'église, il faudra repasser par la place centrale du village pour vous rendre auprès de la seconde entrée. À partir de là, il vous faudra suivre un sentier qui s'enfonce dans les collines. L'église se situe tout en haut du chemin. »

Vous hochez la tête en prenant soin de vous souvenir de chaque mot. À présent, il est temps de partir ! Si vous avez trouvé un bout de parchemin sur lequel est inscrit le mot « Herebus », rendez-vous au **108**, sinon, allez au **681**.

476

Les cultistes semblent dans un premier temps désarmés par votre exploit. Mais en vous voyant lever vers eux votre fusil brillant, ils laissent libre cours à leur fanatisme et

sortent des poignards de leurs vêtements.

Un projectile lumineux jaillit du canon de la myriade, puis traverse en un éclair la poitrine d'un adversaire qui s'écroule sans un cri. Nul besoin de recharger votre arme magique qui vous permet d'abattre dans la foulée deux nouveaux sectateurs avant que les survivants n'arrivent au contact.

Pour terrasser chaque ennemi restant, vous devez obtenir au moins 3 en lançant un dé. Lancez le dé à plusieurs reprises et cessez dès que vous avez réussi trois fois ce résultat. Chaque échec correspond à un coup de poignard reçu et vous coûte 2 points d'*Endurance*. Si vous tuez les trois hommes, rendez-vous au **640**.

477

Après quatre bonnes heures de progression, vous passez à travers une succession de tunnels. Le dernier de la série s'ouvre sur une large crevasse qui s'enfonce entre deux pics vertigineux. Les falaises rosies par la lueur vespérale vous protègent des vents. C'est quand vous entendez l'écho caractéristique d'une cascade, que vous jetez votre dévolu sur cet endroit. Mais une surprise vous y attend : une cabane en bois. Le jardinet attendant est assez peu entretenu à votre goût, et le fait que l'assemblage de planches tordues et humides reste encore debout, tient plus du miracle que d'un quelconque génie menuisier.

Vous frappez doucement à la porte, de peur de voir votre poing passer au travers. La créature bleue entièrement nue qui vous ouvre présente la véritable particularité d'avoir quatre bras ! Vous détournez votre regard du torse qui exhibe deux paires de seins menus, et le reportez sur sa tête oblongue qui est sans pilosité aucune. Deux oreilles pointues encadrent un visage sans bouche. Les yeux en amande bleu uniforme se referment, et un message télépathique résonne dans votre crâne :

«J'ai faim. Aidez-moi.

Vous ne saviez pas qu'il y avait des fées de taille humaine. Quoi qu'il ne soit, vous lui présentez un repas que vous sortez de votre sac à dos. Malgré le délicat fumet qu'il dégage, votre initiative n'a pas d'effet visible sur son comportement.

- C'est de la nourriture, prenez-en ! dites-vous d'une voix encourageante et lui mettant la nourriture sous le nez.

Elle réitère sa supplique mentale :

- Aidez-moi, mes petits sont affamés. »

Elle vous entraîne doucement à l'intérieur en vous prenant par la main. Vous avez soudain la désagréable impression d'être le dindon de la farce. Vous vous dégagez de son emprise, mais la créature vous prend à la gorge en vous écrasant la pomme d'Adam et fait un demi-tour sur elle-même. Avec deux autres de ses bras, elle vous immobilise tout en refermant la porte avec le quatrième. Grâce à vos réflexes de survie, vous vous échappez et accourez vers la fenêtre. En réponse, elle vous plaque au sol juste au moment où le battant libéré claque contre le mur. La pâle lumière du soleil couchant vous éclaire sur la situation : trois minuscules copies de la fée bleue se rapprochent de vous. Au premier regard, d'aucuns les trouveraient mignonnes et s'abandonneraient à caresser leur fourrure soyeuse. Mais leurs gueules démesurées et les crocs aiguisés qu'elles arborent sont plutôt conçus pour béqueter des bestioles coriaces dans votre genre. Cette femelle vous a piégé : elle voulait effectivement nourrir

sa portée, mais avec de la chair fraîche. Vous allez devoir rapidement retourner du bon côté de la chaîne alimentaire. Vous projetez votre assaillante sur sa progéniture d'une détente bien appuyée. Son corps s'écrase en plein dessus. Il est immédiatement agité de soubresauts qui font vibrer le plancher. Vous êtes pris de nausée en comprenant que ces monstruosité sont carrément en train de dévorer leur propre mère ! Sur quel genre de Monde êtes-vous tombé ? Vous vous relevez d'un bond. Une autre créature est déjà sur vous : c'est une petite boule de fourrure noire munie d'une gueule trop grande, et garnie d'une double rangée de dents acérées. Avec une rapidité hallucinante, elle vous mord sauvagement le mollet (vous perdez 3 points d'*Endurance*). Une rage meurtrière vous prend, et vous envoyez balader la chose contre le mur avec votre myriade. Si vous avez été empoisonné par le Roi-Scorpion, rendez-vous au **695**. Sinon, rendez-vous au **592**.

478

Le coffre ne se révèle malheureusement pas assez imposant pour vous soustraire aux regards des nouveaux arrivants. L'un des gardes pousse un cri en désignant votre cachette du doigt et tous s'arrêtent en pointant sur vous de petites armes à feu à canon court.

« Levez-vous ! Hurlé un garde émacié au poil grisonnant, son injonction suraiguë trahissant une certaine perte de contrôle.

Conscient que tout signe de résistance déclencherait chez eux une réaction fatale, vous vous redressez lentement en écartant les bras.

- Que me voulez-vous ? Je n'ai commis aucun crime.

- On verra ça à la caserne, réplique l'homme en uniforme. Suivez-nous et pas de résistance. »

Vous vous laissez entraîner en-dehors du musée en notant l'absence de la guichetière dans le vestibule. Ils vous conduisent ensuite vers une destination inconnue, sous les regards obliques des passants honnêtes. Rendez-vous au **898**.

479

Vous lui dites que vous êtes d'accord avec elle.

« Et je dois vous dire que le Daleth est d'ores et déjà reconstitué, avouez-vous, d'un air un peu gêné.

Loin de se fâcher, la Lashkvye sourit et dit :

- Je l'avais lu dans ton cœur. Je sais aussi que celui-ci est pur et que tu ne souhaites que le bien de tous. Je lis aussi que tu souhaites me confier le Daleth.

Vous acquiescez et vous répondez :

- Je sais que vous ne vous en servirez pas et il sera plus en sécurité avec vous qu'avec nulle autre personne.

- Pas même entre les mains de ses créateurs ?

Cette phrase ébranle quelque peu votre assurance. Votre mission ne consistait-elle pas à ramener le Daleth à ceux qui l'ont inventé ? Vous répondez néanmoins :

- Les êtres qui ont créé le Daleth ont probablement compris qu'il perturbait l'équilibre et qu'il pouvait devenir dangereux. Mais si je le leur ramène, je n'ai aucune certitude sur leurs intentions de le détruire. S'ils l'utilisent à nouveau, les Spectres pourront les

retrouver et s'en emparer, plongeant le Macrocosmos dans une nuit éternelle. Je ne peux leur accorder la confiance que j'ai en vous.

A nouveau la Lashlkyve sourit :

- Nous avons décidément tous beaucoup de chance que le Daleth soit tombé entre vos mains. Utilisez-le une dernière fois pour rentrer chez vous...mais cette fois, vous ne l'emporterez pas. Ainsi, les Spectres cesseront de vous pourchasser.

- Mais...le porteur du Daleth peut traverser l'une des portes sans le globe ?

- Bien sûr. J'imagine que vous ne l'avez jamais fait, autrement vous ne seriez pas devant moi mais rien ne l'interdit. A présent, il est temps pour vous de partir. Si vous vous attardez trop ici, les Spectres vont vous retrouver. Ne vous inquiétez pas : je refermerai la porte derrière vous.

Acquiesçant, vous saisissez le Globe et le manipulant, vous constatez que vous pouvez désormais choisir le Monde à atteindre, à l'aide d'un petit écran. Visiblement, ses créateurs ont dû répertorier tous les Mondes dont ils avaient connaissance et entrer leur nom. Vous optez pour « Khul » et vous pressez le bouton actionnant le Daleth. Aussitôt, une porte jaune solitaire s'affiche, flottant entre l'air et la mer. A présent que l'artefact est reconstitué, l'image est parfaitement nette et vous reconnaissez au premier coup d'œil le désert de Khul. Une vague de nostalgie vous submerge tandis que vous contemplez une infime partie du Monde qui vous a vu naître. Vous vous rendez compte à quel point il vous manque et vous n'aspirez qu'à y retourner le plus rapidement possible. Aussi, vous tendez sans plus attendre le Daleth à la Lashlkyve. Lorsqu'elle s'en saisit, vous lui dites :

- Puissiez-vous le conserver tant que vous resterez en vie.

La Lashlkyve regarde le Daleth puis lève les yeux vers vous et d'un air rassurant dit :

- N'ayez aucune inquiétude. Et maintenant allez et puissiez vous rentrer chez vous sans encombre. »

Vous la remerciez une dernière fois et lui faites vos adieux, tout en vous dirigeant vers la porte dimensionnelle. Vous croisez une dernière fois son regard lorsque vous la franchissez. Bientôt vos yeux se voilent et tout se met à tourbillonner, vous plongeant dans les ténèbres. Rendez-vous au **779**.

480

Derrière vous, à quelques mètres à peine, l'air se condense étrangement, comme s'il allait prendre une forme solide. Puis soudainement trois silhouettes commencent à se matérialiser, des silhouettes hautes d'environ trois mètres et que vous ne connaissez que trop bien. Mais c'est bien pour la première fois depuis le début de votre périple que vous êtes content de les voir.

Vous vous tournez vers les Ranganathans pour observer leur réaction et vous les voyez saisir d'imposantes armes. Pendant ce temps, les trois Spectres Chasseurs se sont entièrement matérialisés. Ils se tournent vers les Ranganathans. Une voix glaciale s'élève :

« Vous avez enfreint les règles élémentaires. Ce que vous avez fait n'aurait jamais dû être. Cet Aleph artificiel que vous avez créé doit être détruit et l'Aleph véritable doit retourner au Macrocosmos. »

Pour toute réponse, les Ranganathans brandissent ostensiblement leurs armes :

-Vous ne nous arrêtez pas maintenant, siffle celui qui semble être leur chef. Les

secrets du Macrocosmos doivent se révéler à nous car nous sommes les êtres les plus intelligents de l'univers. C'est donc logiquement à nous de le gouverner. »

Et, sans plus de préambule, les créateurs du Daleth ouvrent le feu sur les Spectres, qui aussitôt fondent sur eux. Impuissant, vous assistez en spectateur au combat qui va décider du destin du Macrocosmos. Menez le combat entre les deux camps.

RANGANATHAN	Habilité : 11	Endurance : 9
RANGANATHAN	Habilité : 12	Endurance : 8
RANGANATHAN	Habilité : 10	Endurance : 10

SPECTRE CHASSEUR	Habilité : 10	Endurance : 12
SPECTRE CHASSEUR	Habilité : 10	Endurance : 12
SPECTRE CHASSEUR	Habilité : 10	Endurance : 12

Le combat se déroule ainsi :

1-Vos trois alliés (les Spectres Chasseurs) frappent chacun à leur tour. Lancez un dé pour chacun pour savoir à quel Ranganathan chacun s'en prend. Si vous tirez 1 ou 2, il s'agit du premier, 3 ou 4, le deuxième et 5 ou 6, le dernier.

2- Les trois Ranganathan tirent chacun à leur tour. Lancez deux dés pour savoir à qui chacun s'en prend. Si vous tirez 1, 2 ou 3 c'est le premier Spectre Chasseur ; 4, 5 ou 6 le deuxième ; 7, 8 ou 9 le troisième ; enfin 10, 11 ou 12 c'est vous-même.

3- Reprenez le combat à l'étape une. Si les dés donnent comme cible un adversaire déjà mort, relancez-les.

Les Ranganathans utilisent de plus des désintégrateurs. A chaque attaque de leur part, lancez un dé supplémentaire pour connaître les dégâts infligés aux Spectres Chasseurs.

Si vous obtenez :

1 ou 2 : 1 point d'*Endurance*.

3 ou 4 : 2 points d'*Endurance*.

5 ou 6 : 3 points d'*Endurance*.

Si deux des Ranganathans périssent, rendez-vous immédiatement au **380**.

Si tous les spectres chasseurs sont éliminés, rendez-vous au **772**.

481

Vous émergez sur le toit d'un bâtiment. Vous êtes dans une grande ville. Tout autour de vous, d'immenses gratte-ciels aux architectures compliquées transpercent les nuages bas et gris. Vous allez près du bord, et bien loin, dans la rue, nul mouvement non plus. L'endroit semble complètement déserté. Soudain, vous sentez de légères vibrations qui s'amplifient. Cherchant du regard vous ne voyez rien d'inquiétant. N'ayant pas d'autres endroits où aller, vous décidez de partir. Vous activez votre Daleth, qui fait aussitôt apparaître trois portes, plus loin sur le toit, et qui ne détecte aucun de ses fragments dans les parages. Lorsque vous avancez vers elles, le tremblement de terre se fait bien plus violent. Votre instinct vous dit de fuir, mais votre curiosité prend le pas. Vous vous retournez, et ce que vous voyez est proprement hallucinant : une immense vague arrive,

engloutissant les buildings comme de vulgaires châteaux de sable abandonnés sur la plage. Il est temps d'éviter ce déluge en changeant de Monde.

Si vous voulez franchir la porte laissant entrevoir un petit village d'apparence paisible, mais d'où se dégage une odeur de pourriture, rendez-vous au **492**.

Si vous choisissez plutôt la porte menant au beau milieu d'une mer calme, et d'où se dégage le bruit rassurant de vaguelettes inoffensives, rendez-vous au **159**.

Enfin, si vous choisissez la porte menant à une prairie parsemée de violet, d'où se dégage le butinement d'un essaim d'abeilles, rendez-vous au **587**.

482

Vous perdez un point de *Chance* pour votre acte peu moral (sauf si vous incarnez le *Baroudeur*) mais votre manque apparent de scrupules vous permet de rester en vie sur la plateforme, tandis que l'arc de cercle extérieur s'enfonce dans la lave, entraînant dans la mort ses occupants. En analysant rapidement la situation autour de vous, vous constatez qu'il ne reste plus que onze Alésiens à vos côtés. La plateforme est à présent d'une extrême minceur et si une nouvelle partie venait à s'enfoncer, vous ne pourriez plus guère tenir qu'à quatre ou cinq. Heureusement, couvrant le tumulte de la foule, vous entendez le Kronx qui détient haut-parleur s'exprimer à nouveau :

« La première épreuve est terminée et nous avons douze survivants !

La foule applaudit à tout rompre cette nouvelle et vous entendez certains Kronx rugir de contentement.

- Veuillez maintenant quitter cette plateforme », poursuit le Kronx.

La passerelle de bois est à nouveau mise en place par les gardes et quelques instants plus tard, vous vous retrouvez sur le sable chaud de l'arène. Rendez-vous au **253**.

483

Passé quelques instants à détailler l'impressionnant squelette, vous reportez votre attention sur les tables vitrées qui occupent la majeure partie de la salle. Dans la plus proche est exposée toute une collection de pierres taillées, classées en fonction de leur taille. Alors que vous la quittez pour examiner la suivante, un pressentiment vous pousse à vous tourner vers le monstre fossile. Mais le squelette a évidemment conservé sa stature d'origine.

La deuxième table propose des outils rudimentaires, si abîmés et noircis qu'il vous est difficile de deviner s'ils sont faits de pierre ou de métal. Vous ressentez soudain une puissante sensation d'être observé et vous faites brusquement volte-face, la main sur votre myriade. La bête vous présente son profil et vous êtes persuadé d'avoir surpris une fugace lueur au fond de son orbite vide. Quelques pas en arrière vous permettent de vous en éloigner sans le quitter du regard. Une fois le dos aux tables, vous longez ces dernières pour revenir sur vos pas, persuadé qu'une présence mystérieuse rôde dans les parages et que celle-ci ne vous souhaite aucun bien. S'il s'agit des prémices de l'arrivée d'un Spectre Chasseur, mieux vaut dans ce cas regagner l'entrée du musée au plus vite. Rendez-vous au **899**.

484

Vous raffermissez votre prise au moment où le Spectre appuie de tout son poids. En l'accompagnant dans son élan, vous faites demi-tour pour l'envoyer valser, tout en prenant soin de garder la myriade en main. Votre adversaire se retrouve étalé au sol, vulnérable ! Prenez la décision finale immédiatement :

Lui porter un coup fatal à l'articulation qui relie la tête au thorax ? Rendez-vous au **448**.

Tenter une nouvelle fois de l'empaler ? Rendez-vous au **365**.

Profiter de la situation pour fuir en activant le Daleth ? Rendez-vous au **17**.

485

Votre plan est aussi simple qu'audacieux : sectionner la patte qui tient la myriade avant que celle-ci ne se transforme en pistolet. Ça vous donnera un avantage définitif dans ce combat en cas de réussite. Vous vous préparez aussi à vous débarrasser de votre arme si le coup rate, afin de ne pas devenir la cible d'un nouveau pistolet laser. *Testez votre Habileté*. Si vous êtes le *Scientifique*, déduisez un point du total des dés ; si vous êtes le *Mercenaire*, c'est 2 points que vous devez déduire). Si vous réussissez le test, rendez-vous au **409** ; sinon, allez au **391**.

486

« ... Dans quelques années, ces germes seront suffisamment nombreux pour rompre l'équilibre et menacer notre survie. La Chrysalide tombera malade, et les Lashkvys avec elle. Les plus fragiles d'entre nous mourrons, ce qui aggravera encore l'état de la Chrysalide, et aboutira finalement à sa fin. Elle deviendra une coquille sans vie, complètement desséchée, balayée par les courants qui finalement l'arracheront du sol sous-marin. Là elle remontera probablement vers la surface, cette grande inconnue où aucun d'entre nous n'est parvenu vivant. C'est la fin naturelle de toute Chrysalide adulte. Seulement, ton arrivée va précipiter les choses de plusieurs millénaires. Et abrégé l'existence de sept millions de Lashkvys. Nous savons très bien que tu n'as pas voulu cela et que tu n'es que l'instrument de notre destin. Notre histoire semble condamnée à se répéter... pour l'instant. »

Vous restez sans voix. Les pensées les plus folles se bousculent dans votre tête. Tout cela dépasse l'entendement. Vous seriez responsable d'un tel cataclysme ?

Si vous ne l'avez pas déjà fait, vous pouvez demander

Si vous demandez des informations sur le Monde où vous êtes, rendez-vous au **24**.

Enfin, si vous lui avez déjà posé cette question, rendez-vous au **356**.

487

Vous vous avancez sur l'herbe douce et humide. Le sol s'enfonce légèrement sous vos pas. Les fleurs qui ornent le parc sont arrangées harmonieusement, dessinant des formes diverses : animaux, fruits, plantes. Leurs fragrances mélangées vous enivrent, saturant vos sens de parfums inconnus, trop nombreux et trop concentrés pour votre perception habituelle. Votre tête se met à tourner, vous essayez de vous raccrocher à

quelque chose d'un geste indolent, mais rien n'empêcher votre chute.

Allongé par terre, vous tournez la tête vers la Licorne qui n'a pas bougé. Elle vous lance un regard indifférent avant de retourner à sa sieste, sûrement persuadée que vous vous ressourcez dans cet endroit merveilleux. Au bout de quelques minutes, vous vous relevez, et tentez de respirer par la bouche afin calmer vos douleurs sinusales. L'air capiteux saturé de pollen agresse rapidement votre palais. Vous réussissez à sortir de cet enfer fleuri en titubant, tel un boxeur groggy. Accoudé à un palmier-lustre, vous reprenez vos esprits entre deux quintes de toux sèche qui vous brûlent le gosier. Vos cavités nasales sont complètement bouchées par une réaction allergique (vous perdez 2 points d'*Endurance*). Tandis votre migraine disparaît et que votre nez retrouve son état normal, une nouvelle créature s'approche. Rendez-vous au **613**.

488

Le moment n'est pas à l'hésitation dans une situation aussi délicate. Vous brandissez sans perdre une seconde votre myriade. L'arme pointée vers le cou épais du conducteur, vous lui répondez sur un ton étonnamment calme.

« Je n'ai rien pour vous payer. Nous verrons ça lors de notre prochaine rencontre, d'accord ?

Des gouttes de sueurs perlent sur ses joues jusqu'à disparaître dans son épaisse moustache. Sans détacher son regard de votre arme magique, dont il ignore visiblement la nature même, l'homme déglutit péniblement avant de se perdre en balbutiements.

- Bien... bien sûr. Ce n'était pas long. Je vous... je vous en fait cadeau si vous voulez. »
Vous esquissez un sourire en coin puis hochez la tête en le gratifiant d'un clin d'œil entendu. Dès que vous êtes sorti du véhicule, celui-ci démarre en trombe et vous le regardez disparaître avant de reporter votre attention sur l'impressionnant monument qui vous fait de l'ombre.

Vous vous trouvez sur une esplanade dégagée où circulent uniquement des piétons ou des personnes juchées sur de petites montures à deux roues, non motorisées, qui avancent au rythme des mouvements de jambes. Une construction d'une laideur incroyable vous domine du haut des ses trois cents mètres, un gigantesque squelette métallique de forme vaguement pyramidal, juché sur quatre jambes raccourcies et se terminant en une pointe effilée qui vient chatouiller les nuages. Vous ne comprenez pas comment un édifice aussi saugrenu et déplacé au milieu de cette cité peut inspirer l'admiration si l'on en croit les dires du pilote moustachu. Peut-être a-t-il une fonction précise puisque de nombreuses personnes sont en train de l'escalader ou de le descendre par le biais d'un escalier abrupt.

Si vous désirez monter au sommet de cette étrange tour, rendez-vous au **451** ; si vous êtes soucieux de ne pas perdre de temps et préférez vous engager dans une nouvelle avenue, allez au **880**.

489

Ce raccourci vous coûte modestement un point de *Temps*

Avez-vous déjà visité le vaisseau et ses alentours ? Si tel est le cas, retournez faire votre rapport au **65**. Au contraire, si vous avez le mot de passe « fumée », il vous reste

à enfiler vos masques avant d'entreprendre l'examen de la carcasse au **773**, dès lors nettement moins fumante, ou des alentours au **351**. Rappelez-vous également que vos masques à oxygène vous confère une autonomie de 3 points de *Temps* et qu'une fois ces 3 points de *Temps* dépassés, vous essuieriez une perte d'un point d'*Endurance* due à l'asphyxie pour chaque point de *Temps* excédant obtenu dans la zone intérieure du vaisseau.

490

L'être est vêtu d'une toge violette aux manches jaunes. Un cordon tressé rouge lui sert la taille. De son dos sortent deux ailes magnifiques recouvertes de plumes d'une blancheur éclatante. Son visage est complètement recouvert de duvet blanc, et arbore un bec de rapace marron surplombé de deux petits yeux noirs qui vous fixe avec intérêt. « Êtes-vous venus pour étudier les Connaissances du Multivers ? demande l'hybride.

- Pardon ? Non, je suis à la recherche d'un morceau de ma machine à voyager entre les Mondes.

- Vous ne trouverez rien ici. Seule La Connaissance Totale et Parfaite, vous trouverez. Seule l'Illumination, vous pourrez atteindre.

- Quel est cet endroit ? demandez-vous pour éclaircir les explications théologiques de ce moine étrange.

- Vous êtes dans le lieu de la Somme de Toutes Connaissances, ici sont écrits Tous Les Possibles et Les Impossibles. Nous sommes les Atemporels, des Consciences Élevées à l'ultime limite du PariNirvana, du Satori, de l'Éveil, et de l'Illumination. L'Ultime Finalité de toute existence est ici : elle est accessible à celui qui lira l'intégralité de la Bibliothèque de Babel.

Vous restez muet devant cette logorrhée spirituelle. Regardant autour de vous, vous n'arrivez finalement qu'à poser une question stupide :

- Combien y'a-t-il de livres ?

- Leur nombre n'a pas d'importance, puisqu'ils sont TOUS là. La Bibliothèque est Intégralement Complète et Immuable. Seuls les Êtres Élevés à un niveau de Spiritualité Extrême, ceux qui se sont débarrassés de leur entrave physique, peuvent accéder au Monde-Bibliothèque de Babel, afin d'y étudier la Connaissance Totale, et atteindre l'Illumination.

Vous jetez un œil sur l'étagère qui vous fait face. Tous les livres sont identiques, sans aucune inscription. Vous en ouvrez un qui est illisible, des milliers de lettres "d" sont couchées sur le papier, mais une ligne sur deux, vous pouvez y lire des mots écrits dans une langue qui vous est inconnue. Vous feuillotez un peu plus loin, et c'est une page complète de virgules qui fait face à une page où s'alterne le mot "Far Star" et des séries de points d'interrogation. Vous refermez l'ouvrage en vous demandant ce qu'il y a de transcendant dans ce genre de littérature.

- Ils sont tous comme ça ?

- Dans cette étagère, les variations sont minimales. Mais il y a Tout Les Possibles, donc vous pourriez trouver votre bonheur en cherchant, mais ce n'est pas le but !

- Attendez, vous êtes en train de me dire que tous les livres de l'univers sont ici ? Il y en a une infinité alors !

- Non, le Monde-Bibliothèque contient Tous les livres de quatre cents pages possibles.

De « A » à « ».

- À « espace » ? Je ne comprends pas.

- Soixante symboles ont été utilisés pour rédiger ces ouvrages. Le premier livre contient quatre cents pages de « A ». Le suivant contient quatre cents pages de « A », mais la dernière lettre est le « B ». Ainsi de suite, puis viennent les chiffres, puis les signes de ponctuation avec l'espace en dernier. L'avant-dernier est sûrement composé de quatre cents pages d'espaces sauf le dernier symbole qui devrait être un point - le symbole précédent l'espace dans la classification utilisée -, et l'ultime ouvrage ne serait rédigé qu'avec des espaces. Donc le nombre le livre est fini, et de par cette finalité, la Bibliothèque est complète, et contient le Savoir Intégral de l'Existence. Lire la Bibliothèque, c'est Acquérir la Somme des Connaissances, la Voie Unique vers l'Illumination.

- Mais lire des pages de virgules, ça n'apporte rien !

- Si ! La connaissance de cette possibilité, donc son intégration dans le Schéma Multiversel Existentiel de la Connaissance de Toutes Choses.

- Mais pourquoi quatre cents pages ? Pourquoi pas dix, cent, ou six cent soixante six ?

- Je ne connais pas la réponse à cette question, mais nul doute que trouver l'explication serait un défi fantastique ! Voudriez-vous tenter votre chance en devenant un Atemporel comme nous ?

- Non.

- Alors vous devez partir d'ici. »

Le ton étant sans appel, vous activez le Daleth sans plus attendre. La porte ovale qui s'ouvre clignote entre le rouge et le jaune. La sirène d'alerte qui retentit quand vous la franchissez ne présage rien de bon... Rendez-vous au **410**.

491

Hardi, vous avancez d'un pas militaire le long du sentier sinueux et rocailleux jusqu'à ce qu'il s'élève peu à peu en direction des collines que vous aviez aperçus en arrivant dans ce Monde. À tout hasard, vous criez pour voir si quelqu'un vous répond, mais en vain. Comme vous le pensiez, il n'y a personne aux alentours et vous commencez sérieusement à vous poser des questions. Vous aimeriez en effet bien trouver quelqu'un qui puisse vous aider. Peut-être les gens d'ici connaissent-ils le Daleth ? Pour le savoir, vous devez rencontrer quelqu'un, mais dans l'immédiat, c'est plutôt mal parti. En plus de ça, vous ne savez pas combien de temps vous allez rester ici. Et les spectres chasseurs, combien de temps avant qu'ils ne retrouvent votre trace ? Cette pensée vous fait froid dans le dos car vous n'avez vraiment pas envie de vous retrouver une nouvelle fois en face d'eux. Mettant ces sombres pensées dans un coin de votre esprit, vous reprenez votre route jusqu'à ce que vous passiez devant des buissons - qui ne sont guères en très grands nombres au bord du chemin - où pendent de gros fruits rouges à l'aspect bien juteux. Comme si votre estomac les avait vus à son tour, il émet un grondement, témoignant sa faim. En plus, si vous êtes à court de provisions, c'est peut-être le meilleur moyen d'en acquérir de nouveau. Si vous voulez en cueillir et en manger, rendez-vous au **715**, dans le cas contraire, rendez-vous au **508**. Enfin, si vous voulez déjà quitter ce Monde, notez bien le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au **756**.

492

*Vous arrivez dans un nouveau Monde. Tant que vous serez dans celui-ci, si vous deviez par malheur mourir, rendez-vous immédiatement au **320** au lieu de finir immédiatement votre aventure. Par ailleurs, vous pouvez utiliser le Daleth pour partir à tout moment où vous pourriez normalement utiliser un objet et cela même si le texte ne vous le précise pas expressément, en vous rendant au **840**.*

Cette fois-ci, le Daleth a fait l'effort de vous amener à la civilisation. Vous vous trouvez en plein sur la place d'un village, au beau milieu d'un marché. Voilà une arrivée qui ne risque pas de passer inaperçue. Et pourtant, autour de vous, pas un habitant ne s'attarde sur votre étrange apparition. Ils continuent au contraire à vaquer à leurs occupations comme si de rien n'était. Surpris, vous détaillez les environs : vous vous trouvez dans une bourgade d'importance moyenne à en juger par les bâtiments qui vous entourent, simples mais pourvu d'un étage et en bonne brique. Des étals de commerçants entourent la place, et quelques badauds font leurs courses. Le climat est plutôt frais, et les gens sont fortement couverts. Vous devriez d'ailleurs peut-être faire de même car vous n'êtes pas loin de grelotter. Vous vous rapprochez d'un marchand pour voir ce qu'il a à vendre et vous vous arrêtez net. Non seulement ne propose-t-il que des loques rapiécées, mais lui-même n'est pas de première jeunesse. Et c'est peu dire. Sous un antique bonnet de fourrure se cache une tête verdâtre, pourrissante. L'os est visible dans plusieurs coins où la chair est partie, et il lui manque un œil. C'est un cadavre. Et qui vous demande d'une voix grave et cassée ce que vous désirez acheter. Paniqué, vous dévisagez en détails les autres clients ; là aussi, vous ne découvrez que des êtres qui devraient être morts depuis longtemps, mais qui bougent, parlent, et négocient même les prix. Il serait peut-être sage de partir dès à présent en utilisant le Daleth : si c'est l'option que vous choisissez, rendez-vous au **840**. Si vous voulez continuer votre visite du marché, rendez-vous au **309**. Si vous préférez discuter avec le marchand de vêtements pour lui soutirer des informations sur ce Monde, rendez-vous au **849**. Si vous désirez explorer la ville, rendez-vous au **92**.

493

Vous décidez que votre mission est prioritaire. Ces vies seront sacrifiées pour le bien de l'univers entier, et de toutes les autres dimensions cosmiques. C'est donc avec un sincère pincement au cœur que vous activez le Daleth. Devant vous trois portes s'affichent aussitôt, flottants à quelques centimètres au dessus du sol. Sans réfléchir plus longtemps vous faites votre choix.

Si vous empruntez la première porte, qui est rouge sang, rendez-vous au **848**.

Si vous franchissez plutôt la deuxième porte, qui est une sorte de mélange de vert et de bleu, rendez-vous au **507**.

Si vous choisissez la troisième porte, de couleur rose bonbon, rendez-vous au **226**.

Mais si vous avez déjà visité tous ces Mondes, et que vous voulez tout de même utiliser le Daleth, rendez-vous au **382**.

494

Aux premières lueurs du matin, vous émergez difficilement de la tente qui croule sous

cinquante bons centimètres de neige. Au nord, un paysage blanc uniforme est recouvert d'un ciel bleu outremer tout aussi uniforme.

« Nous atteindrons la Tour en soirée. Le mauvais temps nous a un peu déviés de notre trajectoire. On devrait être plus près de ces pics là-bas, précise l'éclaireur en montrant du doigt une bande de six sommets effilés.

Vous reprenez la lente et dangereuse ascension. La roche gelée glissante ne facilite ni les prises, ni votre équilibre. Heureusement que votre guide a le don de toujours trouver un passage accessible et stable. N'étant absolument pas habitué à ces conditions extrêmes de température et d'altitude, vous vous demandez si vous n'allez pas finir mourir dans cette expédition (vous perdez 3 points d'*Endurance* ; si vous possédez une Fourrure de Yak'Mouth vous en perdrez un seul).

En milieu d'après-midi, vous atteignez enfin le plateau tant convoité. Au milieu d'une immense étendue immaculée trône une formidable barre verticale brillante de mille feux. Telle une épée laser plantée par quelque dieu celtique, la tour s'élève jusqu'au-delà du ciel austral. Vous ne la fixez pas longtemps, car sa vue vous brûle les yeux. Elle est pourtant démesurément large. Malgré la distance, vous avez l'impression de vous pourriez la toucher rien qu'en tendant votre bras. La dernière fois que vous avez vu une chose aussi monumentale, c'était le fleuve Dorgan.

Vous prenez tous une pause méritée. Deux repas ne sont pas de trop pour votre corps malmené par cette escalade (déduisez 2 repas de votre *Feuille d'Aventure* ; sinon, vous perdez 5 points d'*Endurance* par repas non pris). L'immense courbe régulière de crêtes qui entoure la plaine vous interpelle :

- C'est un volcan ? Ou une caldeira gelée, peut-être ?
- Chai pas. On dit que c'est le berceau des humains.
- Un cratère dû à une chute ? marmonnez-vous.

Vous estimez son diamètre à une bonne centaine de kilomètres, peut-être plus. Pas facile à calculer, car la perspective des montagnes faussent souvent les estimations. Et dans ce Monde aux massifs colossaux, vous finissez par perdre vos repères. En tout cas, la planéité parfaite du plateau vous convainc d'être sur de l'eau gelée. De légères trépidations se font ressentir, puis un guide pousse un cri, un cri de terreur. Venant du sud-est, une chose énorme s'approche. En la scrutant méticuleusement, vous comprenez qu'elle vole, en fait.

- C'est pas possible. Cette histoire d'hydre était donc vraie !? s'exclame Avram.

Effectivement, le monstre est bel et bien une Hydre, et à Cinq Têtes de surcroît. Au fur et à mesure de son approche, les détails se font plus appréciables, mais bien moins enviables. Le corps est énorme, flanqué de quatre ailes membraneuses munies de griffes. En dessous se dessinent six pattes larges et robustes. Quand aux cinq têtes, elles ont chacune une couleur particulière, en autre... La tête rouge du milieu crache du feu, la blanche juste à sa gauche est lumineuse, et une énorme ombre noire qui semble absorber la lumière - vous pensez à la nuit en voyant cette aberration - trône sur la droite. Aux extrémités de ce triptyque effrayant, se dressent un cou brun difforme à gauche, et une tête bleue aux naseaux couverts de givre à l'opposé.

- Nous allons devoir nous battre contre cette horreur ? demandez-vous, la peur commençant à vous monter au ventre.

- J'en ai bien peur, vous répond le Kjeldorien.

Il s'adresse à tout le Monde :

- On prend une tête chacun. Dès que vous avez abattu la vôtre, aidez ceux qui sont

toujours au combat. Déployez-vous ! » lance-t-il à la cantonade.

Vous avez à peine fini de vous disperser que l'Hydre atterrit au milieu de votre groupe, arrachant au sol un craquement sinistre. D'immenses pans de glace se lèvent au fur et à mesure que la chose s'enfonce dans le lac gelé. Voici peut-être la chance unique d'avoir un avantage sur ce monstre, car tant qu'il se débat pour sortir de ce gouffre, il sera relativement vulnérable. Un combat fantastique va débiter ! Quelle tête souhaitez-vous combattre ?

La Rouge ? Rendez-vous au **362**.

La Bleue ? Rendez-vous au **25**.

La Brune ? Rendez-vous au **700**.

La Blanche ? Rendez-vous au **147**.

La Noire ? Rendez-vous au **767**.

495

Rouge reprend presque aussitôt ses explications sur la légende d'Achmos comme s'il n'avait pas été interrompu par un affrontement contre un monstre géant. Son costume entaillé est l'unique preuve qu'il ait eu lieu, même si ses déchirures sont si superficielles que vous ne voyez même pas de sang.

« Évidemment, la légende d'Achmos possède toute une bonne portée symbolique. Le combat contre la Mort en particulier. Il représente l'ultime vérité : que même les plus grands des héros, voire les dieux, finissent par perdre contre l'éternelle et l'inexorable fin. Néanmoins, il y a aussi une grande preuve d'espoir, car Achmos réussit tout de même à l'affaiblir en lui ôtant son masque, marquant une nouvelle étape dans la lutte de l'humanité contre le fléau intemporel. Ce que nous voyons ici, ces zombies, ne sont que le fruit d'un échec intermédiaire, encore plus morts que vivants. Qui sait, il est même possible qu'en retrouvant le masque, nous ne leur offrions pas la délivrance finale, mais au contraire une nouvelle vie.

- Vous considérez donc que le masque est un fait et non une interprétation symbolique au final.

- Je le considère comme le Masque de la Mort. Que se cache derrière ce nom un véritable masque, un caillou brillant ou même une simple idée, je n'en sais rien. Ce qui est sûr, c'est que se trouve ici une des clés de la vie, et que je ne mourrai pas avant d'avoir pu la contempler, tout comme Achmos. »

Rouge s'emporte lorsqu'il parle du masque, et son comportement enfiévré tranche avec son ton académique employé auparavant. Après cela, il reprend le récit de certains autres points précis de la légende d'Achmos. Rendez-vous au **435**.

496

Vous plongez juste quand la porte se referme, et finissez écrasé contre la paroi. Lorsque qu'un flash lumineux vous éblouit, vous ne savez pas s'il s'agit de l'effet du téléporteur, ou les prémisses d'un évanouissement suite au choc. C'est lorsqu'on vous relève, que vous êtes soulagé d'avoir échappé au Spectre. Mais on vous immobilise aussitôt, ce qui a le mérite de vous remettre les idées en place. Devant vous se tient un homme âgé à la chevelure blanche, une moustache fine souligne sa bouche aux lèvres ternies par le temps. Il porte un costume d'apparat noir, et une quantité importante de

décorations placarde son torse maigrelet. L'administrateur prend la parole :

« Coordinateur, voici l'homme qui vient de P6J-908. Les informations qu'il nous a données sont contradictoires, mais nous pensons qu'il dit la vérité. Un autre intrus insectoïde est arrivé, mais il a disparu des écrans de contrôles.

Le vieil homme s'adresse à vous :

- Y'a-t-il un lien entre vous et ce monstre.

- C'est un Chasseur, et je suis son gibier. J'ai peu de temps avant qu'il ne me retrouve.

- Ne vous inquiétez pas, vous êtes en sécurité, ici.

- Permettez-moi d'en douter. Enfin, pas de temps à perdre avec ça. Écoutez, le Monde d'Akbar ne possède pas de métal, et ne permet pas aux appareils électriques de fonctionner. Si vous allez sur ce Monde, vous vous écraserez car votre informatique ne fonctionnera plus. C'est déjà arrivé par le passé, ne réitérez pas l'erreur de vos ancêtres.

- J'entends bien, mais il n'y a pas de tour de diamant, ni de satellite ou de "grandes instances galactiques", dit-il sur un ton condescendant.

- Et le robot Type 5 de Nova quelque chose, ça existe ici ? Il a des chenilles et une grosse tête avec deux caméras !

L'administrateur fronce des sourcils :

- Les modèles H-429 ? Ce sont des machines primaires utilisées pour l'extraction des minerais radioactifs ! Il n'est pas conçu pour surveiller quoi que ce soit. Il active un bouton et l'image holographique du robot que vous aviez rencontré en haut de la tour apparaît devant vous.

Votre visage s'éclaire :

- Oui ! C'est lui, je le reconn...

C'est alors que vous vous souvenez de l'explication d'un des défunts Technocrates concernant le Daleth. L'appareil, vous avait-il dit, pouvait permettre de voyager entre les dimensions mais également dans différentes époques. Et si vous étiez revenu dans le passé d'Akbar ? Si vous étiez sur le vaisseau qui s'est écrasé ? Soudain, le bracelet de l'administrateur émet une série de bips insistant. Après consultation, il vous regarde avec insistance, et mal à l'aise.

- Toutes les sondes ont arrêté d'émettre...

- En-dessous de deux cents kilomètres ? l'interrompez-vous.

Le silence gêné qui suit vous rassure, vous n'êtes pas encore condamné à mort. Mais de nouveau, l'alarme hurle avec ses clignotements agressifs :

- Alerte ! Alerte ! Stabilisateurs gravitationnels défaillants ! Orbite instable ! Évacuation immédiate par les nacelles de secours ! Collision dans vingt minutes ! Alerte ! Alerte ! Contrôle gravitationnel défaillant ! Orbite instable ! Évacuation totale et immédiate par les nacelles de secours ! Collision dans vingt minutes ! Alerte ! Alerte...

Votre scrotum se resserre devant l'imminence d'une catastrophe mortelle inévitable.

- Attendez ! Tout ceux qui prendront les navettes s'écraseront ! Vous devez trouver un moyen de survivre au crash !

Le coordinateur vous regarde avec méfiance :

- Vous voulez tous nous tuer pour protéger votre Monde, c'est ça ?

- Absolument pas ! Je veux vous sauver, c'est tout.

L'administrateur réfléchit à haute voix :

- Nous n'avons aucun système qui fonctionne sans électricité, donc nous allons droit à la catastrophe.

Le jeune homme qui vous a amené intervient :

- De toute façon, ça ne sert à rien ! La taille du vaisseau fera que l'impact détruira complètement l'écosystème cette planète.

Cette remarque vous fait sourciller. Akbar n'avait pas l'air atomisée, ni ravagée... comment... Soudain, vous avez une idée de génie !

- Écoutez, faites-moi confiance. Vous devez protéger tout ce qui pourra vous être utile dans un Monde sans électricité ni métal. Je m'occupe de vous faire atterrir au mieux pour tout le Monde.

- On doit juste sauver les gens, toute notre technologie utilise l'électricité ou le magnétisme, que ce soit les lasers, les crèches de survie, les réacteurs à fusion, les unités de production de...

- Les laboratoires d'exobiologie ! intervient l'administrateur en coupant grossièrement la parole à son supérieur.

- Pardon ? répond le coordinateur sans affiché la moindre contrariété.

- Les laboratoires d'exobiologie et de génétique. C'est la seule science qui pourrait nous servir dans un milieu sans machine.

- Ça ne change rien, les connaissances sont toutes informatisées, et leur accès sera impossible.

- Mais pas celle des docteurs et savants de cette science. Nous devons sauver la section jaune au-dessus du deux centième niveau, ainsi que tout le matériel qui est stocké dans les niveaux... (il consulte son bracelet) ...soixante à cent dix du hangar X33, dans la cale de l'aile arrière gauche.

- Ça fait deux zones à protéger en plus des caissons de survie

- Coordinateur, les caissons de survies sont perdus. Il est impossible de les réactiver sans électricité, précise l'administrateur d'une voix blanche.

Le jeune homme devient livide :

- Mais il y a ma famille là-dedans.

- La mienne aussi ! rétorque l'administrateur.

Le coordinateur affiche un air désespéré, et demande d'une voix atone :

- Combien de personnes ?

Les doigts de l'administrateur dansent sur le clavier. Il avale difficilement sa salive :

- Seulement cinq mille personnes ont été réveillées depuis notre arrivée...

- Un dixième de la colonie... murmure le garçon en larmes.

L'alarme lance une nouvelle sentence :

- Alerte ! Alerte ! Nacelle prête à expulsion !

- Bloquez-les, crie le coordinateur.

L'administrateur s'exécute, et le message d'alerte change aussitôt.

- Nacelles en attente ! Évacuation en cours ! Tous les personnels aux nacelles de survie ! Alerte ! Alerte ! Collision dans quinze minutes ! Altitude deux cents cinquante kilomètres ! Alerte ! Alerte...

Soudain, vous percutez à la menace de ne plus avoir de Daleth fonctionnel dans très peu de temps.

- N'oubliez pas le robot ! Il faut laisser un robot dans une station pour qu'il puisse...

Vous stoppez net pour éviter de parler d'événements futurs, ne sachant pas quelles implications risquent d'avoir ces révélations. Heureusement pour vous, l'administrateur finit votre phrase :

- ...prévenir les autres vaisseaux, bien sûr. »

Il confie donc cette mission au jeune homme, après l'avoir secoué. De votre côté, vous avez une catastrophe à éviter.

Si vous avez été empoisonné par le Roi-Scorpion, rendez-vous au **73**.

Si vous possédez le Pendentif de Pythie, rendez-vous au **702**.

497

Vous vous rappelez soudain que le grand prêtre brandissait son poignard en prononçant l'incantation. Vous sortez prestement l'arme de votre sac à dos, esquivant par ailleurs les attaques de plus en plus pressantes des Ranganathans. L'un d'eux vous atteint d'un tir de son désintégrateur et, malgré votre vivacité, vous perdez deux points d'*Endurance* supplémentaires. Brandissant le poignard vous réentendez une seconde fois la formule. Aussitôt, une silhouette se matérialise au beau milieu du combat. Vous reconnaissez immédiatement la taille imposante, les bras d'une longueur démesurée, l'épiderme brun, les yeux morts et les griffes énormes. Le vagabond dimensionnel se tourne vers vous et semble attendre un ordre. Vous vous souvenez alors que le grand prêtre ne lui avait donné aucune injonction orale pour le pousser à attaquer. Vous en déduisez qu'il doit obéir à des consignes mentales ou quelque chose de ce type.

Attaque les Ranganathans, pensez-vous de toute vos forces. Attaque les Ranga...

L'imposante créature se tourne immédiatement vers le scientifique plus proche et se jette sauvagement sur lui. Son adversaire ouvre aussitôt le feu mais il est trop tard pour arrêter l'être fantomatique. Le vagabond dimensionnel le soulève comme une vulgaire feuille et, poussant un hurlement de rage, lui assène un coup de griffe meurtrier. Le Ranganathan s'écroule sur le sol, immobile à tout jamais.

Vous ordonnez au vagabond dimensionnel d'assaillir les autres Ranganathans mais à votre grand désarroi, il se dématérialise aussi. Comme vous n'avez ni le temps ni le savoir pour faire une nouvelle fois appel à lui, vous vous en remettez à votre myriade pour mener à son terme le combat. Retournez au **709**, en n'oubliant pas d'enlever un des Ranganathans de la liste de vos adversaires.

498

Vous continuez quelques pas dans la grande galerie, mais vous ne tardez à comprendre que le bruit vient d'un des chemins secondaires qui en partent. Vous empruntez ce nouveau boyau, qui débouche très vite dans une grande salle circulaire, de plus de cinq mètres de haut sur une trentaine de diamètre. D'impressionnants stalactites et stalagmites décorent les lieux. Si les seuls accès semblent être la galerie dont vous provenez et trois autres similaires, toutes rocheuses, la sortie en est une gigantesque porte d'acier, montant quasiment jusqu'au plafond, encadrée de deux colonnes doriques parsemées de torches allumées sur leurs torchères. Et devant cela, se trouve trois personnes que vous reconnaissez bien. Les hommes et femmes habillés en noir dans le village. Il y a là une jeune fille rousse, une plus vieille avec des cheveux blancs, un qui porte un masque de crâne vert et un dernier abondamment barbu. Rousse, Blanche, Vert et Barbu pour faire simple (*notez qui est présent sur votre Feuille d'Aventure*). Tous portent la faux, et s'en servent actuellement et votre myriade réagit automatiquement en imitant cette forme. Ils sont épuisés, blessés et en plein affrontement contre... rendez-vous au **102**.

499

Vous vous écroulez en gémissant sur le sol, pour reprendre votre souffle. Votre guide, remis de sa frayeur et une lueur de respect au fond des yeux, s'approche de vous :

« Vous allez bien ? demande-t-il.

- Ca va aller, répondez vous, laissez moi reprendre mes esprits.

- Je crois que vous devriez ne pas trop tarder : D'autres gardes pourraient arriver. »

Vous vous remettez péniblement debout et vous approchez de la vitrine que vous indiquait le Daleth. Vous vous emparez rapidement de la tige posée sur le piédestal et l'approchez du globe, vous demandant comment l'emboîter. Celui-ci se met à luire fortement et vous constatez qu'un petit orifice épouse parfaitement la forme du fragment. Pour la première fois, vous remarquez qu'il en existe trois autres, de formes différentes mais parfaitement visibles. Quatre trous, qui correspondent sans nul doute à autant de fragments dispersés à travers le Macrocosmos. Là encore, les Technocrates ne s'étaient visiblement pas trompés. Vous introduisez la tige à l'intérieur et presque aussitôt, trois fins rayons multicolores surgissent du globe étincelant pour aller dessiner dans l'air la forme de trois rectangles miroitants : quatre portes ! Votre errance hasardeuse a pris fin. Vous pouvez désormais choisir votre destination parmi les quatre que vous « offre » le Daleth. Vous constatez également que l'allure même des portes a changé : le gris morose a laissé place à des couleurs multiples. Ainsi, l'une des portes est grise comme l'acier. Une autre est bleue azur et vous rappelle les bains de Neufort V. La troisième est noire comme la nuit. Quand à la dernière, elle est rose vif. Vous ignorez bien sûr à quoi correspondent ces couleurs mais vous imaginez qu'elles doivent avoir un rapport avec le Monde auxquelles les portes conduisent. A ce propos, où allez-vous décider de poursuivre votre voyage ?

Si vous choisissez la porte bleue, rendez-vous au **515**.

Si vous préférez la porte verte émeraude, rendez-vous au **22**.

Si vous optez pour la porte noire comme le charbon, rendez-vous au **737**.

Enfin, si vous franchissez la porte verte pâle, rendez-vous au **208**.

500

Sur la gauche de la baie vitrée, l'avant du vaisseau spatial au nez effilé arbore son nom en lettres orange : Far Star. En regardant d'architecture digne d'un avion de chasse, vous comprenez que vous êtes dans une aile de l'engin, dont les proportions sont tout simplement dantesque. Vous estimez être à quelques kilomètres du fuselage, ce qui explique l'utilisation bien pratique de téléporteurs. Soudain, la porte du téléporteur que vous venez de prendre s'ouvre, et un être humain fait son apparition. Il est vêtu d'une sorte de pyjama moulant bleu clair et bleu foncé, barré d'une ligne épaisse blanche en diagonale. Son bras droit est équipé d'un appareil électronique muni d'un écran. Il vous fixe comme un ahuri, et déclare :

« Qu'est-ce que c'est que cet accoutrement ? Qui êtes-vous et que faites-vous là ?

- Je viens de cette planète, mentez-vous. Vous ne devez pas vous y poser !

- Hein ? Vous rigolez, on vient de commencer la colonisation !

- Vous avez déjà envoyé des vaisseaux en reconnaissance ?

- Les premiers sont partis y'a une heure !

- Alors il n'est pas trop tard. Je dois voir votre chef. Il en va de votre survie !

- Heu...

Le jeune homme est troublé, et ne sais pas trop quoi faire.

- Appelez quelqu'un, on ne va pas poireauter ici pendant cent sept ans ! fulminez-vous.

- Heu, oui, oui.

Il tapote l'appareil qui recouvre son avant-bras.

- Je souhaite parler au Coordinateur.

- ...

- Je sais que ce n'est pas le moment, mais un intrus s'est introduit dans le vaisseau. Il dit qu'il vient de P6J-908 et que nous sommes en danger !

- ...

- Un administrateur ? Lequel ?

- ...

- Bien, nous y allons tout de suite.

Il n'a pas le temps d'éteindre son engin, qu'un choc monstrueux ébranle le vaisseau. Vous tombez tous les deux par terre. Soudain, le colon pousse un hurlement. Suivant son regard, vous voyez un astéroïde incrusté dans le nez du vaisseau qui est complètement pulvérisé. Au loin, vous en devinez d'autres qui arrivent dans votre direction ! L'alerte passe à une fréquence plus élevée :

- Alerte Générale ! Alerte Générale ! Boucliers Détruits ! Pluie de Météorites Annoncée ! Tout le personnel doit rejoindre les soutes centrales !! Alerte Générale ! Alerte Générale ! Boucliers Détruits ! Pluie de Météorites Annoncée ! Tout le personnel doit rejoindre les soutes centrales !! Alerte Générale ! Alerte Générale...

Le jeune homme vous agrippe l'épaule, et vous entraîne avec lui dans le téléporteur. Juste avant la fermeture des deux battants coulissants, vous entrevoyez un énorme bloc de roche criblé de cratères qui vient s'écraser sur la véranda. Vous tendez tous vos muscles en attendant la mort, mais le faisceau salvateur vous transporte dans les entrailles protectrices du vaisseau in extremis.

Lorsque la porte s'ouvre, vous êtes secoué par les vibrations de la collision. L'absence de sirène vous repose aussi la tête. Vous pénétrez dans un bureau spacieux, dans lequel un homme corpulent habillé du même accoutrement que votre accompagnateur vous attend. Seule la couleur de la bande a changé : verte au lieu de blanche. Votre accompagnateur prend la parole :

- Administrateur, cet homme dit venir de P6J-908 et...

- Je sais ! dit-il d'un ton sec.

Il vous adresse directement la parole :

- De quel danger voulez-vous nous mettre en garde ? La pluie de météorites que nous essayons va détruire la majorité des systèmes de survie et de navigation. Alors, à moins qu'il y ait une peste sur cette planète, rien ne nous empêchera d'y aller.

- En fait, rien ne vous empêche d'y aller. C'est l'atterrissage et retour qui seront impossibles. Avez-vous des nouvelles des vaisseaux qui sont partis en exploration ?

Il tape alors sur son appareil, attends quelques secondes, puis vous dit :

- Plus de nouvelles, ils ont disparu apparemment. Qu'y a-t-il sur ce Monde ? Nous n'avons détecté aucune technologie avancée avec nos scanners.

- Normal. Cette planète possède un champ Amagnétique qui rend impossible tout utilisation d'appareil électrique. Vos vaisseaux se sont écrasés, il en sera de même pour celui-là ! Ne vous approchez pas de ce Monde, sinon vous mourrez.

L'administrateur vous regarde de travers, comme s'il cherchait quelque perfidie dans

vosre argumentation. Il recommence à tripoter son bracelet.

- Nous allons voir. J'envoie des sondes. En attendant, comment avez-vous fait pour venir de cette planète à notre vaisseau sans technologie ?

- Heu... Il y a une tour de Diamant qui rejoint une station satellite gardée par un robot. Si vous le contactez, il confirmera mes dires. C'est un type 5 Nova, un truc dans le genre, un vieux modèle...

La tête que fait l'administrateur vous conforte dans votre intuition. Il est persuadé que vous mentez. Vous tentez un bluff :

- D'ailleurs, il m'a dit que ce Monde était interdit d'accès par les grandes instances galactiques ! C'est bizarre que vous soyez là, ajoutez-vous d'un air suspicieux.

Derrière vous, le jeune homme hurle :

- C'est quoi ce monstre ? »

Vous vous retournez, et voyez ce que vous ne vouliez pas voir dans un tel moment : un Spectre Chasseur. Sans demander leur reste, les deux colons se précipitent dans le local de téléportation, vous laissant seul face à votre persécuteur. Qu'allez-vous faire ?

Combattre le Spectre Chasseur ? Rendez-vous au **426**.

Fuir avec les deux autres ? Rendez-vous au **31**.

501

Votre lame l'effleure simplement. Pour un être humain ordinaire, ce serait juste une petite coupure. Mais là, il s'effondre d'un bloc, comme un pantin dont on aurait brutalement coupé les ficelles et reste immobile sur le sol, mort pour de bon. Vous examinez sans plus attendre le corps, pour constater que les seules blessures fatales sont celles qu'il arborait déjà avant l'affrontement. Son sac contient juste une gourde d'eau et l'équivalent de deux Repas en nourriture. Pas d'objet personnel. Vous trouveriez peut-être quelque chose d'intéressant en cherchant bien dans les recoins, mais la lumière déclinante vous empêche de pousser la fouille plus en avant. En effet, les flammèches des sorties se sont éteintes, et celle du piédestal faiblit à vue d'œil. Un instant plus tard, et elle disparaît complètement. La lueur pâlotte de votre myriade la remplace alors, mais n'assure pas un aussi bon éclairage. Vous la trouvez même beaucoup moins forte que d'habitude, comme si la forme de faux la contraignait. Vous hésitez sur la conduite à tenir, quand la stèle de marbre bouge. Elle se décale sur le sol, dans un bruit sourd et terriblement fort, découvrant un nouveau passage. Un escalier, directement taillé dans la roche pour être exact. Vous hésitez puis vous décidez de vous enfoncer de quelques marches, en touchant la paroi avec la main droite. Dans le pire des cas, vous devriez être capable d'utiliser le Daleth même dans l'obscurité la plus complète.

Votre progression est lente, mais les marches sont bien taillées et vous acquérez assez vite un pas routinier. Sauf que la lueur de votre myriade faiblit de plus en plus dangereusement, et finit par disparaître. Vous découvrez la joie d'être totalement aveugle, mais, à moins d'utiliser le Daleth, vous ne pouvez que continuer. Heureusement, le passage est relativement étroit et vous pouvez vous servir de la paroi pour guider votre progression et stabiliser votre descente. Si vous êtes le *Baroudeur*, tout se passera bien. Sinon, *testez votre Habileté* trois fois. Pour chaque échec, vous perdez deux points d'*Endurance* en vous cognant, en trébuchant de quelques marches etc.

Alors que vous commencez vraiment à désespérer, vous remarquez une lueur dans le lointain, et devait vous retenir d'accélérer le pas, de peur de tout dégringoler. Vous passez de l'escalier à un terrain plat, ce qui manque de vous faire vous écrouler par terre sous l'effet de surprise, et après un court boyau éclairé depuis l'extérieur, vous finissez par arriver dans une grande salle circulaire, de plus de cinq mètres de haut sur une trentaine de diamètre. D'impressionnants stalactites et stalagmites décorent les lieux. Si les seuls accès semblent être la galerie dont vous provenez et trois autres similaires, toutes rocheuses, la sortie en est une gigantesque porte d'acier, montant quasiment jusqu'au plafond, encadrée de deux colonnes doriques parsemées de torches allumées sur leurs torchères. Et devant cela, se trouve trois personnes que vous connaissez bien (notez qui est présent sur votre *Feuille d'Aventure*). Rousse, Blanche et Vert. Épuisés. Blessés. En plein affrontement contre... rendez-vous au **102**.

502

Le transport se fait normalement, suivant les règles établies. Vous ressentez la même sensation étrange qu'à chaque déplacement provoqué par le Daleth tandis que votre myriade retrouve sa forme d'origine dans votre dos. Mais le nouveau Monde qui se précise, ressemble tout de même terriblement à l'ancien. Mêmes parois de pierre, même luminosité, même muraille d'acier. La seule différence se trouve en face de vous. En lieu et place de la Mort sous un masque d'or se tient un unique squelette jauni, vêtu de vêtements rapiécés, maintenu debout uniquement car appuyé sur une vieille faux usée. Son crâne est caché derrière un masque primitif, un simple morceau de bois cylindrique percé de trous, mais arborant le même sourire que le précédent masque doré. Cet être est mort depuis longtemps, et pourtant il bouge encore, et mieux, il parle : « Ainsi tu as choisi un duel en un contre un. Intéressant. Ce masque qui m'a coûté si cher a bien des atouts. Je me demande si tu es digne de le porter. L'idéal serait de tester ton cœur vaillant, ton esprit acéré, ton âme pure. Malheureusement, dans cette pièce close et avec ce qu'il reste de moi, je ne peux évaluer qu'une chose : ton habileté à survivre ! »

Et il se jette sur vous, sa faux décrivant un arc de cercle mortel !

ACHMOS Habileté : 13 Endurance : 20

Achmos n'est pas un adversaire à prendre à la légère. Il manie la faux à son maximum d'habileté, un niveau largement supérieur au vôtre, et tire parti de toutes ses qualités. Chaque coup qu'il vous porte inflige ainsi une perte de 3 points d'*Endurance* au lieu de 2 (2 si vous êtes *chanceux*, 4 si vous êtes *malchanceux*). De plus, au début de chaque assaut à partir du deuxième, vous devrez lancer un dé. Si vous obtenez un 6, rendez-vous immédiatement au **251**. Sinon, poursuivez l'assaut normalement.

Un tel combat ne se gagnera pas forcément uniquement avec vos muscles, et plusieurs stratégies vous viennent à l'esprit.

Votre arme est votre myriade, qui imite la faux de votre adversaire. Mais vous la sentez instable, changeante. Si elle pouvait prendre une forme autre que celle actuelle il vous serait plus facile de l'utiliser. Si vous voulez prendre le risque de l'obliger à se transformer en plein combat, rendez-vous au **875**.

Une faux est une arme inefficace si vous êtes vraiment au corps à corps. Si vous

parveniez à passer sous les coups un instant pour vous approcher à moins d'un mètre de lui, vous auriez une position nettement plus avantageuse, peut-être même assez pour le renverser et l'envoyer à terre. Cependant, cette stratégie vous oblige à lâcher votre myriade et votre sac pour ne pas être gêné, et ainsi ne plus compter que sur les doigts nus de vos mains nues. Si vous estimez que le jeu en vaut la chandelle, rendez-vous au **895**.

Si vous parvenez à l'emporter, rendez-vous au **189**.

503

Sur la gauche de la baie vitrée, l'avant du vaisseau spatial au nez effilé arbore son nom en lettres orange : *Far Star*. En regardant l'architecture digne d'un avion de chasse, vous comprenez que vous êtes dans une aile de l'engin, dont les proportions sont tout simplement dantesque. Vous estimez être à quelques kilomètres du fuselage, ce qui explique l'utilisation bien pratique de téléporteur. Soudain, celui que vous venez de prendre s'ouvre, et un être humain fait son apparition. Il est vêtu d'une sorte de pyjama moulant bleu clair et bleu foncé, barré d'une ligne épaisse blanche en diagonale. Son bras droit est équipé d'un appareil électronique muni d'un écran. Il vous fixe comme un ahuri, et déclare :

« Qu'est-ce que c'est que cet accoutrement ? Qui êtes-vous et que faites-vous là ? demande-t-il effrayé.

- Je viens d'un autre Monde. Ne vous inquiétez pas ! Je vais bientôt repartir de toute façon, répondez-vous un peu abruptement.

Il met la main à sa ceinture pour prendre ce que vous identifiez clairement comme une arme. Au moment où il dégaine, vous brandissez votre myriade qui s'adapte aussitôt à cette nouvelle menace. Il vous tient en joue d'un air peu rassuré. Avoir vu une barre de métal se transformer en pistolet laser le met très mal à l'aise. Il tremble de tous ses membres. Vous sentez que cette situation pourrait dégénérer rapidement, donc vous tentez de le calmer :

- Écoutez, je suis ici en paix, alors on va discuter gentiment, et personne ne tirera sur personne, O.K ? »

Vous êtes persuadé de ne pas être tombé sur un combattant. Cependant, une personne inexpérimentée et paniquée peut se révéler plus dangereuse et imprévisible. Finalement, la peur l'emporte, et il vous tire dessus ! *Testez votre Habileté*. Si vous réussissez le test, allez au **397**. Si vous échouez, rendez-vous au **562**.

504

Laissant derrière vous le lac, vous vous enfoncez rapidement sous les arbres, en direction du Sud. Votre parcours se révèle pénible, car de nombreux buissons épineux s'accrochent à vos vêtements et ralentissent votre progression. Alors que vous abordez un petit repli de terrain, vous manquez faire une chute lorsque votre pied glisse sur le sol. En examinant les herbes, vous remarquez de très nombreuses petites coquilles brunâtre qui parsèment le sol. Elles sont de forme oblongue et d'environ cinq centimètres de long. Celles que vous voyez au sol semblent sèches et creuses, mais vous apercevez un buisson proche qui en est couvert. Celles-ci semblent plus fraîches.

Si vous voulez cueillir quelques baies allez au **367**.

Si vous préférez les laisser et poursuivre votre route allez au **730**.

505

Vous effectuez un roulé-boulé magnifique le long de la paroi. Une corniche providentielle interrompt cependant votre chute sans douceur avant que vous n'arriviez tout en bas de la montagne. Vous avez mal partout et l'impression d'avoir été passé à tabac. Vous perdez 4 points d'*Endurance*. Vous avez certes survécu, mais la situation n'est cependant pas brillante. Vous êtes sur une magnifique avancée rocheuse vaguement plate d'un petit mètre carré de surface, et un coup d'œil au paysage en-dessous vous indique que vous n'avez guère envie de descendre plus bas. La route d'où vous venez n'est qu'à cinq mètres au-dessus de votre tête, mais si vous voulez continuer d'explorer ce Monde, il va falloir grimper. Votre myriade a heureusement la bonne idée de reprendre sa forme originelle, limitant ainsi son encombrement. Vous resserrez les sangles de votre sac à dos, le fermez bien, vérifiez que vos autres possessions sont bien attachées et dans une position qui ne vous gênera pas, puis vous entamez l'ascension. *Testez votre Habileté* à deux reprises. Si vous les réussissez les deux tests, vous retrouvez le chemin. Rendez-vous au **306**. Si vous échouez au premier, vous retombez sur la corniche et perdez 2 points d'*Endurance*. Rater le deuxième a le même effet, pour une chute plus longue et plus douloureuse à 4 points d'*Endurance*. Vous pouvez recommencer ce double test autant de fois que vous le désirerez tant qu'il vous restera un souffle de vie. Vous pouvez bien sûr décider d'arrêter et partir avec le Daleth à tout moment. Rendez-vous dans ce cas au **840**.

506

Vous continuez à avancer dans le couloir. Toujours aucune trace de la bête, même si les alentours sont devenus vraiment étranges. Vous n'avez plus besoin de torches, car les flammes s'allument d'elles-mêmes au cours de votre progression le long de ce couloir sans fin. Vous n'avez pas réussi à comprendre comment elles naissaient, mais il s'agit sans doute d'une simple réaction chimique tout à fait naturelle entre des gaz volatils inflammables présents dans la paroi, amorcée par les bouleversements que produit votre avancée dans l'air figé depuis des siècles. Leur régularité semble indiquer que ce phénomène a au moins été favorisé par la main de l'homme. Vous commencez à douter. Et si ce chemin ne menait pas du tout au nid de ce ver des sables, mais à une colonie humaine oubliée ? Dans la situation actuelle, ce serait peut-être la meilleure chose qui puisse arriver. En effet, vous n'avez même plus votre BFG, et ce bâton ridicule ne ferait pas long feu contre un de ces monstres du désert. De plus, découvrir de nouvelles habitations utilisables lors de votre première mission serait un véritable exploit. Enivré par cette pensée vous continuez d'un bon pas.

Rendez-vous au **234**.

507

Lorsque vous vous matérialisez, vous avez le temps d'apercevoir un vaste panorama bordé de montagnes blanchies par la neige avant que le sol ne cède sous vos pieds. Vous vous enfoncez rapidement dans une eau glacée et vert sombre tandis que de

longs filaments viennent s'enrouler autour de vos membres. Vous vous débattez avec énergie pour vous dégager et tentez de regagner la surface. Au bout de longues secondes d'angoisse, vous émergez enfin, les poumons en feu. Vous faites rapidement des yeux le tour du paysage, pour constater que vous avez abouti au milieu d'un immense lac entouré de montagnes. En tournant sur vous même, vous distinguez, à quelques centaines de mètres, ce qui ressemble à une embarcation. Vous entamez une longue nage au milieu des algues afin d'atteindre cette planche de salut.

Finalement, presque à bout de forces, vous parvenez à vous accrocher au bastingage. Tandis que vous soufflez pour reprendre votre respiration, des mains sombres et abîmées vous saisissent par les épaules pour vous hisser sur le bateau, où vous restez quelques secondes, prostré et le souffle court. Vous vous redressez pour contempler votre sauveur. Celui-ci semble âgé, la peau presque noire, un vague sourire inquiet accroché à ses lèvres épaisses :

« Allons nous bien ? Ce n'est ni l'endroit ni l'heure pour prendre un bain...Vous n'avez pas l'air de quelqu'un de chez nous. Venez vous d'au delà des montagnes ? »

Si vous voulez lui dire la vérité allez au **127**.

Si vous préférez prétendre que vous venez bien des montagnes allez au **5**.

508

À mesure que vous avancez, l'angoisse de vous retrouver seul dans ce Monde se fait de plus en plus forte, et vous donnerez n'importe quoi pour croiser quelqu'un, d'humain, si possible. Vous cheminez toujours le long du sentier rocailleux qui monte en direction des collines en espérant rencontrer bientôt un village. Plongé dans vos pensées, vous n'apercevez qu'au dernier moment le carrosse étendu en travers du chemin. Le véhicule a été retourné, comme si quelque chose de monstrueux l'avait percuté. Les belles portières du carrosse ont été fracassées avec une telle violence qu'elles se trouvent arrachées hors de leurs gonds. Comme vous n'avez pas d'arme, vous avancez prudemment dans cette direction avant de vous y arrêter à quelques mètres. Qui sait ? Peut-être que la chose responsable ce carnage est encore dans les parages ? C'est pour cette raison, et aussi parce que vous n'avez pas d'arme, que vous restez à quelques mètres du carrosse. Après quelques petites hésitations, vous appelez :

« Il y a quelqu'un ? »

Personne ne répond. Vous réitérez votre appel, en vain. Toujours avec prudence vous rejoignez le carrosse et vous poussez un cri d'horreur en apercevant deux cadavres atrocement mutilés. Ceux-ci, non content d'avoir été complètement démembrés, ont la peau réduite en lambeaux sanguinolents. Ils sont tellement défigurés et dans un si piteux état que vous ne pourrez dire s'il s'agit d'hommes ou de femmes. Surmontant votre dégoût, vous faites les poches du premier cadavre mais vous n'êtes malheureusement pas récompensé de vos efforts. Comme vous n'avez pas le courage de fouiller l'autre cadavre et que le soleil est en train de se coucher, vous vous écarterez du carrosse et vous reprenez votre route le long du chemin en vous demandant ce qui peut bien se passer dans ce Monde angoissant. Rendez-vous au **286**.

509

Brusquement, le sol se fait plus mou sous vos pieds et vous ne réalisez que trop tard

avoir foulé un archaïque morceau de plancher qui cède sans crier garde. Vous n'avez aucune prise où vous agripper et vous chutez lourdement sur un dallage de pierre, ce qui vous fait perdre 2 points d'*Endurance*. Par la brèche ainsi créée, le sable s'amoncelle lentement mais sûrement. Il va falloir tenter de remonter, or cela paraît compromis pour l'instant. Aussi, décidez-vous d'explorer plus avant les sous-sols où vous venez de tomber au **590** en quête d'une solution.

510

Vous grattez la pellicule de crasse de plus en plus énergiquement, puisqu'elle vous résiste, et là, subitement, alors que les symboles se découvrent, une flamme jaillit de l'extrémité du tube qui vous brûle les doigts ! Vous perdez un point d'*Endurance*. Incroyable ! Vous venez de mettre la main sur ce que les anciens appelaient un artefact magique ! C'est stupéfiant... Vous supposez qu'il doit s'agir d'un simple bâton éclairant. Bien que la lumière produite émane d'un feu potentiellement dangereux. *Si vous voulez, vous pouvez décider de le garder pour vous. Notez alors le Bâton éclairant au lieu du Tube de cuivre.* Retournez ensuite à votre ouvrage au **181**.

511

Vous atteignez le port en début de soirée. Le fleuve présente à cet endroit une large crique qui a été aménagée avec de multiples embarcadères, formant un véritable labyrinthe flottant. Vous trouvez enfin la Terrifiante, où un mousse vous renseigne :

« Le plus haut plateau au sud ? Vous devez parler du royaume de Kjeldor. On arrivera à Al'Anfa la semaine prochaine, de là vous devrez prendre les téléphériques pour rejoindre le plateau. Le voyage vous coûtera 4 diamants, nourriture comprise. Nous appareillons dans deux heures. »

Après vous être acquitté de votre droit de voyage (retirez la quantité de pierres précieuses correspondantes de votre *Feuille d'Aventure*), on vous accompagne jusqu'à votre cabine. Allongé sur votre couche, vous faites un point sur la situation : vous êtes isolé sur un Monde avec Daleth et myriade hors d'usage ; tellement isolé que même les Spectres Chasseurs sont absents. Votre seul salut : une hypothétique Tour de Diamant qui est à une bonne semaine de voyage. Et comble de tout, vous êtes infichu de savoir s'il y a un fragment de Daleth ici... Perdu dans vos pensées, vous finissez par vous assoupir.

Si vous avez rencontré le prince Téfé, rendez-vous au **114**. Sinon allez au **399**.

512

Cette fois c'est la fin. Vous avez perdu trop de sang et cette dernière écorchure, aussi faible soit-elle, a eu raison de vous. Mais vous sentez soudain une énergie nouvelle circuler dans votre corps. Votre dernière blessure se referme, ainsi que plusieurs autres. Vous vous régénérez. Comment cela est-il possible ? Ramenez votre total actuel de points d'*Endurance* à 8. Si vous êtes en plein combat, votre ennemi est tellement surpris que vous lui portez un coup avant qu'il ne revienne à la réalité. Cependant, vous n'allez

pas tarder à vous rendre compte que ce don du ciel a un certain nombre de défauts. Votre organisme est dorénavant partiellement vampire. Sans présenter tous les désavantages d'une transformation complète, votre peau sera désormais plus pâle et plus sensible aux rayons du soleil, vous garantissant une belle coloration rouge écrevisse pour peu que vous vous y exposiez un peu trop. Vous devrez aussi vous alimenter fréquemment en viande rouge et autres nourritures riches en hémoglobine. Cependant, ces légers contrecoups ne sont rien face au plaisir d'être encore en vie ! Retournez au paragraphe dont vous venez.

513

Vous revenez à vous, la tête en bas. Avec horreur, vous entendez des hurlements furieux au loin. Sentant la panique monter, vous vous extirpez du véhicule. De l'autre côté, Pam est déjà dehors, visiblement secouée. Elle tient en main une valise grise, qui provient certainement de l'arrière du 4x4. Au loin, dissimulé à l'ombre du pont, le corps du dévoreur est étendu. Peut-être qu'il est simplement assommé. Malheureusement, vous n'avez pas le temps de vous attarder : vous constatez avec horreur que d'autres créatures ont convergé vers leur congénère depuis les rues adjacentes. Ces silhouettes massives et sombres se regroupent autour de la dépouille et se mettent à la renifler.

« Allez, tirons-nous ! lâche Pam dans un murmure d'angoisse.

Vous vous mettez à courir le long de cette nouvelle rue, tandis que les hurlements barbares se déchaînent de plus en plus derrière vous. Furieux de découvrir l'un des leurs amoché, la meute de dévoreurs se lance à vos trousses, dans une charge qui fait trembler le sol.

- On est fichus ! » se lamente votre compagne d'échappée.

Vous regardez désespérément autour de vous, à la recherche d'une solution. Un peu plus loin, un unique véhicule poussiéreux est garé sur le bas côté de cette rue désertée. Si vous souhaitez vous en approcher, rendez-vous au **23**. À proximité, vous remarquez aussi une plaque d'égout. Si vous désirez y descendre, espérant que l'étroitesse de l'accès fasse renoncer vos poursuivants, rendez-vous au **471**.

514

Votre ultime coup achève l'Alésien, qui s'effondre comme une masse. Vous contemplez tristement le visage de cet être qui vous a aidé sans rien demander en échange et dont vous ne connaîtrez jamais ni les motivations ni même le nom. Vous vous accroupissez et vous lui fermez les paupières, en guise de dernier hommage. C'est bien peu pour une personne que vous venez de tuer de sang froid mais c'est hélas tout ce que vous pouvez faire.

Lorsque vous relevez, et que les Kronx peuvent enfin voir que votre adversaire git immobile sur le sol de l'arène, une immense rumeur agite le public. Vous voyez les gardes Kronx se précipiter vers vous tandis que le commentateur proclame :

« Chers spectateurs, nous avons un nouveau champion dans l'arène de Matsor ! Couronnons notre vainqueur !

Les gardes s'approchent de vous et vous font signe de monter dans un char, à quelques

mètres à votre gauche. Ce dernier est tiré par d'étranges créatures jaunâtres, qui ne réagissent pas lorsque vous montez à bord. Le Kronx qui conduit l'attelage donne un coup de fouet et vous vous retrouvez à défiler tout autour de la piste, dans un tour d'honneur fortement applaudi par le public, qui est debout pour vous saluer. Vous agitez faiblement les bras mais en votre for intérieur, vous ne voyez guère l'intérêt de remercier les monstres qui vous ont fait subir ces épreuves insensées.

Une fois le tour terminé, le char s'engage dans un couloir souterrain et quitte la piste ensoleillée. Vous descendez de l'attelage et les Kronx vous escortent à travers un labyrinthe de couloirs. Bientôt, les clameurs du public s'estompent et la luminosité baisse sensiblement au fur et à mesure que vous vous enfoncez dans les profondeurs de l'arène. Vous arrivez finalement devant une porte, que les Kronx vous font franchir. A l'intérieur, se tient un vaste débarras, qui est rempli d'armes, d'objets et de bibelots de toute sorte. Visiblement, c'est là que les Kronx stockent les possessions des participants aux épreuves. Les Kronx vous conduisent à une table où se trouvent plusieurs sacs à dos. Vous identifiez le votre et vous le saisissez, non sans avoir vérifié auparavant que le Daleth était bien à l'intérieur. Vous poussez un soupir de soulagement lorsque vos doigts entrent en contact avec la surface de l'artefact.

Les Kronx vous font ensuite quitter la pièce et vous marchez une bonne dizaine de minutes à travers de nouveaux couloirs, avant d'arriver à une massive porte de bois. L'une des créatures grogne :

- Voilà, tu es libre. Tire-toi et vas crever où bon te semblera ! »

Ses congénères s'esclaffent et font demi-tour, vous laissant seul dans le couloir obscur. Vous n'avez guère envie de vous attarder dans ce Monde après toutes les aventures que vous y avez vécues. Vous saisissez le Daleth et vous pressez l'interrupteur familial. Aussitôt, une unique porte holographique s'affiche devant vous. Malgré sa couleur pâle et son aspect tremblotant, c'est sans hésiter que vous l'empruntez. Rendez-vous au **676**.

515

Où diable le Daleth vous a-t-il encore conduit ? Vous venez de vous matérialiser en plein brouillard. On ne voit rien à plus de deux mètres. Nul bruit pour vous guider. Vous inhalez une espèce de brume tellement gorgée d'humidité que vous avez l'impression de respirer et de boire en même temps. Un goût de sel envahit votre bouche... Enfin du moins c'est respirable. Seul, perdu au milieu de nulle part, vous ressentez un besoin viscéral de vous accrocher à quelque point de repère. Vous vous sentez vulnérable en restant immobile au milieu de cette purée de pois où vous ne voyez goutte. Vous décidez d'avancer précautionneusement. Quelle direction allez-vous essayer de suivre ? Approximativement face à vous ? Rendez-vous au **742**

Vers votre gauche ? Rendez-vous au **295**.

Plus ou moins à votre droite ? Rendez-vous au **871**.

Si vous voulez déjà utiliser le Daleth pour quitter ce Monde, rendez-vous au **539**.

516

Vous contournez le rapidement pour passer votre arme sous sa tête. Au moment où le Spectre tente de se dégager, vous reculez brusquement en arrière. Le craquement

caractéristique de l'articulation brisée confirme que vous avez réussi. Le corps inerte aux pattes ballantes s'estompe jusqu'à disparaître complètement. Soulagé par cet heureux dénouement, vous vous asseyez pour vous remettre de vos émotions. C'est alors qu'apparaît une nouvelle créature... Rendez-vous au **490**.

517

Espoir vain. L'attaque suivante vous rate de peu, mais cogne le manche de votre arme, provoquant une telle secousse que la myriade reprend un instant sa forme ordinaire. À ce moment-là, vous ne voyez plus la Grande Faucheuse, ce qui vous affole encore plus, mais votre arme reprend une seconde après son aspect de faux et votre adversaire réapparaît au-dessus de vous, prêt à frapper. *Testez votre Habileté* avec un malus de 3 points. Si vous réussissez, vous esquivez la lame. Sinon, vous perdez autant de points d'*Endurance* que la différence entre le résultat de votre jet de dé et votre total d'*Habileté*. Profitant de la distraction, les autres faucheurs s'enfuient, aussi leur emboîtez-vous le pas, ne désirant pas rester une seconde de plus avec de monstre ! Rendez-vous **270**.

518

Vous vous placez idéalement, prêt à bondir dès que le Spectre Chasseur trouvera le véritable Daleth. Comme vous le craigniez, l'attente commence à devenir bien longue, et votre ventre fait quelques gargouillis. Vous manquez de vous endormir trois fois, mais l'effroyable idée que ce monstre parte avec le Daleth vous maintient éveillé bien au-delà de ce que vous auriez pu imaginer.

Malgré tout, vous finissez quand même par vous endormir, alors que votre infatigable ennemi a déjà détruit un bon quart du stock de jouets sans baisser son rythme de recherche. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *chanceux*, rendez-vous au **212**. Si vous êtes *malchanceux*, allez au **272**.

519

La porte s'ouvre sur une cuisine laissée à l'abandon. De lourds meubles en bois sont partiellement protégés de la poussière par des serviettes immaculées mais cette précaution n'a pas empêché les araignées de prendre possession des lieux et de tisser de larges toiles qui pendent allègrement du plafond. Vous repérez à la lumière émanant du couloir l'une de ces tisseuses et notez qu'elle est bien plus petite que celles auxquelles vous êtes habitué sur le continent de Khul. Difficile de croire qu'un animal à la taille si insignifiante puisse concevoir des pièges à insectes aussi imposants.

Vous êtes soudain tiré de vos considérations zoologiques par un mouvement à la périphérie de votre champ de vision. La surprise vous fait poser la main sur votre myriade et vous scrutez en vain la pénombre qui règne au-delà du vaisselier le plus éloigné. Vous approchez lentement votre main de l'interrupteur. D'un geste vif, vous l'actionnez et attendez nerveusement que l'ampoule dévoile la présence étrangère.

Une seconde ouverture permet d'accéder à une autre pièce, adjacente à la cuisine et plus proche de l'escalier que vous avez repéré au bout du hall. La porte est grande ouverte et vous pouvez voir la vague silhouette d'une table ronde au milieu des ténèbres

dans lesquelles est plongée cette nouvelle salle.

Si vous avancez prudemment vers cette porte ouverte, rendez-vous au **796** ; si vous mettez cette hallucination sur le compte de votre nervosité et préférez essayer la porte en vis-à-vis dans le hall, allez dans ce cas au **593** ; ou avancer jusqu'à l'escalier, rendez-vous alors au **454**.

520

Pour cet affrontement, vous pouvez avoir un ou deux compagnons ou être seul face au monstre. Dans ce dernier cas, entamez sans plus attendre le combat. Dans les autres cas, reportez-vous aux règles de création des personnages en sachant que vos compagnons sont les autres héros (si vous avez par exemple choisi le Baroudeur, ils seront respectivement le Mercenaire et le Scientifique). Considérez alors leur Habileté comme étant égale à son maximum moins 1, leur Endurance à son maximum moins 4. Ils n'auront cependant pas de total de Chance. Si vous n'avez qu'un seul coéquipier avec vous, choisissez celui des deux que vous préférez. Appliquez les règles du combat à plusieurs.

VER DES SABLES Habileté : 12 Endurance : 24

En plus de son *Endurance* exceptionnelle, le monstre dispose d'une attaque spéciale : sur un double obtenu à son jet d'attaque, le Ver crachera une gerbe de sable qui fera perdre un dé de points d'*Endurance* à chaque adversaire (ne lancez qu'une fois le dé). Enfin, vous ne pourrez tenter de fuir que si l'*Endurance* du Ver tombe à 12 ou moins.

Spécialité de l'artillerie neufortoise, votre arme de tir est évidemment conçue dans le but de nuire à ces créatures. Elle vous permet de faire perdre 6 points d'*Endurance* au lieu de 4 lorsque vous *testez votre chance* pour améliorer les dégâts. De plus, si vous obtenez un double 6, vous touchez une zone vitale qui lui retire en tout 6 points d'*Endurance* et 1 point d'*Habileté*. Cela est aussi valable pour vos équipiers. Vous ne pouvez pas *tester votre chance* sur le double 6.

Conséquences néfastes : si l'un de vos équipiers venait à mourir, vous essuieriez dans l'instant une perte de 2 points de *Chance*. Par contre, votre prochaine attaque causera, de rage, une perte double, même si vous obtenez un double 6. Si vos deux compagnons sont à vos côtés et qu'ils périssent tous les deux, cessez le combat et rendez-vous immédiatement au **861**. Si vous n'avez qu'un seul coéquipier avec vous et qu'il est tué, rendez-vous alors au **892**.

Fuite : si vous décidez de fuir et que vous avez le mot de passe « fumée » rendez-vous au **332**. Si vous ne l'avez pas mais que vous avez un compagnon avec vous, rendez-vous au **41**. Si vous décidez de fuir et que vous êtes seul, rendez-vous au **65**. *Dans tous les cas, chacun de vous perdrait 2 points d'Endurance due à l'ultime jet de sable du monstre dans votre dos !*

Si vous sortez vainqueur de ce combat avec le mot de passe « fumée » rendez-vous au **242**.

Si vous êtes vainqueur sans ce mot de passe, rendez-vous au **65**.

Mais si vous n'aviez qu'un seul compagnon au début du combat, rendez-vous dans tous les cas au **41**.

Sachez également que ce combat vous aura coûté 6 points de Temps, divisés par le nombre d'assaillants opposés au monstre, vivants ou morts.

521

Vous sentez que vous vous embourbez dans des explications peu crédibles. Les mots collent à votre langue et semblent prisonniers de votre bouche. Vous avez l'impression que votre gorge est tapissée d'algues microscopiques qui vous coupent le souffle. *Tentez votre chance.* Si vous êtes *chanceux*, rendez-vous au **804**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **586**.

522

Vous restez impassible tandis que les Gardes viennent vous encadrer. L'un d'eux pose sa main sur votre épaule et vous pousse délicatement vers le passage par où ils sont arrivés. Vous vous mettez en route, incertain du sort qui va vous être réservé...

Durant la marche, vous tentez d'engager le dialogue mais les deux êtres gardent le silence sans même vous regarder et vous devez vous résigner à terminer le parcours dans le silence le plus complet. Durant le chemin, vous croisez un petit groupe d'êtres habillés plus simplement que ceux que vous avez déjà vus, probablement des serviteurs. La plupart gardent le visage baissé en croisant votre groupe, mais l'un d'entre eux relève rapidement la tête et vous dévisage longuement. Vous tournez la tête vers lui et l'apercevez en train de vous observer tout en continuant sa marche, mais il détourne bien vite les yeux et vous le perdez de vue lorsqu'il tourne à un virage éloigné. Finalement, après avoir suivi les méandres du long couloir, les Gardes s'immobilisent devant une porte qui s'ouvre à votre approche. Ils attendent que vous ayez pénétré dans la salle mais ne vous y suivent pas, et la porte se referme devant eux.

Vous vous détournez de la porte et examinez la pièce dans laquelle vous vous tenez. Celle-ci est plutôt luxueuse par rapport à ce que vous avez déjà connu. Un immense lit occupe la majeure partie de l'espace sur votre droite. Sur la gauche, au milieu du mur, une ouverture conduit à un petit cabinet de toilette dont la plupart des équipements vous semble familiers. Le mur du fond de la pièce est entièrement occupé par une immense baie vitrée qui domine le canyon que vous avez aperçu plus tôt, mais il vous est impossible de l'ouvrir. Dans un coin, un plateau de victuailles colorées a été disposé sur une petite table, devant un fauteuil confortable.

Si vous voulez tenter d'ouvrir la porte d'entrée allez au **701**.

Si vous préférez explorer le cabinet de toilette allez au **864**.

Si, enfin, vous souhaitez vous attabler et manger le repas qui vous est offert, allez au **342**.

523

L'alarme s'arrête au moment où le dernier accès du virus est bloqué. Vous vous affalez sur le dossier de votre chaise en poussant un grand soupir de soulagement, oubliant les douleurs naissantes dans les muscles de vos doigts et de vos avant-bras. Le scientifique exulte, et se remet au travail deux fois plus vite.

« C'est bon, on a repoussé son attaque. Nous allons donc contre-attaquer en lui refermant sa porte inter-dimensionnelle une fois pour toute ! jubile-t-il.

Après une dizaine de minutes de manipulations diverses, votre écran redevient complètement vert. Votre double dit alors :

- Allons-y pour l'attaque finale. Ah, j'oubliais. Démontez votre Daleth, ça désactivera la majorité de ses programmes et sécurités. Il ne faut pas qu'il interfère avec mon invention.

Vous vous exécutez en le suivant dehors. Vous croisez ensuite les militaires avec des sortes de gros pistolets laser. L'un d'eux vous fait signe d'approcher.

- C'est un déphaseur dimensionnel, vous explique-t-il. Et ça, ce sont les charges d'antimatière qui vont avec. »

Ensuite, vous arrivez ensemble devant une immense sphère d'or tellement fine que vous voyez à travers. Elle contient une sorte d'appareil ressemblant à un télescope, ou à un grand canon. À l'intérieur, les deux autres types en bleu affichent un air des plus satisfait, annonçant la réussite de leur mission. Rendez-vous au **90**.

524

Vous vous engagez dans la fissure. Il fait sombre là-dedans, mais les parois sont trop rapprochées pour que vous puissiez vous perdre, et la lumière de votre myriade compense. Quand elles s'écartent d'un coup, vous hésitez sur la conduite à tenir. Votre faible lueur vous permet de distinguer une vaste caverne d'où partent un grand nombre de chemins, et si vous devez progresser là-dedans, il vous faudra vous en remettre au hasard. Vous pouvez retourner dehors et continuer votre chemin au **276** si vous le désirez. Sinon, lancez un dé. Si vous obtenez :

- 1 ou 2 : rendez-vous au **717**.

- 3 ou 4 : rendez-vous au **630**.

- 5 ou 6 : rendez-vous au **689**.

525

Vous n'avez pas fini de vous retourner que vous courez déjà plus vite que vous ne vous en croyiez capable. Vous initiez ainsi un mouvement de foule, et tous les faucheurs possédant une constitution matérielle vous accompagnent. L'incarnation de la fin de tout est sur vos talons, et les chauves-souris continuent de vous harceler ! Vous agitez votre arme pour les repousser.

NUEE DE CHAUVE-SOURIS Habileté : 5 Endurance : 4

Si vous parvenez à les vaincre en trois assauts ou moins, rendez-vous au **468**. Sinon, rendez-vous au **604**.

526

Tandis que vous sentez le poison vous troubler les sens, vous acquiescez pour accepter le marché :

« Parfait ! Buvez ceci, dit le vieil homme en vous tendant une jatte de terre noirâtre, cela calmera la douleur et vous redonnera un peu de lucidité jusqu'à ce que vous reveniez. Vous vous emparez du récipient et buvez maladroitement le liquide verdâtre qu'il contient. En quelques secondes, vous reprenez vos esprits, haletant.

- Prenez un bateau et gagnez la cote Sud. Vous y trouverez des arbustes à feuilles bleues, ramassez autant de graines que vous pourrez à son pied. Allez ensuite dans les grottes qui longent la cote et entrez à l'intérieur, pour y recueillir quelques champignons troglodytes. Pour finir essayez de trouver des baies d'Olfag, elles sont petites, oblongues et de couleur brune. Revenez dès que possible avec tous ces ingrédients et ne traînez pas en route, ou le poison qui coule dans vos veines aura raison de vous... »

Foudroyant le vieil homme du regard, vous retournez à l'embarcadère pour y prendre un canot et commencez à pagayer vigoureusement vers la rive lointaine. Rendez-vous au **289**.

527

Vous visez le monstre, et tirez dès qu'il est dans la ligne de mire. Vous pouvez utiliser une seule charge ou les deux lors de cet assaut à distance (*n'oubliez pas d'enlever la ou les charge(s) utilisée(s) de votre Feuille d'Aventure*). Pour chaque tir, vous devez *Testez votre Habileté* (si vous êtes le *Scientifique*, déduisez un point du total des dés ; si vous êtes le *Mercenaire*, c'est 2 points que vous devez déduire). Chaque tir réussi coûtera 2 points d'*Endurance* au Spectre. Lorsque vous en aurez fini (*si vous avez utilisé les deux charges, jetez l'arme vide et rayez-la de votre Feuille d'Aventure*), passez à la suite des festivités ! Que voulez-vous faire ?

Si vous avez un pistolet laser, le canarder ? Rendez-vous au **527**.

Si vous avez encore la dague, la lancer ? Rendez-vous au **738**.

L'attaquer avec le poing américain ? Rendez-vous au **331**.

L'empaler avec l'hallebarde ? Rendez-vous au **621**.

Trancher le membre qui tient la myriade avec le cimenterre ? Rendez-vous au **754**.

528

« Je suis désolé mais je n'ai rien pour payer, avouez-vous piteusement.

Votre mine malheureuse n'émeut cependant pas l'homme moustachu qui fronce sévèrement ses épais sourcils.

- Non. Pas de ça, mon gaillard. L'auto n'avance pas avec de l'eau et je ne fais pas ce métier pour voir du paysage. T'as plutôt intérêt à... Eh ! Reviens-là ! »

Vous vous faufilez en courant parmi les passants qui s'agglutinent à l'ombre d'une immense tour haute d'au moins trois cent mètres, espérant ainsi échapper à la colère du pilote vociférant. *Tentez votre chance*.

Si vous êtes chanceux, rendez-vous au **263** ; sinon, allez au **105**.

529

Vous contrecarrez sa manœuvre avec habileté, et réussissez à libérer votre arme de ses griffes. Vous êtes maintenant l'un face à l'autre, telle des statues de guerriers prêts à l'assaut final, chacun cherchant à évaluer la meilleure stratégie d'attaque, élaborant

des tactiques de défenses, établissant un bilan de points forts et des points faibles de l'adversaire. Soudain, un être étrange apparaît entre vous deux. Rendez-vous au **609**.

530

Les deux Hidiens se jettent des regards embarrassés.

« En fait, répond lentement Selnyon, nous ne savons guère de quoi se compose cette planète. Nous sommes tout de même au courant de l'existence de plusieurs villages non loin du nôtre mais nous sommes des gens assez sédentaires voyez-vous et nous détestons quitter notre terre natale. La plupart des habitants de ce village ne l'ont d'ailleurs jamais fait. Nous imaginons qu'il y a probablement d'autres êtres vivants quelque part mais nous ignorons tout d'eux.

Changeant quelque peu de sujet, vous leur demandez qui sont ces Maglors qui vous ont en quelque sorte accueillis à votre arrivée dans leur Monde :

- Ce sont une race intelligente d'animaux, vous répond Trynium. Ils possèdent, comme vous l'avez remarqué, le don de télépathie, ce qui fait que nous pouvons les comprendre et vice-versa. Ils sont nos amis et nous aident pour trouver de la nourriture et des matières premières.

Tandis que vous conversiez avec vos hôtes, le repas s'est achevé depuis longtemps et vous commencez à ressentir une pointe de fatigue ; bien qu'il fasse encore grand jour à l'extérieur, il doit être assez tard et vous réprimez un bâillement. Les deux Hidiens le remarquent assez rapidement :

- Il est tard, dit Selnyon, et vous avez l'air exténué. Nous avons une chambre d'ami au premier étage. Montre-lui Trynium.

Vous remerciez une nouvelle fois le vieil Hidien pour son hospitalité, le félicitez pour son repas, lui souhaitez bonne nuit et vous suivez son fils qui vous emmène vers un incroyable escalier végétal, fait de racines entrelacées et recouvertes d'une épaisse couche de mousse.

Arrivé à l'étage, vous débouchez dans un petit vestibule, qui comporte trois portes : une en face de vous, une à votre gauche et une dernière à votre droite. C'est vers cette dernière que se dirige Trynium. Il pousse la porte et s'efface, vous dévoilant une pièce de taille moyenne, assez chic en ameublement : un lit végétal, à la structure de bois et avec une mousse soyeuse en guise de matelas, une petite table et une grande armoire, entièrement faites de bois et de végétation. Vous remerciez Trynium pour ce gîte et vous posez les yeux sur la lumière qui illumine la pièce à travers une fenêtre ovale, et qui n'a pas diminué depuis votre arrivée sur ce Monde, il y a maintenant quelques heures. Avant qu'il ne quitte la pièce, vous demandez à l'Hidien si cette lueur ne vacille jamais :

- Oh si, répond-il amicalement, il n'y en a plus pour beaucoup de temps, ne vous inquiétez pas pour ça. Reposez-vous bien. »

Vous souhaitez la même chose à Trynium et bientôt, vous vous retrouvez seul dans la chambre verdoyante. Rendez-vous au **168**.

531

La plupart des cellules sont solidement verrouillées et le bois de la porte, bien que vermoulu, est trop épais pour espérer entrer par la force. Au final, seules trois cellules

se laissent forcer sans résister. Si les deux premières sont parfaitement vides, des dalles ont été déplacées sur le sol de la troisième, révélant un espace assez large pour permettre à un homme de s'y glisser. Toutefois, vous hésitez quelque peu à vous aventurer dans les fondations d'une forteresse en ruine. La structure s'est probablement fragilisée au fil des siècles et un éboulement pourrait vous emprisonner pour toujours dans les profondeurs obscures. Après quelques secondes de réflexion, vous prenez votre décision. Si vous voulez vous engager dans le trou, rendez-vous au **906**. Si vous jugez plus prudent de retourner dans le souterrain et d'essayer l'une des deux autres portes, rendez-vous au choix au **652** ou au **669**, après avoir ajouté un point à votre total de *Temps*.

532

Prudemment, vous goûtez un morceau d'algue. C'est salé et amer, mais cela semble comestible. Vous pouvez en prendre pour l'équivalent d'un repas, en espérant que ces algues se conservent bien. Quoiqu'il en soit, il vous semble que le brouillard se lève un peu devant vous, dégageant une espèce de trouée. Faute de mieux, vous décidez de repartir dans cette direction. Rendez-vous au **619**.

533

Vous avez les poumons en feu et vos bras commencent à être parcourus de violentes douleurs mais vous ne ralentissez pas votre allure pour autant. Serrant les dents, vous approchez progressivement de votre objectif. Plus que vingt mètres. Quinze. Dix maintenant. Vous entendez un nouvel hurlement quelque part à votre droite mais vous ne perdez pas de temps à tourner la tête pour voir de quoi il retourne. Les cinq derniers mètres vous paraissent durer une éternité mais bientôt, vous vous agrippez au rebord sablonneux de la fosse et vous vous extirpez de l'eau boueuse. Soufflant et crachant, vous reprenez votre respiration et vous levez la tête. Un seul Alésien est pour le moment sorti de l'eau et vous n'en apercevez qu'un seul autre encore dans l'eau. Ce dernier n'est plus qu'à quelques mètres du bord. Vous le voyez s'agripper au rebord et tenter de sortir de la fosse.

A cet instant, dans un jaillissement d'écume, vous voyez une *chose* bondir hors de l'eau et se jeter sur l'Alésien. Vous distinguez vaguement un corps noirâtre recouvert d'écailles et une longue queue avant que la créature ne saisisse le malheureux et le rejette dans la fosse. L'Alésien pousse un hurlement où se mêlent terreur et désespoir, avant de disparaître sous la surface trouble. La scène n'a pas duré plus d'une poignée de secondes et bientôt, tout redevient paisible dans la fosse. Mais la vue de l'Alésien solitaire à quelques mètres de vous suffit à vous rappeler que vous n'avez pas rêvé et que trois êtres vivants viennent de périr dans cette fosse, victime de vous ne savez quelle abomination.

« Nous avons deux survivants cher public, annonce d'une voix réjouie le Kronx. Place maintenant à l'Ultime Epreuve, qui permettra de les départager et décidera du vainqueur des jeux de l'arène de Matsor. »

Les Alésiens vous emmènent alors dans un ultime recoin de l'arène. Rendez-vous au **325**.

534

La discussion ne mène à rien. Vous campez chacun sur vos positions, sans faire avancer le débat d'un iota. Soudain, vous entendez :

« On a les fragments, on se replie ! Fonce !

Ce sont vos doubles qui courent vers le portail inter-dimensionnel sous le feu ennemi.

- Hey ! Qu'est-ce que tu fais ? crie l'un d'eux. On t'avait dit de tirer à vue.

Le deuxième tire alors au laser sur votre double qui s'écroule foudroyé par la charge photonique.

- On a pas le temps magne-toi !!

Et le deuxième renchérit aussitôt :

- Laisse c'est un blaireau !

Vous n'arrivez pas à détacher le regard de votre corps mort devant vous. Car même si ce n'est pas vous, il y a de vous en lui quand même... Les larmes courent sur vos joues pendant que le portail inter-dimensionnel se referme définitivement. Vous avez peut-être permis à un Monde de survivre, mais vous en avez condamné un autre, et pire, vous avez laissé mourir l'un de vous, un frère en quelque sorte, sans rien faire pour le défendre.

- Les mains en l'air !

Vous tournez la tête, et voyez quatre autres de vos copies en treillis jaune paille et vert pâle vous tenir en joue avec les armes de poing.

- Je ne vous veux aucun mal », dites-vous d'une voix atone, en tentant de dissimuler votre peur.

Si vous possédez un Orbe des Âmes et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au **570** ; sinon, allez au **554**.

535

Le Spectre était déjà un adversaire redoutable, mais armé, il vous semble invincible. Il vous balaye comme un fétu de paille, et vous envoie valser à plus de deux mètres. Votre arme est projetée contre le mur et vous au sol. Vous perdez un point d'*Endurance*. Vous vous relevez rapidement, et évaluez une autre façon de récupérer la myriade qui a repris sa forme initiale. Qu'allez-vous faire ?

Si vous avez un pistolet laser, le canarder ? Rendez-vous au **527**.

Si vous avez encore la dague, la lancer ? Rendez-vous au **738**.

L'attaquer avec le poing américain ? Rendez-vous au **331**.

L'empaler avec l'hallebarde ? Rendez-vous au **621**.

Trancher le membre qui tient la myriade avec le cimenterre ? Rendez-vous au **754**.

536

Tout en prenant un excellent repas, vous réfléchissez aux implications. Au pire, vous en avez pour quelques jours d'ascension. Ce qui vous tracasse, c'est le picotement qui est probablement dû à la couche d'ozone. Ce qui signifie que si vous la dépassez, vous allez griller - si vous ne finissez pas empoisonné avant par le gaz protecteur. À moins que cette tour ne possède un champ de force qui protège les personnes empruntant cet escalier délirant. Vous décidez finalement de continuer ; au moindre pépin, il sera

toujours temps de redescendre. Le soir, vous vous pelotonnez du mieux que vous pouvez. Grâce à la Corne, vous générez les boissons chaudes que vous buvez entre deux siestes. Vous craignez de mourir de froid, et la fatigue se fera ressentir le jour suivant.

Quand le soleil se lève, vous vous réveillez complètement transi, épuisé (Vous perdez 8 points d'*Endurance* ; si vous possédez une Fourrure de Yak'Mouth vous n'en perdrez que 4). Vous mettez près d'une heure à vous réchauffer le corps. Les premières marches sont les plus difficiles. Petit à petit, vous reprenez du poil de la bête, grâce à la Corne d'Abondance qui vous fournit toute l'énergie nécessaire. De nouveau, le crépuscule rougeoyant annonce une nouvelle nuit glaciale. Vous consommez un maximum de nourriture énergétique, puis passez une nouvelle nuit entrecoupée de prise de boissons revigorantes pour ne pas mourir gelé. Votre ascension continue ainsi les six jours suivants le long des marches trop dures. Les écarts de températures démoniaques vous épuisent ; vous brûlant le visage de chaleur le jour, et vous gelant jusqu'au tréfonds de votre être la nuit (Si vous n'avez pas la Fourrure de Yak'Mouth, considérez que votre aventure se finit lors de la cinquième nuit, car vos vêtements ne vous permettent pas de survivre à ses conditions inhumaines. Si vous avez la Fourrure de Yak'Mouth, abaissez votre total d'*Endurance* à un, cette ascension vous a mené aux extrêmes limites de vos capacités).

En vous référant au décor que vous connaissez maintenant par cœur, vous estimez bientôt boucler votre premier tour de Tour, pourriez-vous dire. Première bataille remportée contre vous-même, le froid, et ce joyau impossible. Vous ne savez plus si vous avez envie de continuer, de vous arrêter, de redescendre, voire de vous jeter dans le vide. Complètement épuisé et hagard, vous manquez de chuter lorsqu'une marche inexistante se dérobe sous votre pied. Par réflexe, vous vous jetez contre la paroi, fermez les yeux, et respirez par saccades. En rouvrant les yeux, vous voyez un palier qui marque la fin de l'escalier. Avec ironie, vous craignez avoir raté un panneau « construction inachevée, ne pas monter ». Allongé le long des marches, les arrêtes vives de diamant incrustées dans votre chair vous font mal, ce qui vous empêche de glisser dans un endormissement fatal. C'est en vous relevant que vous remarquez une ouverture hexagonale dans la paroi. En lâchant un soupir de soulagement, vous vous dirigez vers cette entrée salutaire à quatre pattes. À l'intérieur, vous êtes arrêté net par une sorte de membrane qui bloque le passage. En appliquant votre main, vous constatez qu'elle est composée de lamelles qui s'écartent. Vous ressentez un léger souffle à ce moment. Intrigué, vous passez à travers, et vous retrouvez devant une autre de ses membranes organiques. Vous franchissez ainsi une cinquantaine de sas répartis sur toute la longueur du tunnel. Au fur et à mesure de votre progression, vous sentez une augmentation de la température et de la concentration d'air. Au bout de ce système, un nouvel escalier s'ouvre à l'intérieur de la tour. Soulagé, vous abandonnez à une grosse nuit réparatrice avant de monter la moindre marche.

La chaleur agréable, l'absence de vent, et la diminution progressive de la gravité facilitent votre ascension. Bien que la luminosité intensive du diamant vous fasse mal aux yeux en fin de journée. Vous passez des semaines à monter l'escalier de cristal. Votre corps est devenu une machine dont la seule finalité est de gravir des marches cristallines d'un couloir vitreux infini. Le fait d'être enfermé continuellement vous pèse. Quelle vue magnifique auriez-vous à l'extérieur.

Les derniers jours, vous ne pensez même plus. Vous avez épuisé vos moindres

souvenirs, vos moindres réflexions théoriques, aucune projection dans l'avenir ne vient plus vous effleurer, puisque celui-ci n'est qu'une marche de plus qui mène à une autre marche qui mène à une nouvelle marche qui... Cet endroit une version gelée du légendaire désert du Tartare, reste à savoir quel a été votre crime.

Enfin vous avez du nouveau en face de vous : un porte en acier marquée « Terminus ». Vous devez fournir un immense effort de concentration pour faire stopper votre corps qui aurait bien continué jusqu'à heurter l'obstacle. Debout et immobile, vous regardez cette aberration. Un flash cauchemardesque traverse votre esprit : derrière cette porte, un autre escalier ! C'est cette horrible possibilité qui vous paralyse. Vous ne supporteriez pas une telle vision, vous le savez. Même un mur serait acceptable. Vous délirez encore pendant une demi-heure, vous enfonçant dans des considérations psychologiques et des hypothèses mythologiques incertaines. C'est votre ventre criant famine qui vous ramène sur le chemin de la raison. Vous prenez un repas assez banal, ayant épuisé de l'envie à l'écœurement tous les plats de vos rêves lors de cette ascension. Après une petite sieste, vous vous approchez enfin de la porte. Par réflexe, vous cherchez le nom et la sonnette du propriétaire, mais il n'y a rien du tout. Vous entreprenez de toquer quand celle-ci glisse brutalement, accompagnée du sifflement caractéristique de l'air comprimé. Rendez-vous au **568**.

537

Le chant de l'individu masqué se poursuit pendant de longues minutes et ses acolytes en robes conservent pendant ce temps la même immobilité solennelle. Sa voix enfle bientôt tandis qu'il lève un poignard à la lame droite qui était posé sur le lutrin, à côté du grimoire. Les six spectateurs redressent la tête pour voir la lame du couteau se parer d'un léger halo surnaturel. Le rituel parvient à son terme et la sorcellerie est à présent presque palpable dans l'atmosphère poussiéreuse du grenier.

Une grande silhouette surgit soudain du néant pour se matérialiser entre vous et les sectateurs. Vous pensez un instant avoir été repéré par un Spectre Chasseur mais l'entité qui vient d'être appelée en ce Monde se révèle finalement d'une autre nature, peut-être encore plus terrifiante que vos redoutables Némésis.

La bête humanoïde dépasse les deux mètres de haut et ses bras sont si longs qu'ils glissent sur le sol. Ridée, hirsute, elle est recouverte d'un épiderme brun et flasque qui semble flotter sur ses membres alors que sa tête n'est qu'une masse informe aux yeux vides. Celle-ci oscille légèrement de gauche à droite comme si la créature était en proie à l'ivresse. D'énormes griffes se déplient à l'extrémité des membres antérieurs et le monstre se tourne vers vous, ayant visiblement détecté votre présence. Obéissant peut-être à un ordre mental de son conjurateur, il court alors vers vous en faisant trembler le plancher sous sa masse.

Si vous possédez un Signe des Anciens, rendez-vous au **377**.

Sinon, vous pouvez vous extraire de la trappe pour tirer sur l'horreur avec votre fusil, rendez-vous alors au **444** ; ou fuir en redescendant l'échelle, allez dans ce cas au **244**.

538

Les hurlements vous guident jusqu'à l'escalier qui descend vers les caves. Sans hésiter

une seconde, vous empoignez la myriade et accourez pour empêcher le Spectre Chasseur, ou quiconque d'autre, de s'emparer du Daleth ! Le corps sans vie du marchand est étendu dans le couloir. Vous ne pouvez vous empêcher de le fouiller, mais il n'y a rien d'intéressant sur lui. Devant vous, la porte marquée « DALETH » est ouverte et la salle illuminée. Seul le bruit de pièces métalliques que l'on déplace et que l'on jette vous parvient.

Jetant un œil à l'intérieur, vous constatez avec bonheur que le Spectre Chasseur farfouille dans le tas de Daleth. Il prend chaque jouet, l'examine, puis l'écrase entre ses mains comme s'il était fait de papier. Il n'a donc pas de moyen plus précis de localiser le Daleth. C'est un bon point pour vous, d'autant qu'il est à l'opposé de l'endroit où vous étiez tombé. Qu'allez-vous faire ?

Attaquer le Spectre Chasseur ? Rendez-vous au **820**,

Attendre qu'il ait trouvé le Daleth pour l'attaquer à ce moment ? Rendez-vous au **518**,

Chercher le Daleth près de l'endroit où vous étiez tombé en surveillant votre ennemi ?

Rendez-vous au **908**.

539

Vous sortez le Daleth de votre sac à dos, et vous pressez le bouton commandant les portes dimensionnelles mais une seule s'affiche, d'une couleur blanche. Il semblerait que malgré le fragment déjà déniché, vous ne soyez pas encore totalement maître de vos déplacements. Sans vous apitoyer plus longtemps sur votre sort, vous franchissez néanmoins la porte dimensionnelle. Rendez-vous au **173**.

540

Vous observez le Haut Conseiller disparaître dans le passage tandis que vous attendez, immobile, au milieu de la salle. Au bout de quelques secondes, le socle sur lequel vous vous tenez commence à remonter très lentement vers le plafond, dans un silence absolu. Il vous faut prendre une décision rapide.

Si vous souhaitez sauter du socle sur le sol en contrebas allez au **192**.

Si vous préférez attendre pour voir où cela va vous conduire allez au **103**.

541

« Je suis venu vous prévenir d'un danger émanant des créatures de la forêt. Elles vont tenter de sauver toutes celles que vous avez emprisonnées.

Le prince vous regarde avec intérêt :

- Et comment vont-elles s'y prendre ?

- Une d'elles a réussi à s'introduire chez vous, et elle a modifié le Pot-De-Gangue à votre insu. Lors de la prochaine lune, elles utiliseront un sortilège pour dissoudre les sphères simultanément.

- Mon dieu !

- Oui, ce sera le chaos. Lorsque tous les scorpions de la ville s'en prendront aux habitants, votre milice sera vite débordée, ne croyez vous pas ?

- Hum, c'est possible. Mais je n'ai pas été prévenu de la moindre intrusion...

- Si la magie a été utilisée, il est possible que vos gardes ne s'en soient pas aperçus.

Pourriez-vous me montrer le Pot-de-Gangue afin que je l'examine ?

Il vous regarde profondément, cherchant quelque chose dans votre regard. Puis il se lève :

- Suivez-moi... »

Rendez-vous au **63**.

542

Prenant votre élan, vous donnez un brutal coup d'épaule dans le garde le plus proche, le projetant à terre dans un cri. Sa chute vous permet de vous glisser entre ses compagnons et d'atteindre la salle suivante. Vous entendez derrière vous les gardes hurler de terreur et de souffrance, mais votre propre peur vous empêche de vous retourner pour voir ce qu'il advient d'eux. La pièce est encombrée de nombreuses caisses à moitié éventrées, vous obligeant à slalomer pour poursuivre votre avance. Rien ici ne vous sera d'un quelconque secours pour échapper au Spectre Chasseur, et vous avez peu d'espoir de vous cacher... Deux autres portes, hormis celle par laquelle vous êtes entré, permettent de quitter la pièce : l'une, sur votre gauche, donne sur un balcon extérieur que vous distinguez à travers une vitre au verre épais, tandis que l'autre, en face de vous, semble conduire vers l'intérieur du bâtiment.

Si vous choisissez le balcon, rendez-vous au **847**.

Si vous préférez la porte en face, rendez-vous au **133**.

543

Se dessinant à quelques mètres de vous, vous apercevez, dans le lointain, l'église tant convoitée. Selon vous, il ne vous faudrait que très peu de temps pour l'atteindre, c'est pourquoi vous pressez le pas. À n'en pas douter, quelque chose d'important doit se trouver dans l'église. Malheureusement pour vous, les monstres ailés ont fait leur retour et ceux-ci ne perdent pas une seconde avant de fondre droit sur vous. Rapidement, vous brandissez la torche magique au-dessus de votre tête et vous la tournoyez dans les airs tout en courant droit devant vous. *Testez votre habileté* à quatre reprises. Chaque fois que vous échouerez, vous perdrez 3 points *d'Endurance*. Finalement, vous réussissez à repousser vos assaillants après en avoir brûlé quelques-uns. Ceux-ci s'en vont à tire-d'aile en poussant des sons aigus. Reprenant votre souffle, vous foncez en direction de l'église. Cette dernière, construite de pierres noires, se dresse de toute sa hauteur. Bien plus haut, vous apercevez d'immenses vitraux aux dessins compliqués. À cause du brouillard, vous ne parvenez pas à les identifier. Devant vous, au-dessus de quelques vastes marches, se tient la lourde porte du monument. Vous vous en approchez et vous poussez le battant : celui-ci est ouvert ! Prudent, vous la refermez. Peut-être vaut-il mieux chercher un autre moyen d'entrer dans l'église. Si vous décidez de faire le tour du bâtiment et y chercher une autre entrée, rendez-vous au **781**, mais si, malgré tout, vous préférez franchir la porte principale, rendez-vous au **296**.

544

Vous contemplez un instant la nage aérienne des Méduses Luminescentes, quand surgit une énorme forme sombre. Vous pensez aussitôt que les Méduses fuyaient peut-

être le nouvel arrivant, vu son aspect peu engageant. Deux fois plus grande que vous, cette masse ressemble à une gigantesque étoile de mer, mais dont les branches s'apparenteraient plutôt à des tentacules de pieuvre. Vous n'avez guère le temps de continuer vos comparaisons anatomiques, car la créature change de direction, semblant considérer que vous faites une proie facile à attraper... ce qui est parfaitement exact. Vous vous mettez en position défensive, en interposant votre myriade pour garder le monstre à distance, ce qui n'a pas l'air de l'impressionner. La créature essaie de vous asséner une véritable gifle à l'aide de l'un de ses tentacules muni de ventouses. Il est trop tard pour faire les présentations, place à l'action :

ETOILE PENTACULAIRE Habileté : 7 Endurance : 24

Dès que vous aurez mené trois assauts, rendez-vous au **188**.

545

« Ah ? Et qu'est-ce qu'ils disent de moi ?

- Que je dois vous accompagner à la Tour de Diamant.

- C'est une bonne chose, répondez-vous satisfait. Quand partons-nous ?

- Demain matin. Rendez-vous ici.

- D'accord. Vous voulez combien ?

- Pas d'argent pour ça. Les Esprits de Lumière vous sont reconnaissants de les avoir libérés. Allez vous coucher, bonne nuit.

À votre retour dans le caboulot, la fête bat son plein, et les mains avinées commencent à perdre patience. C'est avec une danseuse sur les genoux que vous retrouvez Avram.

- Tiens, r'voilà nod' terreur, beugle-t-il, déclenchant un rire gras du seul de ses acolytes qui n'est pas encore raide mort sous la table. Alors, t'es bredouilles ?

- Non, lui répondez-vous avec dédain, j'ai un guide. Adieu. »

Sans faire attention à sa réplique désobligeante, vous allez dîner et montez vous coucher. Rendez-vous au **727**.

546

Vous pensez qu'il est peut-être un trop risqué de passer à l'attaque car même si le prêtre noir a toujours le regard rivé sur le Daleth, il ne lui sera pas difficile d'user à nouveau de sa magie. Néanmoins, vous espérez pouvoir agir en conséquence assez vite car les créatures qui volent toujours autour de vous ne vont sûrement pas attendre indéfiniment avant de vous tailler en pièces. Enfin, le nécromancien daigne jeter un coup d'œil dans votre direction, puis s'exclame :

« Bien, je n'ai plus besoin de toi, vermine ! Mes créatures, massacrez-le ! »

Pour répondre à sa demande, les monstres émettent des grognements satisfaits avant de fondre sur vous à toute vitesse. Tout à coup, quelque chose d'inattendu se produit : alors que les monstres ne sont plus qu'à quelques mètres de vous, l'air semble se condenser au centre de l'église. Puis, lentement, des silhouettes difformes commencent à apparaître à quelques mètres de vous. En quelques secondes, les Spectres

Chasseurs se sont matérialisés. Vous n'avez cette fois aucun moyen de leur échapper, et vous vous préparez à affronter votre mort prochaine. Alors que vous fermez les yeux, prêt à accepter votre sort, vous vous rendez soudainement compte que ce n'est pas vous qui possédez le Daleth ! Les Spectres Chasseurs l'ont également senti et détournent rapidement leur regard de votre personne pour le porter sur le prêtre noir qui ne semble pas réaliser ce qui se passe. Et quand les immondes fantômes foncent sur lui, il ne comprend que trop tard ce qu'il en est. Il n'a pas le temps d'utiliser sa magie ou d'appeler ses créatures à la rescousse que les Spectres le réduisent en silence dans une terrible mise à mort. La violence est telle que le Daleth est propulsé dans les airs, atterrissant non loin de vous. Son enchanteur étant mort, le sort qui entravait vos mains prend fin avec lui, et vous ne perdez pas une seconde pour ramasser le Daleth qui se trouve à vos pieds. Non loin de vous, se tient toujours le fragment en lévitation. Heureusement pour vous, les Spectres Chasseurs sont absorbés par leur tuerie tandis que les autres créatures invoquées par le prêtre noir disparaissent peu à peu. Profitant de cette aubaine, vous accourrez en direction du fragment, sans oublier de récupérer votre torche magique qui git sur le sol. Vous vous saisissez du morceau et comme pour celui découvert dans le Wurm's Feld, vous constatez qu'il correspond précisément à l'un des trois orifices du Daleth. Effectivement, le fragment s'incruste parfaitement dans la fente, au moment où les Spectres Chasseurs se détournent de leur victime pour vous poursuivre à nouveau. Dès que vous avez ôté le fragment de son piédestal, les portes commencent à se refermer une à une. Vous n'avez plus une seconde à perdre, vous devez entrer dans l'une d'elle avant que vos poursuivants vous tuent à votre tour. À présent que vous avez le Daleth et son fragment en votre possession, vous avez sauvé le village de cette terrible malédiction, et si vous n'avez pas le temps de leur annoncer la bonne nouvelle, vous gagnez quand même deux points de *Chance* pour avoir mené votre mission à bien et pour avoir survécu aux multiples périls de ce Monde. Vous remarquez en outre, malgré votre empressement, que les portes ont désormais une forme ovale bien définie. Par ailleurs, malgré le vacarme qui règne dans l'église, un léger son se dégage de chacune des portes, faible, mais tout à fait audible pour une oreille exercée comme la votre. Mais le temps presse : choisissez rapidement une porte parmi les quatre qui ne se sont pas encore fermées

Si vous optez pour la première, qui est un mélange de vert et de marron, rendez-vous au **56**.

S'il s'agit de celle de droite, qui est d'un gris plus clair, et où il vous semble entendre la voix rassurante d'une femme, rendez-vous au **815**.

Si vous optez pour la troisième, qui est rouge vif et qui sent nettement le souffre, rendez-vous au **666**.

Enfin, si vous choisissez la dernière, qui est grise comme la pierre, et où il vous semble sentir une odeur de renfermé, rendez-vous au **333**.

547

Votre adversaire s'écroule, mais emporté par votre rage, vous continuez à frapper à coups redoublés le tas d'os sur le sol. Pendant ce temps, la vibration sonore derrière vous change, stridule, devient un unique cri aigu qui vous vrille le crâne. En temps normal, vous auriez probablement pu résister plus longtemps, mais dans votre état de fatigue nerveuse et physique actuelle, ce bruit a un effet dévastateur et il terrasse votre

système nerveux en un instant. Vous vous effondrez sur le sol, en proie à des convulsions. Le cri de la banshee annonce la mort, et celui-ci ne fait pas exception car la faux de Blanche s'abat sans pitié sur vous.

548

Vous n'arrivez pas à le convaincre, et il a même réussi à vous persuader que c'est vous qui êtes dans l'erreur ; manipulé par des doubles sans scrupules qui pillent des Mondes innocents pour sauver le leur. Vous vous rangez finalement à ses côtés. Soudain, vous entendez :

« On a les fragments, on se replie ! Fonce !

Vous faites un signe d'assentiment de la tête à votre double qui se range à vos côtés. Lorsque les deux fuyards arrivent, ils pilent net devant vous deux qui leur barrez le chemin du retour.

- Hé ! Qu'est-ce que tu fais ?

- Il est hors de question de sacrifier ce Monde pour sauver le nôtre, vous ne passerez pas !

Leurs visages se durcissent :

- C'est ce qu'on va voir sale traître !

Engagez le combat aux côtés de votre double. Pour cela, rajoutez-vous deux points d'*Habilité* ; déduisez un point aux dégâts que vous recevrez ; et doublez les points de blessures infligées à vos adversaires qui seront considérés comme un seul ennemi.

DOUBLES VOLEURS Habileté : 10 Endurance : 30

Si vous êtes vainqueur, continuez votre lecture.

Derrière vous, la porte s'est refermée pendant le combat. Votre double vous remercie et vous sert la main.

- Bonne continuation, mon ami. Je suis sûr que tu trouveras ce que tu cherches.

- Merci. Bonne chance à toi aussi. »

Il ramasse alors les deux fragments de Daleth, et s'en va vers la géode scintillante. De votre côté, vous remontez le Daleth, l'activez, et contemplez les trois portes qu'il vient de projeter à quelques mètres de vous. Choisissez celle que vous souhaitez emprunter.

Si vous voulez franchir la porte laissant entrevoir un petit village d'apparence paisible, mais d'où se dégage une odeur de pourriture, rendez-vous au **492**.

Si vous choisissez plutôt la porte menant au beau milieu d'une mer calme, et d'où se dégage le bruit rassurant de vaguelettes inoffensives, rendez-vous au **159**.

Enfin, si vous optez pour la porte menant sur une plateforme de goudron et d'où ne se dégage aucun bruit, rendez-vous au **481**.

549

Vos écrans de contrôles et toutes les fonctionnalités se coupent d'un seul coup. L'impact suivant vous projette au sol, et vous vous évanouissez. Vous êtes soudain réveillé par une formidable explosion. Vos os vibrent à l'unisson des pulsations soniques de votre Daleth, avec lequel vous avez l'impression de ne faire plus qu'un. Lorsque vous osez rouvrir les yeux, c'est pour découvrir un décor des plus étranges, et des plus inquiétant.

En fait, la description que vous feriez est celle-ci : devant vous s'étale un autre Monde, comme si celui où vous étiez avait été déchiré. Un gigantesque cratère recouvert d'une chape de ténèbres se trouve devant vous. Avançant jusqu'au bord, vous découvrez avec horreur que toute sa circonférence est parsemée de copies de vous-même. Vous aimeriez bien qu'il s'agisse d'un effet de miroir dû à quelques surfaces réfléchissantes savamment disposées, mais vous savez qu'il en est rien. Vous êtes clairement à la croisée de milliers de Mondes. Quant au cratère en lui-même... Allez découvrir cela au **591**.

550

Dès que vous arrivez sur la rive, les fées se dispersent. Un magnifique pont en lierre tressé, aux rambardes garnies de grappes de raisins étincelants, se déroule sous vos yeux ébahis. Il flotte sur le fleuve sans aucune courbure, comme si le courant ne pouvait infléchir les fins rameaux. Une telle chose est superbe et effrayante à la fois. Bien que vous ne soyez pas très rassuré lors de vos premiers pas, vous devez admettre l'étonnante solidité de l'assemblage. Le clapotis de l'eau juste en dessous de vous, vous donne l'impression de marcher sur l'eau. De l'autre côté, vous découvrez une petite clairière où se trouve une fleur géante : elle doit bien mesurer cinq mètres de haut, ses feuilles amples et délicates sont courbées d'une élégante façon. La tige, aussi large qu'un tronc d'arbre, soutient un bourgeon géant qui pourrait vous engloutir si cette plante était carnivore. Vous vous demandez si vous n'êtes pas sur une île, car la traversée n'a duré que quelques minutes ; alors que vous êtes persuadé que le cours d'eau a une largeur bien plus importante.

La fleur s'épanouit en diffusant une lumière abondante. Vous êtes émerveillé quand vous voyez un buste de femme apparaître. Une fée, plutôt. Elle est en tout point identique à celles qui vous ont amené ici. L'intérieur des pétales ouverts est d'un blanc éclatant, presque aveuglant. Sans se pencher, elle tend ses bras vers vous.

Si vous avez été empoisonné par le Roi-Scorpion, rendez-vous au **723**. Sinon, allez au **328**.

551

Vous réussissez à prendre la myriade juste avant que le cadavre ne disparaisse. Vous soufflez de soulagement, en n'osant même pas imaginer ce qu'il se serait passé si le Spectre mort était reparti avec votre arme. Vous ne l'auriez sûrement jamais récupérée. Rendez-vous au **366**.

552

Le mineur, qui à sa façon de combattre, vous apparaît finalement comme bien peu humain, semble plus puissant que vous, mais se révèle relativement facile à affronter, étant donné son absence totale de stratégie. En effet, il se contente de donner des coups de pioche hystériques dans le vide, en poussant des cris désarticulés qui vous brisent les tympans. L'éclairage rouge de la grotte rend à l'ensemble du tableau un aspect particulièrement cauchemardesque. Votre myriade prend soudain la forme de sa pioche. Cette fois, la transformation ne vous surprend qu'à moitié ; visiblement, le

Technocrate avait vu juste : il s'agit bien d'une myriade. La pioche qu'elle imite actuellement est une arme conçue pour infliger de puissants dommages aux parois minérales, alors vous ne doutez pas de son efficacité sur un être de chair. Cette arme très dangereuse n'inflige pas deux mais trois points d'*Endurance* de perte à l'adversaire à chaque assaut remporté. En revanche, ôtez un point à votre total d'*Habilité* car vous n'êtes guère habitué à utiliser pareille arme, sauf si vous incarnez le *Baroudeur*.

MINEUR FOU *Habilité* : 5 *Endurance* : 8

Si vous demeurez vivant au terme de ce combat, le mineur s'effondre bruyamment sur sol en poussant des cris de douleur aussi sauvages qu'indescriptibles. Si vous voulez maintenant fouiller ses vêtements, rendez-vous au **354**. Si vous vous éloignez de cet endroit en empruntant l'unique galerie permettant d'en sortir, rendez-vous au **61**. Si vous utilisez votre Daleth pour quitter au plus vite ce Monde, rendez-vous au **313**.

553

Vous parcourez la courte distance qui vous sépare de la maison de Selnyon en soufflant comme un bœuf et en jetant frénétiquement des coups d'œil par-dessus votre épaule. Personne ne semble vous avoir suivi et vous parvenez sans heurts à bon port. Vous ouvrez la porte à la volée et vous vous engouffrez dans la demeure déserte. On n'y voit guère à l'intérieur : les Hidiens ne semblent posséder aucune forme d'éclairage ; logique, songez-vous, pour un Monde où la lumière ne s'éteint jamais. En attendant, vous êtes obligé d'avancer à tâtons dans le hall ténébreux. Votre respiration haletante est le seul bruit à percer un silence absolu.

Vous décidez de ne pas prendre le risque de vous promener dans la maison sans lumière et vous choisissez de rester dans le hall. Vous vous asseyez sur le sol soyeux car l'attente jusqu'au lever du jour risque d'être longue.

Effectivement, vous patientez encore et encore. Comme vous n'avez aucun moyen de décompter le temps, vous en êtes réduit à des suppositions quand à la durée réelle de votre attente. Cependant, vous commencez à ressentir des crampes et vos membres sont ankylosés.

Soudain, vous entendez du mouvement au dehors. Des bruits de pas rapides et légers. Les Hidiens ont retrouvé votre trace. Vous décidez de ne pas bouger, au cas où ils ne vous auraient pas aperçu. Hélas, vos espoirs sont douchés lorsque la porte s'ouvre à la volée sur deux Hidiens hagards. Leur apparence vous donne froid dans le dos : ils marchent pratiquement à quatre pattes, grognent comme des animaux et bavent abondamment. Ils ne vous ont pas encore aperçu dans l'obscurité ambiante, mais ce n'est qu'une question de minutes. Qu'allez-vous faire pour vous tirer de ce guêpier ?

Si vous voulez monter à l'étage pour tenter de vous échapper, rendez-vous au **169**.

Si vous préférez tenter une sortie par la porte principale, rendez-vous au **863**.

554

« Ça c'est pas sûr mon gars, rétorque l'un d'eux en vous tenant en joue.

- Je ne l'ai pas tué, ce sont les fuyards qui ont fait ça !

- Tu es pourtant avec eux !

- J'étais avec eux, mais je ne cautionne pas leur méthode. Je suis désolé pour votre Monde.

Ne savant pas trop quoi faire, les militaires abaissent leurs armes. L'un d'eux déclare :

- Partez d'ici. Vous en avez fait assez. »

Vous baissez la tête d'un air coupable, et remontez votre Daleth. Vous l'activez et contemplez les trois portes qu'il vient de projeter à quelques mètres de vous. Choisissez celle que vous souhaitez emprunter.

Si vous voulez franchir la porte laissant entrevoir un petit village d'apparence paisible, mais d'où se dégage une odeur de pourriture, rendez-vous au **492**.

Si vous choisissez plutôt la porte menant au beau milieu d'une mer calme, et d'où se dégage le bruit rassurant de vaguelettes inoffensives, rendez-vous au **159**.

Enfin, si vous optez pour la porte menant sur une plateforme de goudron et d'où ne se dégage aucun bruit, rendez-vous au **481**.

555

Laissant là le buisson et ces baies, vous reprenez votre route vers l'ouest. Quelques minutes plus tard, cependant, votre chemin se trouve bloqué par un énorme bloc de roche grise, qui barre la totalité de la grève et s'enfonce sur plusieurs mètres dans l'eau glacée du lac. Sa haute paroi abrupte et lisse vous interdit d'y grimper pour la franchir et vous devez vous résoudre à changer votre route.

Si vous voulez faire demi-tour et repartir vers l'est, rendez-vous au **347**.

Si vous préférez quitter le grève et vous enfoncer dans les taillis au Sud, rendez-vous au **588**.

556

Soudain trois formes étranges se matérialisent de la même façon que les Spectres, sauf que ce ne se sont pas les affreux insectes habituels. Il s'agit plutôt de créatures humanoïdes bipède à la peau jaune chinée de taches noires, mesurant plus de deux mètres, et développant une masse musculaire assez impressionnante. Sous leurs yeux verts fluorescents se trouve une bouche munie de mandibules pointues - autre point commun avec vos Spectres Chasseurs. Enfin, sur leur tête se trouvent des sortes de cadenettes noires qui descendent jusqu'à leurs épaules. L'un d'eux vous adresse la parole d'une voix rauque accompagnée de grognements intempestifs.

« Nous sommes les Yautjas, Gardiens de l'Ordre Universel ! Donnez-nous le Daleth ou mourez !!.

Voilà qui a le mérite d'être clair. Vous sentez les deux autres se rapprocher derrière vous.

- Oui, pas de problème, faites-vous tout de go. Je vous le donne, attendez.

Vous tendez le Daleth de la femme bleu au prédateur. La main griffue se referme sur le globe.

- Bien. Vous avez sauvé le Multivers et l'Équilibre Cosmique. Allez en paix ! »

Puis ils disparaissent, sans pour autant oublier votre geste. En effet, vous sentez une aura puissante et revigorante vous envelopper (*rétablissez votre total d'Endurance à sa valeur initiale*). Tout guilleret, vous sortez votre appareil, l'activez, et traversez la belle

porte rose aux senteurs suaves qui se dessine devant vous. Rendez-vous au **889**.

557

« Est-ce que vous cherchez à reconstituer un Daleth vous aussi ? demandez-vous anxieux.

- Oui. Et je viens de retrouver l'un des constituants justement.

- Voilà qui est fâcheux, car je venais justement le chercher !

- Eh bien, disons que j'ai gagné.

Il sort alors le Daleth d'un compartiment collé à sa hanche, et l'active. Alors qu'il remet son casque, vous l'interrompez au moment où le vôtre vrombit comme un moteur d'avion au fond de votre sac à dos.

- Arrêtez ! criez-vous en tendant la main.

Son appareil émet un signal strident qui l'oblige à interrompre la manœuvre. Il se tourne vers vous, et vous menace de son bras libre.

- Qu'est-ce que tu as fait ?

- Rien, rien, je t'assure. Mais j'ai déjà eu le cas. Combien de fragments as-tu récupérés ?

- C'est le deuxième, seulement.

- Moi, il ne m'en manque qu'un seul. Juste avant de venir ici, j'ai croisé une créature bleue qui en possédait un bien moins complet que le mien.

- Hein ? Y a combien d'exemplaires de ce truc ? demande-t-il déconcerté.

- Je ne sais pas, dites-vous en sortant le vôtre.

Après vérification, vous constatez que le morceau qui vous manque n'est pas en sa possession, et que ceux qu'il a correspondent aux deux derniers que vous avez récupérés. Voyant le vôtre presque complet, il s'exclame :

- Ouah, c'est vrai, il t'en manque un seul ! Mais comment est-ce possible ? Tu as presque le même âge que moi, et tu n'as aucune protection !

- Je ne vois pas le rapport. Je n'ai jamais eu de problèmes majeurs dans les Mondes que j'ai visités. Pourquoi ?

- Moi, ça fait deux ans que je me balade de Monde en Monde. J'ai trouvé le premier morceau il y a six mois seulement. Lors de ma première semaine de voyage, j'ai failli mourir dans un Monde volcanique à l'atmosphère empoisonnée. J'ai dû fuir immédiatement, et me suis retrouvé dans un Monde technologiquement avancé. C'est grâce à eux que j'ai cette armure. Elle m'a permis de survivre dans des environnements vraiment horribles : fond d'un océan à plus de dix kilomètres de la surface, Monde élémentaire de feu - à moins que ce ne fusses un soleil ? -, espace interstellaire, estomac de monstres gigantesque, déserts infinis, et j'en passe... Je trouve environ un Monde viable sur trois. J'estime avoir eu une chance incroyable au début de ma quête. Vous êtes stupéfait par tant de disparités, jamais vous n'avez trouvé de Mondes aussi invivables. Statistiquement, vous auriez dû normalement en visiter quelques-uns. Et puis vous avez trouvé les fragments en un temps record, en comparaison des années qui semblent se profiler pour votre double.

- Comment expliqueriez-vous ça ? Pourquoi c'est plus facile pour vous ?

Vous sentez une pointe de jalousie mêlée d'agacement qui pourrait envenimer la situation.

- Je n'en sais rien. Peut-être est-ce dû à la nature des pièces récupérées ? Moi, la

première que j'ai récupérée était sur mon propre Monde depuis deux cents ans.

- Quoi ? fulmine-t-il.

- Oui, le Daleth voyage aussi dans le temps. Bref, n'ayant pas les mêmes éléments de départ, il est possible que ce soit ça.

Soudain, trois formes massives se matérialisent autour de vous. Ce sont des androïdes comportant de multiples appendices qui sont autant de membres que d'armes.

- Les Holomorphes !

- Les quoi ? demandez-vous agacé.

- Les Holomorphes. Ce sont les gardiens du Dieu des Machines. Apparemment, notre univers serait gouverné par des Dieux issus de technologies avancées qui auraient remplacé les Véritables Dieux Originels. Cette Guerre Divine eu lieu il y a des Éons. Nous allons de voir les combattre, ils veulent récupérer le Daleth pour conquérir d'autres Mondes, c'est dans leur programmation.

Vous vous rapprochez de Lanzecki pour combattre à ses côtés. La myriade recouvre instantanément votre main, votre bras, puis votre torse jusqu'à vous phagocyter complètement. Au moment où vous êtes persuadé que vous allez mourir étouffé par le métal liquide, le noir fait place à un large écran vert aux inscriptions et cadrans multicolores. Vous respirez normalement, et votre premier geste est de regarder votre main... métallique. Vous priez pour que l'intérieur de votre corps ne soit pas devenu un ensemble de câbles électriques et de cellules photoélectrique garnissant un endosquelette en alliage Titane-Tungstène.

- Vous avez un mimétiseur ! » s'exclame Lanzecki.

Mais vous n'avez pas le temps de lui répondre car les trois serviteurs du Dieu des Machines passent à l'action. Vos caractéristiques sont décrites ci-dessous pour ce combat spécial qui se déroule de la façon suivante :

- Au début de l'assaut, choisissez votre système parmi des six énumérés ci-dessous (1 à 3 sont offensifs, 4 à 6 sont défensifs).

- Ensuite, déterminez le système qu'utilisera votre adversaire en lançant un dé. Après le lancer, vous pouvez *tenter votre Chance* pour influencer le résultat : si vous êtes *chanceux*, ajoutez un au résultat de celui-ci ; si vous êtes *malchanceux*, déduisez un.

- *Résolution de l'assaut* : Calculez d'abord les dégâts des systèmes offensifs, puis résolvez les effets des systèmes défensifs. Considérez que tous les systèmes s'activent simultanément, il est donc possible que vous et votre adversaire vous abattiez simultanément. Passez ensuite à l'assaut suivant.

Système 1 : Type Offensif. Mono-Phaser Photonique. Inflige un nombre de dégâts égal à deux dés auxquels on ajoute 10 (Vous avez 2 charges chacun. Quand il n'y en aura plus, ce système deviendra une copie du système 3). Si une charge est bloquée par le système 4, l'ordre de lancement aura été annulé. Vous ne perdrez donc pas cette charge.

Système 2 : Type Offensif. Micro-Torpille à Proton. Inflige un nombre de dégâts égal à un dé plus 6 points (Vous avez 3 torpilles chacun. Quand il n'y en aura plus, ce système deviendra une copie du système 3). Si une torpille est bloquée par le système 4, elle aura été lancée mais n'explosera pas. Vous perdrez donc la torpille quand même.

Système 3 : Type Offensif. Maser Nano-Pulsant. Envoie quatre rafales, infligeant chacune un dé plus 6 points de dégâts (rajoutez un point de dégât supplémentaire par six sortis).

Système 4 : Type Défensif. Décharge Électromagnétique. Lancez un dé. Bloque les Systèmes Défensifs (4 à 6) adverses sur un nombre pair ; les Systèmes Offensifs (1 à 3) sur un nombre impair. Si votre adversaire l'utilise, son effet sera effectif sur vous.

Système 5 : Type Défensif. Bouclier Quantique. Absorbe la moitié des dégâts arrondis au supérieur des

Systèmes Offensifs adverses (1 à 3).

Système 6 : Type Défensif. Femto-Champ Anentropique. Au début de l'assaut suivant, lancez les dés qui déterminent les systèmes utilisés par votre adversaire avant de choisir le vôtre. Si votre adversaire utilise ce système en même temps que votre système 6 lors du même assaut, cela annulera l'effet de votre système ; sinon, il n'aura aucun effet.

Considérez que vos adversaires ne seront jamais à court de torpilles, ni de phaser, grâce à leur équipement complet. *Si pendant le combat votre bouclier est réduit à 0 ou moins, rendez-vous immédiatement au 549.* Le camp dont tous les boucliers auront été réduits à zéro ou moins sera vaincu.

VOUS Bouclier : 100

LANZECKI Bouclier : 100

Premier HOLOMORPHE CHASSEUR Bouclier : 100

Deuxième HOLOMORPHE CHASSEUR Bouclier : 100

Troisième HOLOMORPHE CHASSEUR Bouclier : 100

Si vous êtes victorieux et que Lanzecki est encore vivant, rendez-vous au **142**.

Si vous êtes victorieux mais que Lanzecki a été vaincu, rendez-vous au **699**.

558

Au moment où vous sortez, Avram arrive avec ses trois compères. Il semble en pleine forme, et vous bouscule d'un coup d'épaule viril avec un air de défi :

« Alors le touriste, prêt pour la visite de la région ?

Son haleine qui empeste l'alcool vous oblige à détourner la tête.

- Hey l'indien, c'est moi.

Udayanga réapparaît :

- Que veux-tu Avram ?

- Le top en matière de Magie ! On va casser du Dragon !! lâche-t-il en éclatant d'un rire tonitruant.

- Je n'ai plus rien, ce jeune homme a tout acheté.

- Ça m'étonnerait, regarde ce que j'ai !

Il sort une petite chose brillante de sa poche. Intrigué, vous vous approchez afin de voir de quoi il s'agit. La stupéfaction affichée du marchand vous étonne, mais ce n'est rien à côté de votre tête déconfite. Au creux du gant en cuir se trouve... un boulon de huit complet (vis, écrou, et rondelle) sans aucune trace de rouille.

- Aaahhh, fait le commerçant d'une voix rauque contemplative.

- Il est à toi si tu me refiles une Corne de Chérubin.

- Quoi ? glapit-il de surprise.

- Hey, l'indien !! C'est du métal !! Bêlé-t-il à tue-tête.

- Attends, je vais voir si j'en ai une, dit-il en allant au fond.

- C'est quoi une Corne de Chérubin ? tentez-vous.

Le guide aviné vous regarde comme si vous veniez de poser une question stupide.

- Ça nous protégera de quelques désagréments. Si à un moment j'ordonne à tout le

Monde de se regrouper autour de moi, bouge tes fesses, et tu sauras. Mais je préférerais ne pas avoir à l'utiliser, finit-il dans un murmure inquiet.

C'est à ce moment-là que vous décidez de lui faire confiance. Cette remarque et son attitude dénotent une plus grande expérience que vous ne l'auriez jamais imaginé. Udayanga revient, et donne une corne bleutée à Avram qui lui lance le boulon comme s'il donnait un os à un chien.

- On y va les filles, assez traîné ! »

Vous quittez la ville en compagnie de vos quatre associés. Vous peinez sur le sol glacé. Des engelures commencent à apparaître sur vos lèvres malgré l'application de la graisse recommandée par vos guides. Vous prenez le repas de midi en marchant (*déduisez un repas de votre Feuille d'Aventure ; sinon, vous perdez 5 points d'Endurance*). Les vents ralentissent votre progression, et les nuages apportent des chutes de neige fine qui cinglent votre visage. Les bourrasques se font bien plus forte en fin de journée, sinistres envoyées d'un Maître de la Tour ourdissant quelque sombre machination contre vous, finissez-vous par penser dans vos souffrances interminables (*vous perdez 2 points d'Endurance, sauf si vous possédez une Fourrure de Yak'Mouth*). Le soir, vous montez les tentes au pied des contreforts qui mènent au plateau. Vous êtes littéralement anéanti. Vous ne sentez plus vos membres. Ce froid est vraiment épuisant, il pompe votre énergie jusqu'à la dernière étincelle.

Vous partagez la tente d'Avram, les trois autres ont la leur. Dehors, le blizzard continue son travail de sape. Vous vous envoyez directement l'équivalent de 2 repas, afin de pouvoir vous remettre de cette journée épuisante et pour tenir la nuit aussi (*déduisez 2 repas de votre Feuille d'Aventure ; sinon, vous perdez 5 points d'Endurance par repas non pris*). Vous vous pelotonnez enfin au fond de votre couverture sur laquelle vous avez empilé vos habits ; puis sombrez dans un sommeil que vous espérez réparateur. Si vous avez discuté avec Manoj, rendez-vous au **284**. Sinon, rendez-vous au **494**.

559

Si vous avez choisi :

- Rouge, rendez-vous au **193**.
- Jaune, rendez-vous au **455**.
- Vert, rendez-vous au **187**.
- Rousse, rendez-vous au **474**
- Blanche, rendez-vous au **405**.
- Barbu, rendez-vous au **835**.

560

Les Hidiens semblent stupéfaits de vous voir fendre la foule, et encore plus lorsque vous prenez la parole :

« Qu'est-ce qui se passe ici ? Selnyon ; vous vous adressez directement à votre hôte ; qu'est-ce que cela signifie ?

- Je n'ai pas le temps de vous expliquer, réplique celui-ci, visiblement tendu à l'extrême. Mais, ils doivent entrer dans ces cellules, autrement, vous n'imaginez pas ce que ça peut entraîner.

- Je n'imagine pas en effet, répondez-vous sur le même ton, ce qui peut nécessiter de parquer ces malheureux comme des bêtes fauves.

- Très bien, répond en soufflant Selnyon. Mais le temps presse, je vais devoir être bref. Nous autre, les Hidiens, nous sommes des gens proches de la nature, vous l'avez remarqué. La lumière qui éclaire notre Monde n'a pas pour unique fonction de nous chauffer et de permettre le développement de la végétation. Elle nous maintient en vie, nous donne notre énergie et nous évite des ennuis de santé. Nous n'en avons évidemment pas conscience puisque le jour ne se couchait jamais sur Verian. Jusqu'au jour où cet être est arrivé du néant. Nous n'avions jamais vu d'autres créatures que nous, donc nous l'avons reçu amicalement car nous pensions qu'il était bon. Mais, rapidement, il a dévoilé son vrai visage ; il nous a demandé de nous soumettre à son maître, un Archimage qui voulait dominer notre Monde. Nous avons évidemment refusé et il est parti comme il était venu. Nous avons cru en être débarrassés mais très rapidement, son maître est venu personnellement à nous. Il a réitéré sa menace ; devant notre refus définitif, il s'est mis dans une colère effroyable. Je n'oublierai jamais son nom, dit tristement Selnyon. Globus a écarté les bras et a prononcé une formule étrange. Aussitôt, le ciel au dessus de nos têtes s'est assombri et a pris une teinte noire comme l'encre. Mais, plus grave, nous avons *changé* avec lui. J'ai senti à cet instant une chape de plomb s'abattre sur mes épaules et un sentiment terrifiant m'a traversé, un mélange primitif de haine et de violence. Vingt quatre Hidiens sont morts cette nuit-là, roués de coup pour la plupart. Lorsque le jour a fini par revenir, nous avons compris que Globus nous avait maudits, pour l'éternité. Depuis cette date, nous nous réfugions chaque nuit dans ces cellules, car c'est le seul moyen de contrôler notre face obscure qui se déchaîne tous les soirs. C'est pourquoi nous devons nous dépêcher de.... »

A cet instant, le coin de ciel que vous pouvez apercevoir par l'unique fenêtre qui dessert l'immense salle s'obscurcit brutalement. Aussitôt, vous constatez un *changement* chez Selnyon et tous les Hidiens qui vous entourent. Physiquement, ils sont toujours les mêmes, mais vous ressentez une lueur nouvelle dans leurs yeux, un durcissement de leurs visages et une aura menaçante émane à présent d'eux. Une peur aussi soudaine qu'incontrôlable vous envahit.

Si vous voulez fuir au plus vite cette salle, rendez-vous au **789**.

Si vous voulez vous adresser à Selnyon, rendez-vous au **628**.

561

Vous arrivez à écarter ses pattes griffues pour enfoncer la lame entre deux segments. Bien calé entre les plaques de chitine, vous faite un grand mouvement pour écarter l'exosquelette de la chair. Un sifflement strident vous vrille le cerveau. Vous perdez un point d'*Endurance*. Malgré l'attaque sonique du Spectre, vous êtes persuadé qu'il accuse le coup (*retirez lui 4 points d'Endurance*). Il vous repousse cependant avec férocité, vous envoyant valser à plus de deux mètres. Votre arme est projetée contre le mur et vous au sol, ce qui vous fait perdre un autre point d'*Endurance*. Vous vous relevez rapidement, et évaluez une autre façon de reprendre la myriade qui a repris sa forme initiale. Qu'allez-vous faire ?

Si vous avez un pistolet laser, le canarder ? Rendez-vous au **527**.

Si vous avez encore la dague, la lancer ? Rendez-vous au **738**.

L'attaquer avec le poing américain ? Rendez-vous au **331**.

L'empaler avec l'hallebarde ? Rendez-vous au **621**.

Trancher le membre qui tient la myriade avec le cimenterre ? Rendez-vous au **754**.

562

Vous n'arrivez pas à éviter le laser qui vous transperce douloureusement l'avant-bras et vous arrache un cri de douleur. Vous perdez 3 points d'*Endurance*. Soudain, un choc monstrueux ébranle le vaisseau. Vous vous écroulez par terre affaibli par la douleur vive qui vous vrille tout le côté gauche. Votre assaillant est aussi au sol, mais il se relève instantanément en poussant un hurlement. Suivant son regard, vous voyez un astéroïde incrusté dans le nez du vaisseau qui est complètement pulvérisé. Au loin, vous en devinez d'autres qui arrivent dans votre direction ! L'alerte passe à une fréquence plus élevée :

« Alerte Générale ! Alerte Générale ! Boucliers Détruits ! Pluie de Météorites Annoncée ! Tout le personnel doit rejoindre les soutes centrales ! Alerte Générale ! Alerte Générale ! Boucliers Détruits ! Pluie de Météorites Annoncée ! Tout le personnel doit rejoindre les soutes centrales ! Alerte Générale ! Alerte Générale... »

Le type panique de plus belle et fonce dans le téléporteur, vous abandonnant à une mort certaine. Alors que la porte se referme, vous vous relevez rapidement, sortez le Daleth, puis l'activez à toute vitesse. Devant vous trois portes s'affichent aussitôt, flottants à quelques centimètres au dessus du sol. Sans réfléchir plus longtemps vous faites votre choix.

Si vous empruntez la première porte, qui est rouge sang, rendez-vous au **848**.

Si vous franchissez plutôt la deuxième porte, qui est une sorte de mélange de vert et de bleu, rendez-vous au **507**.

Si vous choisissez la troisième porte, de couleur rose bonbon, rendez-vous au **226**.

Mais si vous avez déjà visité tous ces Mondes, rendez-vous au **382**.

563

Un tapis beige et élimé permet de gravir l'antique escalier sans trop faire gémir le bois. Vous avisez diverses traces de pas sur le tissu clair et épaulez en conséquence votre fusil, prêt à vous défendre contre tout assaillant qui vous attendrait à l'étage. Le martèlement de la colossale créature semble avoir définitivement cessé et vous atteignez rapidement le second palier. Un nouveau couloir se présente à vos yeux, éclairé par un lustre de cristal terni par la couche de poussière qui y a élu domicile. Aucun meuble n'entrave la progression et les murs sont désespérément nus. Vous repérez deux portes sur votre gauche et avez l'intime conviction que la bête se trouve dans l'une ou l'autre des pièces situées derrière. Le couloir s'achève en cul-de-sac mais une échelle est posée contre le mur du fond et permet d'accéder à une trappe découpée dans le plafond.

Si vous ouvrez la première porte, rendez-vous au **162** ; si vous approchez de la seconde, allez au **460** ; si vous grimpez à l'échelle, rendez-vous au **648**.

Vous ne savez pas combien de temps s'est écoulé depuis que vous vous êtes évanoui, mais lorsque vous reprenez connaissance, c'est pour constater que votre tête vous fait atrocement souffrir et que vous êtes complètement déshydraté. Vous essayez de bouger vos mains mais celles-ci sont immobilisées par magie. Lorsque le brouillard qui dansait devant vos yeux se dissipe enfin, c'est pour vous rendre compte que vous êtes assis, le dos appuyé contre une colonne. En face de vous, à quelques mètres, se tient un autel sur lequel repose un cadavre à moitié dépecé. Juste à côté, tenant un kriss dans une main et gesticulant avec l'autre, se dresse un homme portant une longue robe noire tachée de sang frais. L'homme est de haute taille et a le crâne complètement rasé. Ses oreilles sont percées d'anneaux et plusieurs tatouages, n'ayant aucune signification pour vous, ornent sa nuque. L'étrange individu psalmodie une prière incompréhensible mais ce qui retient le plus votre attention est un objet métallique, de petite taille et autour duquel brûle des rayons électriques, lévitant au-dessus d'un socle de pierres noires ! C'est un fragment de Daleth ! En regardant un peu plus loin, vous comprenez enfin la raison de la cacophonie qui vous a accueilli en entrant dans l'église : plusieurs portes, visiblement créées par le fragment, se sont ouvertes en même temps et dans chacune d'elle, surgissent des hordes de monstres affreux, notamment les créatures ailées qui ravagent le Monde dans lequel vous vous trouvez en ce moment. Tous les monstres volent autour de leur nouveau maître, poussant des rugissements horribles. Ainsi donc, vous savez maintenant pourquoi vous avez atterri ici : pour mettre la main sur ce fragment et mettre un terme aux agissements du prêtre noir. Finalement, les villageois avaient peut-être raison lorsqu'ils disaient que c'était le destin qui vous avait envoyé sur leur Monde. Tout à coup, le prêtre démoniaque tourne son faciès hideux dans votre direction et s'adresse à vous en esquissant un sourire mauvais :

« Tiens tiens, l'élu s'est enfin réveillé. Tu as de la chance, tu arrives au bon moment. Je suis en train de mettre un terme à la création de mon armée.

- Votre armée ? répétez-vous.

- Oui, tout à fait, vous répond-t-il en montrant ses dents aiguisées en forme de pointes. Mais approche donc que je t'explique tout ça. D'ailleurs, je sens que tu as un objet en ta possession qui me sera grandement utile pour la suite.

Voyant là une opportunité de mettre la main sur le fragment du Daleth, vous exécutez son ordre et vous vous approchez de lui. Les créatures tournoient autour de vous mais elles ne semblent pas vouloir vous attaquer. Alors que vous n'êtes plus qu'à quelques mètres de lui, vous vous retrouvez soudain complètement immobilisé. De sa main libre, le nécromancien vous a jeté un sort de paralysie et prend plaisir à observer votre malheur. D'un pas lent, il s'approche de vous tandis que vous sentez dans votre poche le Daleth qui semble réagir à la présence du fragment. Malheureusement pour vous, le prêtre plonge sa main dans votre poche et en ressort le puissant artefact. Ce dernier luit d'une telle intensité que vous en avez les yeux qui brûlent, au contraire de l'étranger qui ne paraît pas en souffrir.

- Qu'est-ce que ceci murmure-il ? Cela ressemble à cet objet que j'ai découvert voilà trois mois. Ainsi, ce ne serait qu'une partie de celui-ci. Cela va grandement simplifier ma tâche, poursuit-il, une lueur mauvaise dans les yeux.

- De quoi parlez-vous ? demandez-vous, fasciné malgré vous.

- Je parle de cet objet, que j'ai déniché dans les collines voisines. Il m'a permis de

réaliser enfin mon but. Ne comprenez-vous pas ? crie-il soudain, d'un air dément. J'ai réalisé ce que nous cherchons à mettre en œuvre depuis des siècles. J'ai ouvert une connexion directe avec le plan de Gormoth ! Les serviteurs de Herebus ont pu passer de la terre sombre à cette Eglise. Avec l'engin complet, je pourrai aller beaucoup plus vite et beaucoup plus loin ! Grâce à lui, je serai à la tête d'une armée invincible ! Et ce magnifique artefact que voilà (il plonge son regard dans le Daleth) me permettra de voyager à travers le temps et l'espace en compagnie de mon armée démoniaque et ainsi, je convertirai l'Univers tout entier à la cause de mon maître !! J'ai déjà pu voir l'efficacité de quelques-uns de ses monstres en faisant attaquer ce maudit village et tout ce qui l'entoure ! »

Rien qu'à cette pensée, vous frémissez d'effroi tandis que votre vis-à-vis, lui, est pris d'un rire démentiel. Heureusement pour vous, le sort de paralysie qu'il vous a lancé s'estompe à l'instant où il observe le Daleth. Recouvrant la mobilité de vos membres, il vous faut songer à agir. Qu'allez-vous faire ? Allez-vous tenter de lui donner un coup de pied afin de lui faire lâcher le Daleth (rendez-vous au **418**), ou préférez-vous attendre un meilleur moment (rendez-vous au **546**) ?

565

Vous dégainez à toute vitesse et pointez le canon en face de la blessure. La puissance du tir (*déduisez une charge*) fait fortement reculer le spectre en arrière (si vous aviez posé un piège avec l'arbalète, *rendez-vous immédiatement au 660*). Une forte odeur de charnier vient à vos narines, pendant que le Spectre libère un sifflement strident qui vous vrille le cerveau. Vous accusez le coup de l'attaque sonique et vous perdez un point d'*Endurance*. Vous saisissez l'horreur de la situation lorsqu'une déchirante douleur surgit de votre flan gauche (vous perdez 3 points d'*Endurance*) : dans sa chute, il vous a tiré dessus avec la myriade transformée en pistolet laser ! Lorsque sa patte percute le sol, la myriade s'échappe des griffes et tombe à vos pieds. Vous la ramassez promptement pendant que le corps carbonisé du Spectre s'estompe. Rendez-vous au **366**.

566

Vous prenez place sur l'échelle, tout en sentant la créature traverser la pièce à grande vitesse et vous manquer de peu. Le monstre se fracasse contre l'ouverture en faisant trembler le mur. En même temps que vous amorcez votre descente, aussi rapidement que possible, vous observez avec inquiétude la grosse forme noire massée contre la fenêtre, trop imposante pour passer par cette voie et vous suivre. Avec horreur, vous voyez une patte velue, aussi large qu'un tronc d'arbre, sortir depuis la chambre et saisir le montant de l'échelle! Tout en poussant des grognements féroces, la bête se met à secouer vigoureusement la structure. *Tentez votre chance* : si vous êtes *chanceux*, rendez-vous au **137**. Dans le cas contraire rendez-vous au **336**.

567

A peine l'avez-vous touché que la porte émet une violente décharge électrique. Vous perdez 3 points d'*Endurance*. Impossible de passer par ici.

Si vous n'avez pas encore parlé à l'homme, vous pouvez le faire au **101**.
Sinon, vous n'avez plus qu'à partir en utilisant votre Daleth, rendez-vous au **324**.

568

Vous avancez maintenant dans un environnement complètement métallique, avec des consoles vidéo, des néons, des diodes... Bref, de l'électronique qui marche. Vous êtes au paradis ! Vous récupérez le Daleth et l'activez avec fébrilité, mais rien ne se passe. Vous poussez un gémissement de frustration, suivi d'une soudaine envie de le balancer contre le mur.

« Bienvenue sur la Station Terminus, déclare une voix grinçante.

À votre gauche se tient un robot. Il est extrêmement rudimentaire. Son corps cylindrique repose sur deux chenilles, et chaque bras est muni d'une pince rudimentaire. Sa tête ressemble à celle d'un requin marteau, affublée de deux énormes lentilles exorbitées qui lui servent d'yeux.

- Qu'est-ce que c'est que ça... lâchez-vous sous la surprise.

- Prototype Système Artificiel-Intelligent Nucléaire de Transport / Numéro 5 / H-429 construit par la division Robotics de NOVA Laboratories Incorporated, vous répond-il avec un débit assez lent.

- Sauriez-vous réparer un appareil électronique ?

- Si votre appareil ne fonctionne pas, c'est qu'il est peut-être déchargé. C'est un effet secondaire bien connu, dit-il en tendant l'un de ses appendices.

Sa pince se referme doucement sur le Daleth que vous lui tendez. Il fait ensuite demi-tour et va au fond de la salle.

- Peut-on voir la planète d'ici ?

En réponse, l'un des écrans vous montre une sphère à la teinte bleu-vert.

- On est vraiment aussi haut ? demandez-vous avec un léger sentiment de vertige.

- Non. Cette image est retransmise par satellite. Nous sommes seulement à deux cents vingt kilomètres de la surface.

Un bip retenti alors. Le robot revient de vous avec le Daleth.

- Appareil rechargé.

Vous l'empoignez avec appréhension, mais vous avez toujours le vague pressentiment que ce serait trop simple. Pressentiment confirmé le mutisme exaspérant de votre machine.

- Ça marche toujours pas ! Y'en a marre !! hurlez-vous de colère, en la serrant de toutes vos forces pour l'écraser comme une vulgaire boule de papier.

- Comment cela fonctionne-t-il ? demande le robot.

Vous lui montrez les manipulations en lui expliquant vos voyages inter-dimensionnels.

- Impossible, rétorque-t-il.

- Pardon ? faites-vous interloqué.

- La théorie des Hyper-Cordes actuellement en vigueur exclut la possibilité d'univers parallèles. Puis-je l'examiner ?

Vous lui rendez l'objet qu'il place dans une autre cage. Pendant qu'il fait ses manipulations, vous continuez de vous renseigner :

- Pourquoi cette tour de diamant ?

- Ici, vous êtes hors du "Champ Amagnétique" généré par la planète qui empêche tout fonctionnement électronique. Ce phénomène n'a toujours aucune explication

scientifique valable. Akbar est déclaré "Monde Incompatible" par la Confédération Galactique. Elle bénéficie d'une observation permanente de ma part et d'une isolation totale du reste de la galaxie.

Un autre bip vient couper le monologue du robot qui, après avoir consulté les résultats, reprend sans discontinuer un exposé imbitable.

- Dysfonctionnement identifié. Votre appareil crée des trous de vers dans la trame de l'univers. Cette technologie est extrêmement avancée et ne peut être originaire d'Akbar.

- Bon, on fait comment pour réparer ? » l'interrompez-vous.

- Pas de réparation possible. Cette station possède sa propre porte quantique ouverte en permanence, il est impossible à votre appareil d'ouvrir un nouveau passage sans générer des résonances d'ondes gravitationnelles. C'est une sécurité astucieuse qui permet d'éviter bien des désagréments.

Si vous êtes le *Scientifique*, rendez-vous au **374**. Sinon, allez au **53**.

569

Votre tête est enroulée dans un fouillis de morceaux de tissus plus ou moins mouillés, maintenu en place bien difficilement par des bricolages abracadabrantesques. Vous vous sentez étrangement stupide et gauche avec une masse pareille surmontant votre crâne. Mais le résultat est là. Vous avez enfin réussi à constituer un isolant sonore assez efficace pour ne plus ressentir le bruit infernal. Vous vous redressez alors, rassuré, mais votre soulagement est de courte durée. Devant vous se trouve maintenant la cantatrice. Une parodie d'être humain, squelette décharné dont les derniers morceaux de chair finissent par se détacher sous l'effet des vibrations qu'elle produit. De sa bouche grande ouverte doivent s'échapper ces sons inimaginables, heureusement arrêtés par votre fabrication. La seule trace de vie restante se situe dans ses cheveux, longs et blancs comme neige. Cet indice est confirmé par l'habit noir pour le moins inimitable et la faux qu'elle manie. Ce que vous avez devant les yeux est probablement Blanche, mais tout aussi sûrement une banshee ! Et après son chant, elle compte bien vous faire goûter à la mélodie de sa lame.

BANSHEE Habileté : 9 Endurance : ?

Le combat se déroulera faux contre faux. Le froid et votre état de santé actuelle réduise votre *Habileté* de un point pour la durée de ce combat. La discussion semble vaine, d'autant plus que vous ne pourrez entendre ses paroles sans risquer votre vie. Dès que l'un des deux protagonistes remportera un assaut, rendez-vous au **816** s'il s'agit de vous, ou au **44** s'il s'agit de la banshee.

570

Vous sortez lentement le globe translucide de votre sac à dos, puis le posez sur le cadavre. L'objet émet alors une lumière vive, et s'enfonce dans le corps qui revient à la vie. Sous le coup de la surprise, les militaires abaissent leurs armes. L'un d'eux dit :

« Vous avez été sur Akbar, vous aussi ?

Vous lui répondez d'un simple hochement de tête. Votre double ressuscité se lève, vous regarde avec un air mi-haineux mi-reconnaissant, puis va rejoindre ses collègues. Il se

retourne et déclare :

- Partez d'ici. Vous en avez fait assez. »

Vous baissez la tête d'un air coupable, et remontez votre Daleth. Vous l'activez et contemplez les trois portes qu'il vient de projeter à quelques mètres de vous. Choisissez celle que vous souhaitez emprunter.

Si vous voulez franchir la porte laissant entrevoir un petit village d'apparence paisible, mais d'où se dégage une odeur de pourriture, rendez-vous au **492**.

Si vous choisissez plutôt la porte menant au beau milieu d'une mer calme, et d'où se dégage le bruit rassurant de vaguelettes inoffensives, rendez-vous au **159**.

Enfin, si vous optez pour la porte menant sur une plateforme de goudron et d'où ne se dégage aucun bruit, rendez-vous au **481**.

571

Vous vous renfoncez au plus profond de la forêt tandis que les Maglors croassent de dépit en vous voyant leur échapper. Rapidement leurs cris s'évanouissent dans le silence des arbres. Vous n'y voyez presque plus rien tant la forêt est sombre et touffue à l'endroit où vous vous trouvez. Vous vous cognez à plusieurs reprises sur des arbres menaçants et des ronces écorchent vos vêtements, qui ne sont bientôt plus que haillons. La sueur qui perle à votre front en dit long sur l'état mental et physique dans lequel vous vous trouvez. Aussi, lorsque vous sentez quelque chose s'agripper à votre cheville droite, votre réaction n'est que trop tardive. Baissant les yeux, vous constatez que c'est une liane qui s'est enroulée autour de votre pied et qui vous maintient solidement captif. Bientôt, d'autres tentacules végétaux vous saisissent et enlacent la moindre partie de votre corps. Leur emprise se resserre de plus en plus et rapidement vous ne parvenez plus à respirer. Vos poumons asséchés vous font souffrir atrocement et bientôt, vous sentez votre vision s'estomper progressivement. Bientôt, tout n'est plus que ténèbres. Votre aventure est terminée.

572

Vous tendez la main devant tout en secouant la tête en signe de dénégation. L'homme vous scrute quelques secondes avant de reposer la jatte derrière lui en haussant les épaules.

« Hé bien, voyageur, reprend le vieil homme, tu m'as dit que tu étais à la recherche d'objets pour aider à sauver ton Monde. Peut-être pouvons nous nous entraider.. Mon peuple souffre actuellement d'une étrange maladie que j'ai bien du mal à soigner ; il me manque certaines plantes indispensables pour préparer un remède. Malgré les dangers encourus, j'étais parti en quête de ces plantes lorsque je t'ai trouvé. Peut-être pourrais tu me rendre le service de te rendre sur la côte pour m'en ramener. Il est possible que par là même tu y découvre quelque chose susceptible de t'aider toi aussi. Tu es bien plus vigoureux que moi, et ton jeune corps supportera mieux les dangers qui menacent mon peuple sur la grève. »

Si vous interrogez le vieillard pour en apprendre plus, rendez-vous au **870**.

Si vous acceptez de l'aider, rendez-vous au **765**.

S'il vous semble plus prudent de refuser, rendez-vous au **810**.

573

Le marché est assez pauvre et vous n'y trouvez rien de vraiment intéressant. Par contre, vous pouvez acheter de la nourriture si vous le souhaitez (*dans la limite de 10 repas bien entendu, 12 si vous êtes le Baroudeur ; comptez 2 saphirs par repas*). Alors que vous vous engagez dans un passage moins fréquenté, l'odeur caractéristique de l'encens qui se dégage d'une petite tente rouge carmin retient votre attention. La toile est recouverte de signes cabalistiques entrelacés. Il s'agit manifestement d'une diseuse de bonne aventure, ou d'un quelconque charlatan. Soudain, un homme surgit et court dans votre direction. Un vieillard aux longs cheveux blancs le talonne en hurlant :

« Au voleur ! »

Si vous voulez intercepter ce gremlin, rendez-vous au **684**.

Sinon, vous pouvez aller visiter la grotte au **256**, ou bien retourner à l'auberge au **469**.

574

« Nous comprenons, répond le vieil Hidién. Nous aurions aimé vous avoir plus longtemps parmi nous mais vous avez mieux à faire. Nous vous souhaitons bonne chance et nous espérons vous revoir dans le futur. »

Vous adressez vous aussi des adieux sincères aux Hidiéniens et vous sortez le Daleth de votre sac. Il est temps de reprendre votre voyage à l'aveugle dans les méandres du Macrocosmos. Vous prenez une profonde inspiration et pressez le bouton actionnant le Daleth, non sans avoir vérifié auparavant que ce Monde ne contenait pas de fragment. Aussitôt, un rayon bleuté jaillit du globe et s'élargit pour former trois ovoïdes miroitants. Relevant la tête, vous contemplez une dernière fois le magnifique paysage du village puis, sans hésiter, vous vous engagez dans une nouvelle porte dimensionnelle. Mais laquelle avez-vous choisi au juste?

S'il s'agit de celle de gauche, de couleur grise et où il vous semble sentir une odeur de renfermé, rendez-vous au **333**.

S'il s'agit de celle de droite, qui est d'un gris plus clair, et où il vous semble entendre la voix rassurante d'une femme, rendez-vous au **815**.

S'il s'agit enfin de celle du milieu, qui est d'un rouge vif et dont se dégage une odeur de souffre, rendez-vous au **666**.

Mais si vous avez déjà visité tous ces Mondes, rendez-vous alors au **382**.

575

Lorsque vous annoncez sur un ton d'excuse que vous n'avez rien ramené de votre expédition, vous voyez les Technocrates tressaillir. Ils semblent fort mécontents et soudain, vous vous sentez mal à l'aise car vous comprenez que vous vous êtes mis dans une situation délicate.

« Espèce d'imbécile ! s'emporte brutalement un des Technocrates. Il est impensable que vous n'ayez rien trouvé d'autre dans ce vaisseau ou aux alentours ! Vous êtes aussi stupide qu'incompétent... Il va nous falloir envoyer une autre patrouille à cause de votre idiotie ! Gardes !

La porte dans votre dos coulisse et les deux hommes qui vous ont escorté depuis le hall pénètrent dans la pièce.

- Dégradez cet homme et jetez-le dans une de nos geôles afin qu'il ne parle jamais de ce qu'il a vu ! »

Horrié, vous tentez d'ouvrir la bouche pour vous défendre mais avant que vous n'ayez pu prononcer la moindre parole, vous sentez quelque chose heurter violemment votre crâne. Le monde semble tourbillonner autour de vous puis tout se fond dans des ténèbres insondables.

Lorsque vous vous réveillez, vous constatez avec horreur que vous vous trouvez dans une des cellules des prisons de la Citadelle...et pas n'importe laquelle. Vous y avez déjà suffisamment conduit de personnes pour ne la connaître que trop bien : c'est une des cellules réservées aux traîtres ou aux espions, dans le quartier de haute sécurité. Aucune des personnes qui y ont été enfermées n'en sont sorties vivantes et vous ne ferez malheureusement pas exception à la règle. Votre aventure est terminée.

576

Vous avez le réflexe salvateur de bondir sur le côté avant que le lit ne vous percute de plein fouet et ne vous fasse basculer par l'ouverture. Cependant, le rebord en bois vous heurte violemment le flanc, vous arrachant un terrible cri de douleur tandis que vous roulez sur le plancher. Vous perdez 3 points d'*Endurance*.

Vous devez faire face au danger mais la souffrance est telle que vous ne pouvez dans un premier temps que tourner la tête vers votre improbable assaillant.

L'immense lit ne bouge plus. Il reste inerte dans le coin de la chambre, les voiles du baldaquin flottant silencieusement sous le souffle d'air qui passe à travers la fenêtre béante. Vous vous en éloignez sur les coudes sans le quitter des yeux puis vous aidez de la cloison pour vous redresser en serrant les dents. Quel esprit malveillant rôde dans cette demeure? Ou est-ce la maison elle-même qui se révolte contre votre intrusion?

Encore sous le choc d'être passé tout près d'une chute fatale, vous quittez la pièce et vous adossez à la porte pour reprendre votre souffle. Le couloir est désert et toujours aussi silencieux. Vous n'êtes pas venu jusqu'ici pour renoncer face au premier danger venu aussi vous dirigez-vous vers l'échelle donnant accès au grenier. Rendez-vous au **648**.

577

« Bonjour, êtes-vous venu pour étudier les Connaissances du Multivers ?

Vous essayez vos yeux et relevez la tête. Un être bien étrange se tient devant vous. Il est vêtu d'une tige violette aux manches jaunes. Un cordon tressé rouge lui sert la taille. De son dos sortent deux ailes magnifiques recouvertes de plumes d'une blancheur éclatante. Son visage est complètement recouvert de duvet blanc, et arbore un bec de rapace marron surplombé de deux petits yeux noirs qui vous fixe avec intérêt.

- Non. Je suis bloqué ici.

- C'est impossible. Seuls les Êtres Élevés à un niveau de Spiritualité Extrême, ceux qui se sont débarrassés de leur entrave physique, peuvent accéder au Monde-Bibliothèque de Babel, afin d'y étudier la Connaissance Totale, et atteindre l'Illumination. Et tant que vous n'avez pas fait le choix de devenir un Atemporel, vous êtes libre quitter la

Bibliothèque.

- D'accord, où est la sortie ?

- Pardon ?

- La sortie de la Bibliothèque ! Quelle direction dois-je prendre ?

- Qui êtes-vous exactement ? demande-t-il suspicieux.

- Je suis un humain.

- C'est impossible ! Seuls les Êtres Élevés peuvent venir ici !

- Je voyage au moyen d'une machine appelé Daleth. Mais le Spectre Chasseur qui me traque a fini par me le voler. Je suis maintenant dans l'incapacité de quitter ce Monde. À moins que vous ayez un moyen de changer d'univers, je suis bloqué ici.

- Vous allez mourir, car n'y a rien pour les usages des êtres inférieurs dans la Bibliothèque.

- Attendez, il y a quand même autre chose dehors !

- Il n'y a pas d'extérieur, comme vous le pensez. L'extérieur de la Bibliothèque, ce sont les autres Mondes, dont celui d'où vous venez et ceux que vous avez visité. Vous ne pouvez les atteindre dans votre état actuel.

Vous le regardez complètement hagard pendant qu'il continue son exposé :

- Vous êtes dans le lieu de la Somme de Toutes Connaissances, ici sont écrits Tous Les Possibles et Les Impossibles. Nous sommes les Atemporels, des Consciences Élevées à l'ultime limite du PariNirvana, du Satori, de l'Éveil, et de l'Illumination. L'Ultime Finalité de toute existence est ici : elle est accessible à celui qui lira l'intégralité de la Bibliothèque de Babel.

- Attendez, vous êtes en train de me dire que tous les livres de l'univers sont ici ? Il y en a une infinité alors !

- Non, le Monde-Bibliothèque contient Tous les livres de quatre cents pages possibles. De « A » à « ».

- À « espace » ? Je ne comprends pas.

- Soixante symboles ont été utilisés pour rédiger ces ouvrages. Le premier livre contient quatre cents pages de « A ». Le suivant contient quatre cents pages de « A », mais la dernière lettre est le « B ». Ainsi de suite, puis viennent les chiffres, puis les signes de ponctuation avec l'espace en dernier. L'avant-dernier est sûrement composé de quatre cents pages d'espaces sauf le dernier symbole qui devrait être un point - le symbole précédent l'espace dans la classification utilisée -, et l'ultime ouvrage ne serait rédigé qu'avec des espaces. Donc le nombre le livre est fini, et de par cette finalité, la Bibliothèque est complète, et contient le Savoir Intégral de l'Existence. Lire la Bibliothèque, c'est Acquérir la Somme des Connaissances, la Voie Unique vers l'Illumination.

- Un Monde-Bibliothèque, maintenant. J'aurais vraiment tout vu, marmonnez-vous.

- Votre situation est claire : soit vous restez humain et vous mourrez de faim ; soit vous passez le Rite de Passage et devenez un Atemporel. Cela vous mènera sur la voie de l'Illumination, l'aboutissement de tout. Quelque part, c'est une chance inespérée qui vous est offert. Vous allez avoir accès à la Connaissance Complète et Parfaite.

- Lire ou mourir...

Vous pouffez de rire, un rire nerveux, en faisant ce constat absurde. N'ayant aucune autre solution, vous acceptez la proposition de l'homme-faucon. Il vous mène alors au centre de la Bibliothèque. Curieusement, il ne se sert pas de ses ailes pour se déplacer. En fait, il ne bouge pas. C'est la bibliothèque qui se déplace selon sa volonté, à moins

que vous vous soyez déplacé sur quelque tapis roulant invisible.

La grande salle circulaire contient un autel sur lequel vous vous allongez. Vous entrez ensuite en méditation, grâce à votre guide. Soudain, vous ne sentez plus votre corps. Il est remplacé par une énorme puissance spirituelle qui vous étreint. Lorsque vous regardez vers le bas, vous voyez l'autel vide. À vos côtés, l'homme-faucon se tient en l'air, et vous regarde avec un air satisfait. Cette fois, il ne parle pas, mais communique directement par télépathie :

- Félicitation, vous venez de passer l'Ascension. Vous êtes à présent apte à devenir un Atemporel. Veuillez entrer dans le Sarcophage. »

L'autel est maintenant ouvert. Une lumière resplendissante en émerge, et vous inonde de sa puissance et de sa pureté. Vous êtes soudain aspiré à l'intérieur, et vous sombrez dans l'inconscience.

Si vous étiez le *Scientifique*, rendez-vous au **739**.

Si vous étiez le *Baroudeur*, rendez-vous au **854**.

Si vous étiez le *Mercenaire*, rendez-vous au **461**.

578

Vous pousser un cri tout en levant la main pour attirer leur attention, mais leur réaction est loin de ce à quoi vous vous attendiez : Les créatures se retournent brutalement dans votre direction et foncent droit sur vous en poussant un cri d'alarme et en pointant leurs lances dans votre direction. Elles ne semblent pas être ouvertes à toute discussion, et vous devez vous apprêter à les affronter... Rendez-vous au **58**.

579

Vous ne comprenez pas. Vous vous retournez vers Barbu, votre visage devant exprimer votre désarroi de manière si claire qu'il hoche la tête en vous regardant avec des yeux compatissants. Lui-même ne semble guère en forme. Il se tient assis près du feu, sa faux posée derrière lui, les bras croisés sur la poitrine, ses vêtements rapiécés et tâchés de sang. Sang qu'il a semé sur son chemin comme le démontrent les petites tâches sombres sur le sol. Lui aussi est un homme épuisé et gravement blessé sortant d'un affrontement violent.

« Que s'est-il passé Barbu, demandez-vous en vous accroupissant, pour mieux juger de son état.

- Rouge était en arrière et les araignées l'ont rattrapé. Ce n'était pas beau à voir, mais c'est ce qui nous a donné le temps de nous enfuir. Puis nous avons vu cette paroi bizarre dans la montagne, Blanche a prononcé quelques mots, et elle s'est ouverte. Nous avons pu nous enfuir par là, les araignées étant trop grosses pour entrer, puis ça s'est refermé derrière nous, nous laissant dans le noir. Et là, ces trucs sont arrivés. Des démons. Des dizaines et des dizaines de démons cornus, crachant des flammes, de l'acide. Nous avons bien failli tous y passer. Les autres faisaient des trucs bizarres. Vert lançait des armes dans tous les sens, Blanche n'arrêtait pas de hurler des trucs incompréhensibles dans des tonalités pas très humaines, Rousse semblait danser au milieu des ennemis, intouchable et frappant à coup sûr et Jaune jonglait avec les flammes ! Il n'y avait que moi, pauvre humain, à subir bien plus que ce que j'infligeais.

Sa voix est bizarre, beaucoup plus cassée que quelques instants auparavant. Une tonalité rocailleuse, crissante. Et soudain, Barbu se redresse de toute sa taille et vous toise.

- Même à quatre, ces types-là ont failli y passer. Et toi, tu arrives comme une fleur, à peine égratigné, ta lame propre de tout sang. Tu n'es pas humain. Tu es venu pour récupérer ce qui est tien n'est-ce pas ? Alors accomplis ton office !

Et Barbu écarte grand les bras, vous invitant à frapper. En haut à gauche de sa poitrine, une plaie béante s'étale. Les traces prouvent que le sang en a déjà beaucoup coulé. Son cœur. Son cœur a été touché. Aucun doute à avoir là-dessus. Vous vous relevez et le regarder droit dans les yeux. Vous avez encore du mal à réaliser :

- Barbu, tu es...

-Mort. Décédé. Refroidi. Tombé au champ d'honneur face à des créatures de cauchemar. Mais la malédiction de la ville semble après tout s'étendre ici aussi. Je suis mort, mais le pire, c'est que j'en suis conscient. Un zombie, un magnifique zombie ! C'est la fin du voyage pour moi. Mais quitte à partir, autant le faire avec la classe d'une légende. Tel Achmos, je te défie, Faucheuse ! »

Il attrape sa faux et vous attaque avec toute la hargne dont il est capable. Vous avez en face de vous un homme qui n'a plus rien à perdre, même la vie. Vous saisissez votre propre arme, et parez le premier coup.

BARBU Habilité : 7 Endurance : ?

Dès que vous l'aurez touché une fois, rendez-vous au **501**.

580

Vous baissez votre arme, mais malheureusement, c'est à ce moment précis que le mineur se décide à vous attaquer. Devenant soudainement d'une vivacité hors du commun, il vous donne un violent coup de pioche que vous ne pouvez éviter. Vous perdez 3 points d'*Endurance*. Vous dégainez aussitôt votre myriade pour faire face à ce fou à lier. Rendez-vous au **552**.

581

Les gardes arrivent finalement à repousser le lit barrant la porte et pénètrent en masse dans la chambre. Deux d'entre eux vous plaquent au sol tandis qu'un troisième vous assomme net avec sa matraque. Lorsque vous reprenez conscience, vous vous apercevez que vous êtes flanqué de deux Gardes qui vous tiennent solidement par les bras. Ils vous traînent le long des couloirs brillamment éclairés sans que vous puissiez réagir, trop abruti par le coup qu'ils vous ont porté. Bientôt, votre parcours s'interrompt devant une haute porte ouvragée qui ne tarde pas à s'ouvrir. Les Gardes vous entraînent alors vers le centre de la vaste salle. Rendez-vous au **110**.

582

Tout en se cramponnant au véhicule, le dévoreur se met à marteler le toit avec sa patte

libre. Une bosse se creuse assez vite au-dessus de Pam et vous-même, cependant le monstre n'est pas assez stable pour utiliser toute sa force et parvenir à ses fins.

Un peu plus loin, la voie que vous suivez se sépare en plusieurs routes, dont une qui passe ensuite sous un pont de faible hauteur. La jeune femme l'a vu et mise tout là-dessus, suivant cette direction. Au-dessus, la créature change de technique : avec sa patte disponible, elle cogne et déchire le pare-brise. Ensuite, sans aucun moyen de voir ce qu'elle fait, la bête introduit sa patte dans l'habitacle et tente de vous atteindre. À côté de vous, Pam donne encore plus de la voix face à l'horreur de la situation. Il va vous falloir combattre ces griffes acérées comme s'il s'agissait d'un adversaire traditionnel (sachez que vous bénéficiez d'un bonus de *Force d'Attaque* d'un point si votre myriade a pris l'apparence d'un couteau ; n'oubliez pas la pénalité prévue si vous l'utilisez à son état initial) :

GRIFFE DE DÉVOREUR : Habileté : 9 Endurance : 15

Percevant votre offensive, le monstre concentre ses efforts sur vous et épargne votre voisine. Après 2 assauts de ce combat, vous atteignez le pont : rendez-vous au **678** pour vous faufiler dessous.

583

« ...allez préparer les armes avec eux, dit-il en désignant les militaires.

- On va t'expliquer en route. Nous nous appelons Lanzecki, fait l'un d'eux.

Vous faites plus ample connaissance avec eux. L'un d'eux travail avec le scientifique depuis cinq ans, c'est le plus ancien de la bande :

- Tous les ans environ, nous récupérons un des rares doubles qui a un fragment corrompu peu influent sur le Daleth. Chaque partie à un rôle : il y en a un qui gère l'orientation vers des Mondes possédant des parties, un qui sélectionne les zones d'arrivée pour qu'elle soit viable pour le porteur, un qui gère les coordonnées temporelles, un qui sécurise la fiabilité des portes, et les deux autres ont une fonction encore imprécise.

- Je vois, faites-vous. Ça explique que j'ai trouvé rapidement les autres morceaux, et que je n'ai jamais vraiment été en danger de mort à chaque passage. J'ai dû hériter des plus utiles dès le début.

- Oui, continue le deuxième. Nous avons tous eu les mêmes. Le fragment corrompu est un des deux à la fonction inconnue. Cependant, nous pensons qu'il est sensé attirer quelque chose. Le fait qu'il soit lié au Sombre Seigneur change juste la nature de ce qu'il attire. Ah ! Nous arrivons.

- Chacun de nous sera équipé d'un déphaseur dimensionnel, fait l'un d'eux en vous montrant une sorte de gros pistolet laser.

- Prenez les charges d'antimatière qui sont là-bas. Nous, on s'occupe des armes. »

Lorsque les armes sont chargées et vérifiées, vous repartez vers la géode. En chemin, vous croisez le scientifique qui se gausse d'avoir contré une tentative de piratage de son système informatique par un Virus Ténébreux. Vous arrivez ensemble devant une énorme sphère d'or, tellement fine que vous voyez à travers. Elle contient une sorte d'appareil ressemblant à un télescope, ou à un grand canon. À l'intérieur, les deux autres types en bleu affichent un air des plus satisfait, annonçant la réussite de leur

mission. Rendez-vous au **90**.

584

Vous arrivez devant l'auberge vous rappelle quelque chose... et pour cause, car il s'agit de la seule de la ville, devant laquelle vous vous êtes battu avec l'homme en noir tout à l'heure. Si vous n'y avez pas déjà bu un coup, vous pouvez le faire maintenant en vous rendant au **57**. Sinon, vous avez la possibilité de vous rendre à l'église au **121**, chez la rebouteuse au **775**, sortir des zones urbaines au **96**, ou quitter ce Monde avec le Daleth au **840**.

585

Contrairement à toute attente, l'intérieur du temple est plutôt modeste voire carrément inintéressant. D'antiques richesses auraient-elles été pillées ? Probablement. Cela dit, la décoration est on ne peut plus dépouillée, presque austère. Au fond de la salle principale, vous reconnaissez les quatre divinités de l'entrée statufiées dans des dimensions plus raisonnables. Vous pouvez remarquer qu'elles furent autrefois peintes, car de rares traces pigments apparaissent ponctuellement. Leur panthéon est désormais oublié. Derrière elles se trouve une arche gigantesque, qui mène vers une autre partie du temple, menant elle-même à une sortie. Au sommet de cette arche se trouve gravé un symbole : À. Une espèce de croix décalée. Vous ignorez de quoi il peut s'agir. Sans doute un mot évoquant les dieux, ou la piété. Rien de bien passionnant pour vous. Cela vous aura tout de même coûté un point de *Temps*. Vous pouvez poursuivre votre visite par la Vieille Forteresse (rendez-vous au **223**) ou songer à rejoindre le vaisseau en revenant directement sur vos pas au **489** ou en longeant la muraille au **235**.

586

Sdashilr vous écoute, puis semble réfléchir un instant, en agitant nerveusement sa canne. Curieusement, vous avez la désagréable impression que cette dernière est douée d'une vie propre. Ne l'avez-vous pas vu se tortiller comme un serpent ? Un frisson glacé vous saisit tout à coup et vous perdez un point de *Chance*.

« T'ais-je déjà dit que je perdais un peu la mémoire ? Mais au fait, m'as-tu dit ce que tu venais faire sur notre Monde ? »

Décontenancé par l'attitude du vieillard, et après un coup d'œil sur votre escorte armée qui guette le moindre de vos gestes, vous lui dites que votre arrivée est due à une longue suite de hasards : allez au **907**.

587

Vous vous retrouvez dans un immense champ de lavande. Les fleurs recouvrent toute la plaine de leur apaisant ton pastel sous un ciel bleu persan des plus étrange. Sur votre

gauche, se trouve une légère surélévation composée de terre ocre et de pierres arrondies, sûrement usées par des eaux antédiluviennes. C'est accompagné de papillons et de quelques abeilles, que vous vous dirigez vers le seul relief visible. Il vous faut une petite heure pour escalader la pente rocheuse brûlante et lisse, évitant les touffes d'épineux qui parsèment les interstices sablonneux. Sur le plateau quasi désertique, vous buvez avec délectation une bonne rasade auprès de la source qui délivre un fin filet d'eau fraîche. Plus loin gisent deux cabanes en ruine. L'une ressemble à un tas de cailloux poussiéreux, et l'autre tient plus de l'empilement de planches séchées et tordues.

Si vous voulez visiter les ruines de pierres, rendez-vous au **266**.

Si vous préférez aller voir la cabane de bois écroulé, allez au **404**.

588

Vous quittez les abords tranquilles du lac pour pénétrer dans la végétation dense en direction du Sud. Votre progression, rapide au départ, se ralentit au fur et à mesure que les buissons se font plus épais. Des branches garnies d'épines se prennent dans vos vêtements, gênant votre avance, et vous êtes plusieurs fois contraint de faire un détour pour éviter des zones de fourrés particulièrement touffus.

Au bout de dix minutes d'efforts, vous vous arrêtez un instant pour vous repérer, lorsqu'un bruit sur votre gauche attire votre attention : Il vous semble percevoir des bruits de branches cassées et des voix rauques, venant dans votre direction.

Si vous souhaitez aller à la rencontre de ces voix allez au **50**.

S'il vous semble plus prudent de vous dissimuler allez au **341**.

589

Surmontant votre répugnance, vous immergez vos doigts dans le liquide brunâtre, qui se révèle terriblement froid et visqueux. Mais le bouchon colmate imparfaitement l'orifice car l'eau souillée continue de s'insinuer dans l'interstice. Le débit est désormais plus faible mais vous êtes obligé de garder la même position pour résister à la pression en provenance de la tuyauterie. Quand le liquide atteint votre coude, vous renoncez à votre vaine tentative et un véritable geyser vous fait sauter le bouchon des mains avant de vous éclabousser copieusement.

Trempe de cette humeur malodorante, vous ne pouvez que constater avec effroi combien la vasque se remplit désormais à une vitesse insensée. Renonçant à comprendre quel maléfice est à l'œuvre en ce lieu, vous vous enfuyez de la salle de bains pour retourner dans le couloir puis claquez violemment la porte. Vous perdez un point de *Chance*. Les bruits d'eau se poursuivent. A ce rythme, c'est l'inondation qui menace tout l'étage. Si vous ouvrez malgré tout la seconde porte, rendez-vous au **460** ; si vous préférez gagner la trappe à l'extrémité du couloir, allez au **648**.

590

Les sous-sols sont frais mais poussiéreux. Quelques scorpions inoffensifs troublent à peine la sérénité des lieux. Leur peau curieuse brille à la lueur de votre torche. Vous

êtes étonné de découvrir ce complexe de caves finalement assez étendu. Vous le parcourez rapidement mais il n'y subsiste pas grand-chose, à l'exception, par endroit, de quelques peintures murales très altérées représentant des motifs guerriers mais aussi occultes. Vous manquez de retourner bredouille près de l'entrée quand vous vous engagez dans un dernier couloir fort obscur qui mène à trois portes de bois massif, dont une devant vous et les deux autres se faisant face juste avant. L'exploration des caves vous a déjà coûté un point de *Temps*. Qu'allez-vous faire maintenant ? Si vous visitiez les ruines en compagnie d'au moins un de vos hommes, rendez-vous au **440**. Dans le cas contraire, votre curiosité vous incite à ouvrir l'une des portes. Laquelle choisissez-vous :

Celle de gauche ? Rendez-vous au **652**.

Celle de droite ? Rendez-vous au **4**.

Celle devant vous ? Rendez-vous au **669**.

591

...c'est un immense charnier. Des milliers de cadavres entassés, morts, dégageant une odeur de putréfaction insoutenable. Vous ne pouvez contenir la forte nausée qui vous secoue l'estomac, copié par la multitude de vous-même. Spectacle des plus écœurant... Mais le pire est à venir, car de nouvelles portes doubles argentées se dessinent dans la voûte ténébreuse. De chacune d'elle, sort un tentacule démesuré qui est rapidement bloqué par les bords. Une plainte étrange émerge alors au-dessus de vous, et en levant la tête, vous contemplez la signification même de l'infini. En effet, d'autres copies de vous-même viennent se joindre à cette sinistre réunion contre-nature. Éclairés par les portes lumineuses, les étages supérieurs s'empilent à perte de vue, créant un amphithéâtre vertical dantesque. Et l'effet se fait vite sentir, car les portes s'élargissent, permettant aux tentacules de reprendre leur invasion. Mais là encore, l'horreur augmente d'un cran, lorsque vous comprenez qu'il s'agit en fait de doigts ! Leur répartition vous incite à regarder la chose sous un angle plus global. En s'agrandissant, les fenêtres réduisent l'espace noir, et les bords finiront par se rejoindre ! Vous n'osez imaginer ce qu'elles vont accoucher, mais vous êtes certains que ça tente de percer la trame même de cet univers. Avez-vous récupéré au moins un Fragment de Daleth en double ? Si oui, rendez-vous au **396** ; sinon allez au **302**.

592

Le monstre rebondit contre le mur comme une boule en caoutchouc, et revient à la charge pour reprendre son repas. Sachez, qu'il vous infligera des pertes de 3 points d'*Endurance* au lieu des 2 habituels.

LANGOLIER Habileté : 9 Endurance : 3

Si vous êtes vainqueur, continuez votre lecture.

Entre-temps, le corps de la fée a complètement disparu, pas même une trace de sang. Les deux autres boules de poils se jettent alors sur vous avec un feulement à vous glacer les sangs. Menez ce combat avec les mêmes conditions de perte d'*Endurance*

que précédemment, en les considérants comme un seul adversaire :

LANGOLIERS Habileté : 10 Endurance : 6

Si vous remportez ce deuxième combat, rendez-vous au **154**.

593

Votre main se pose sur la poignée de la porte mais vous la retirez aussitôt en sentant un contact visqueux. Vos doigts sont tachés de sang frais ! Le cœur battant la chamade, vous reportez votre regard sur le loquet en forme de bouton qui ne porte aucune trace de souillure. Avant d'avoir pu résoudre cette macabre énigme, vous ne pouvez vous empêcher de frotter vigoureusement votre paume et vos doigts contre le mur, lequel est désormais orné d'une longue et sinistre traînée sanguinolente. Un nouvel examen de la poignée en bois confirme l'absence de toute trace de sang à sa surface et vous regardez partout autour de vous, saisi d'angoisse devant l'absurdité d'un tel phénomène. Diminuez de 1 point votre total de *Chance*.

Une fois remis de votre frayeur, vous vous saisissez de nouveau du bouton de porte... qui demeure cette fois-ci bien sec. Vous pénétrez prudemment dans un local à l'abandon rempli de cartons usagés. Des livres et divers manuscrits sont entassés pêle-mêle à l'intérieur de chacun, comme si la pièce avait été rangée à la hâte. Après vous êtes assuré que la remise ne comporte aucun autre intérêt, vous vous emparez d'ouvrages au hasard pour examiner leurs couvertures. Grâce au pouvoir du Daleth, vous êtes en mesure de comprendre leur sens même si vous vous rendez compte que des alphabets très différents les uns des autres sont employés. Après votre récente expérience, vous n'êtes guère surpris de trouver des livres traitant de sorcellerie et de mysticisme. Mais ceux-ci sont minoritaires car la plupart ont rapport avec l'histoire, les arts ou la religion, ce dernier thème semblant également abordé sur des manuscrits non reliés et écrits à la main.

Si vous interprétez le *Scientifique*, rendez-vous au **659** ; sinon, vous quittez la petite pièce et vous pouvez ouvrir la porte en face en allant au **519** ou avancer plus loin dans le hall en vous rendant au **454**.

594

Au prix d'efforts redoublés, vous finissez par soulever légèrement la masse imposante, mais elle se referme aussitôt. Vous n'avez pas la force nécessaire pour l'ouvrir seul. À l'extérieur de la maison, les gravats ne cachent rien. Vous parcourez ensuite les quelques trente mètres de terrain qui entourent les ruines ; mais à part les vestiges de l'ancienne clôture de pierre qui délimitait le terrain, vous ne trouvez aucune sortie de secours, ni entrée secrète. La falaise la plus proche étant moins de cent mètres, vous tentez votre chance là-bas. En vous penchant, vous devinez l'entrée d'une grotte. L'érosion irrégulière fournit suffisamment de prises pour une descente sans risques. Vous progressez rapidement dans le boyau, puis arrivez dans une cave. La lumière filtre du plafond en passant par quelques fines fissures. Tout en vous servant des vibrations du Daleth et de la faible lueur de ces signaux lumineux, vous finissez quand même par

trouver ce que vous cherchez. Votre cœur fait un bond lorsque vos doigts se referment sur la fine aiguille métallique. Sortez au **891**.

595

Vous n'avez guère d'espoir de profiter de la pénombre du second étage pour semer vos poursuivants car ceux-ci utilisent d'autres sens que la vue lorsqu'ils traquent une proie. Mais l'idée vous traverse l'esprit que le Daleth sera peut-être de nouveau opérationnel à l'air libre ; et le globe semble être le seul moyen réaliste d'échapper aux implacables Spectres Chasseurs...

Vous atteignez un nouveau palier qui s'avère être le dernier du bâtiment. L'obscurité vous interdit de trouver rapidement un passage menant au toit et vous n'avez guère le temps de rechercher un éventuel commutateur électrique. Vous vous engagez donc à l'aveuglette dans le couloir et trébuchez aussitôt sur un lourd objet traînant dans le passage. Vous perdez un point d'*Endurance*.

Malgré votre tibia contusionné, vous vous redressez en un instant mais une lueur phosphorescente vous avertit que le premier de vos poursuivants est déjà sur vous. Vous brandissez la myriade afin de tenir en respect votre adversaire au contact glacial.

SPECTRE CHASSEUR Habileté : 10 Endurance : 12

Votre myriade reste à son état de base pour ce combat et inflige donc deux points d'*Endurance* de dégâts par assaut. Si vous sortez vainqueur de l'affrontement, rendez-vous au **823**.

596

Lorsque le soleil touche l'horizon, la barre devenue orangée révèle enfin sa structure. Vous reconnaissez facilement les facettes cristallines particulières du diamant. En vous rapprochant, vous êtes abasourdi de voir qu'il n'y a aucun raccord, comme si cette masse immense n'était qu'une seule et même gemme. Inconcevable ! Levant la tête au ciel, vous ne voyez rien de particulier sur la surface verticale. Vous décidez de continuer un peu votre exploration à la faveur de la clarté déclinante, tout en vous demandant en quoi ce pilier va aider au fonctionnement du Daleth.

C'est alors que vous découvrez l'entrée d'un couloir qui s'enfonce dans la tour. À droite, un escalier sans rambarde taillé à même la masse translucide monte le long de la paroi extérieure. Deux possibilités s'offrent à vous. Vous avez l'impression qu'un destin malicieux repousse vos chances de quitter ce Monde, plaçant continuellement de nouveaux obstacles pour vous retarder - sorte de complot inter-dimensionnel ourdi par des Spectres Chasseurs aussi malveillants et qu'inexistants.

Si vous voulez monter les escaliers qui sont à l'extérieur de la tour, rendez-vous au **792**.

Si vous préférez explorer le couloir qui s'enfonce dans la tour, rendez-vous au **179**.

597

Dès que le Spectre franchit le bout de l'étagère, vous effectuez un demi-tour rapide.

L'arme le frappe en pleine face avec un bruit sourd. Il accuse durement le coup en se tenant la tête entre ses deux membres griffus. Vous avez quelques secondes pour agir : Porter un autre coup à la tête pour l'assommer définitivement ? Rendez-vous au **107**.
Le faire chuter en tentant un balayage ? Rendez-vous au **376**.
Tenter de l'empaler pendant que son ventre est à découvert ? Rendez-vous au **639**.
Profiter de la situation pour fuir en activant le Daleth ? Rendez-vous au **17**.

598

Peu après, une nouvelle créature sort de l'un des dômes et s'approche de vous. Bien que d'apparence identique aux soldats qui vont on capturés, celle-ci semble un peu plus grande et plus puissante. Elle s'approche de vous en grondant et se plante devant vous, les poings sur les hanches :

« Qui êtes vous et que faites vous sur les terres du Seigneur Valtinn ?

- Je suis un voyageur. Je suis arrivé ici par hasard et je souhaite juste poursuivre mon voyage sans causer de troubles.

- Voyez vous ça...un simple voyageur...

Il tend alors vers vous ses deux mains griffues et vous présente le Daleth et votre myriade :

- Et ces objets ? A quoi servent-ils ?

- Ce sont des souvenirs de voyage.

- Étrange. Lorsque j'ai approché ce bâton d'une lance, il en a pris la forme... Je n'ai jamais vu d'objet semblable, est-ce magique ? »

Si vous voulez tout révéler à cet individu allez au **762**.

Si vous préférez lui mentir allez au **305**.

599

Vous sortez fébrilement le tentacule de votre sac à dos et vous projetez un concentré de poussière rouge sur le Ranganathan le plus proche. Aussitôt, ce dernier titube sur ses jambes et vous constatez que ses déplacements deviennent plus lents et son attitude plus hésitante, à l'image des mineurs zombies que vous aviez affrontés. Cependant, il parvient à vous porter un coup qui fait voler le tentacule de votre main et le projette quelques mètres plus loin.

Retournez au **401** et poursuivez le combat mais n'oubliez pas de diviser par deux le total d'*Habilité* du Ranganathan de votre choix.

600

Vous posez vos affaires au pied de l'étagère. La faible largeur et les rebords réguliers de chaque tablette peuvent former une échelle des plus praticables. Après quelques assouplissements, vous vous mettez à l'ouvrage. Après avoir éprouvé la solidité des planches, et confirmé que l'assemblage en bois pouvait supporter votre poids, vous attaquez votre escalade. Les premiers mètres sont faciles, mais vous ménagez vos efforts. Il ne faudrait pas que vous soyez trop faible, et que vous ne puissiez pas redescendre. Vous maintenez un rythme raisonnable pendant une dizaine de minutes. De votre position, le décor n'a pas changé d'un iota, à part vos affaires qui sont

devenues un petit point sur le sol gris, au fond d'une étrange falaise marron aux parois d'ébène et de papier. Pas de plafond en vue, ni de changement dans l'arrangement des couloirs. Par contre, il vous semble remarquer une légère courbure du passage transversal, comme si les étagères étaient les rayons d'une incommensurable roue cosmique. S'il y a vraiment un centre à cet endroit, il doit être à des dizaines de kilomètres. Vous vous demandez si ça vaut le coup de perdre du temps à le rechercher. Ici aussi, les livres sont tous identiques, sans inscriptions aucunes sur leurs dos. Si vous voulez prendre un livre, rendez-vous au **282**. Si vous préférez redescendre, rendez-vous au **904**.

601

Le vieil homme repose son récipient sur le sol et vous regarde, l'air inquiet :

« Mmm, je vois que vous avez contracté la maladie, vous aussi.

- Quoi ? Comment est-ce possible ?

- Vous avez été probablement piqué par les insectes Krir...

- J'ai été attaqué par de sortes d'insectes, près d'une mare...

- C'est bien cela. C'est ainsi que nous tombons malades, nous aussi. J'espère pour vous que vous avez trouvé les ingrédients nécessaires à la préparation du remède... »

Si vous avez réunis les trois ingrédients, rendez-vous au **117**.

Dans le cas contraire, rendez-vous au **646**.

602

Vous lui donnez la seconde moitié de son dû (*rayez 4 ou 8 diamants de votre Feuille d'Aventure selon la somme que vous aviez payé à l'auberge*).

« Je suis... désolé que ce soit passé... comme ça, finissez-vous par dire.

- Tu n'y es pour rien. Nous nous sommes bien battus. Tu es un redoutable combattant.

Vous souriez, un peu gêné.

- Je vais repartir avec une des têtes de cette saloperie, et je la graverai du nom de mes compagnons au métal fondu.

Vous passez restez silencieux une dizaine de minutes, en hommage à vos valeureux guides.

- Bon, je rentre.

- Tu peux prendre la tente, dites-vous. Au pire, je dormirai dans la tour.

- D'accord. »

Après avoir emballé la tête blanche de l'hydre, Avram s'en va. Vous l'accompagnez du regard, puis échangez un ultime signe de la main avant qu'il ne disparaisse derrière les pics gelés. Vous vous dirigez ensuite vers le néon géant qui a été planté à plus de quinze mille mètres d'altitude. Rendez-vous au **867**.

603

Votre adversaire s'effondre... et Barbu aussi. La simultanéité est absolument parfaite. Barbu n'a pourtant pas reçu d'ultime coup fatal. Il a simplement succombé avec Achmos, comme si leurs vies étaient liées. Rendez-vous au **398**.

604

Ces sales bêtes vous ont beaucoup trop retardées, et vous êtes le dernier de la course. Un cruel coup de lame dans votre dos vous arrache 4 points d'*Endurance* et vous redonne du cœur à l'ouvrage. Rendez-vous au **412**.

605

Le transfert du Daleth s'achève et vous sentez que vous êtes arrivé à destination. Tout autour de vous, s'étend un paysage qui vous est inconnu mais instinctivement vous savez de quoi il s'agit car c'est la seconde fois que le Daleth vous conduit dans ce Monde. Vous découvrez enfin la mythique surface d'Akuæ, qu'éclaire un pâle soleil orange. Partout où se pose votre regard, la mer s'étend à perte de vue. Pour l'instant, vous êtes au bord d'une espèce d'île : son aspect blanchâtre et translucide vous fait aussitôt penser à une Chrysalide.

Si vous le souhaitez, vous avez le temps de prendre un repas tout en scrutant le paysage. L'endroit où vous êtes est plat, mais il y a des sortes d'arbres de corail vers l'intérieur de l'île. Vous avez à peine le temps de souffler que vous sentez le Daleth se mettre à vibrer légèrement : il a visiblement retrouvé la piste du dernier de ses fragments ! Surexcité, vous partez aussitôt dans la direction indiquée, vers le centre de l'île. Partez sur les traces de l'ultime morceau en allant au **113**.

606

Sans attendre l'arrivée inévitable d'autres vers, vous hurlez à votre ultime équipier de remonter dans la jeep, tandis que vous prenez le volant. Quelques instants plus tard, le véhicule s'ébranle et s'élance, soulevant un monticule de poussière derrière lui. Tandis que votre collègue guette l'attaque éventuelle de nouveaux vers des sables, vous tâchez de vous concentrer sur le parcours, afin d'éviter les milles et un dangers du désert. Votre esprit cependant ne cesse pas de fonctionner et les pensées défilent à une vitesse folle. Vous avez certes évité le pire puisque vous êtes encore en vie mais vous avez perdu un de vos hommes, ce qui ne vous était jamais arrivé jusque là. Visiblement, les Technocrates ne se souciaient guère de ce qui pouvait vous arriver. Par conséquent, ce mystérieux vaisseau écrasé devait représenter beaucoup pour eux, ce qui signifie qu'ils disposent d'informations dont ils n'ont pas tenu à vous faire part.

Plongé dans vos songes, vous n'avez pas vu le temps passer et bientôt les gigantesques murailles de Neufort V se dessinent à l'horizon. Dix minutes plus tard, votre jeep parvient devant la non moins grande porte qui barre l'entrée de la cité. Sur la rambarde, un guetteur vous demande le mot de passe conventionnel, que vous lui donnez sans tarder. Dans un bruit sourd, la porte coulisse lentement, vous permettant de pénétrer dans la cité. En donnant des coups de Klaxon pour signifier la priorité de votre passage, vous remontez la rue de la Porte, très fréquentée à cette heure de la journée et vous mettez le cap sur la Citadelle. Vous avez reçu l'ordre en effet de faire votre rapport non pas au capitaine de la garde, comme de coutume, mais directement au conseil des Technocrates.

Après un trajet d'environ dix minutes, vous parvenez à destination. La Grande Citadelle

se trouve au centre de la cité et la ville s'est progressivement étendue autour d'elle. Bien que vous la contempriez chaque jour, vous êtes une fois de plus impressionné par sa hauteur démesurée et la puissance qu'elle dégage. L'esthétique a laissé sa place à l'efficacité brute et les parois de béton renforcées d'une épaisse couche de fer en font la place forte la plus importante de la Confédération. Votre équipier n'est pas convié à votre rapport et c'est donc seul que vous pénétrez dans le vaste hall, après avoir adressé un salut amical aux gardes de l'entrée. Des dizaines de portes et d'ascenseurs partent de ce noyau central et conduisent à des centaines de pièces où sont gérées les affaires de la cité mais aussi d'une grande partie de la Confédération. Le hall grouille littéralement de Monde à toute heure de la journée et aujourd'hui ne fait pas exception à la règle. Vous vous frayez sans plus attendre un chemin vers les réceptionnistes, encadrés de gardes solidement armés. L'un d'eux est libre et vous vous approchez de lui.

« Que voulez-vous ? vous demande-il d'un air abrupt, comme si le fait que vous vous adressiez à lui le dérangeait particulièrement.

- J'ai rendez-vous avec le Conseil, répondez-vous d'un air qui se veut rassuré.

L'homme vous dévisage avec un regard où se lit presque de la compassion et dit d'une voix nettement plus aimable :

- Gardes, escortez cet homme dans la Salle Ronde. »

La Salle Ronde, qui porte ce nom en raison de sa forme, est la pièce où se réunissent les Technocrates lorsqu'ils ont à parler d'affaires importantes. Visiblement, vous ne vous étiez pas trompé sur l'intérêt qu'ils accordent à votre mission. Accompagnée de deux gardes, vous vous dirigez vers l'un des nombreux ascenseurs, qui ne sont en fait que de simples plateformes. L'un de vos escorteurs s'approche du clavier numérique permettant de déterminer l'étage et compose le 33. C'est le dernier de la Citadelle, celui où résident et travaillent les Technocrates. La montée n'est pas longue mais vous vous surprenez à transpirer davantage que de coutume, signe de votre nervosité croissante. C'est la première fois que vous allez croiser la route des maîtres de la cité et vous savez qu'ils ont une réputation peu flatteuse et surtout qu'ils supportent mal l'échec.

Lorsque la plateforme atteint l'ultime étage de la Citadelle, vous constatez qu'elle débouche sur un long couloir, qui se termine sur une unique porte. Les gardes vous escortent jusque là mais c'est à vous seul que revient le privilège d'entrer. En prenant une bonne goulée d'air, histoire de vous calmer quelque peu, vous vous approchez de la porte et vous pressez le bouton commandant son ouverture. Rendez-vous au **139**.

607

Ce n'est pas sans excitation que vous vous dirigez pour la première fois aussi près du quartier des Temples. La majesté avec laquelle ils bravent l'érosion naturelle vous intimide. Ces pieux édifices sont pour la plupart érigés en pierres de taille, d'énormes blocs s'enchaînent depuis la base marbrée qui les séparent du sol jusqu'à la partie supérieure de l'architecture qui alterne colonnes et statues de divinités, le tout surplombé par ce qui devait être une toiture boisée. Vous êtes surtout absorbés par l'un d'eux dont la succession statuaire demeure la plus impressionnante. Quatre figures attirent votre attention car elles font au bas mot quatre fois votre taille : un vieux soldat barbu en armure légère dont le bouclier repose à sa gauche, un dignitaire en toge dressant un glaive de la main droite, une dame couronnée, sévère mais élégante,

prenant appui sur une hache de bataille, enfin, une silhouette ailée chétive et énigmatique. Vous avez rapidement observé le reste du sanctuaire et c'est la seule représentation de ce genre. Votre contemplation vous coûte un point de *Temps*. Si cela vous intrigue au point d'entrer dans le temple, rendez-vous au **585**. Sinon, vous pouvez poursuivre votre visite par la Vieille Forteresse (rendez-vous au **223**), commencer à retourner sur vos pas en longeant la muraille (rendez-vous au **235**) ou bien couper court par le site (rendez-vous au **489**).

608

Sagement, vous vous débrouillez pour enduire le nid d'une substance inflammable à laquelle vous mettez feu discrètement. Le temps que le feu prenne, vous serez loin. D'ailleurs, mieux vaut vous éloigner rapidement de la muraille et des ruines. Retraversez le site vers le vaisseau au **489**.

609

L'être est vêtu d'une toge violette aux manches jaunes. Un cordon tressé rouge lui sert la taille. De son dos sortent deux ailes magnifiques recouvertes de plumes d'une blancheur éclatante. Lorsqu'il tourne la tête vers vous, vous êtes surpris de voir un bec de rapace marron. Le visage de l'homme-faucon est complètement recouvert de duvet blanc, ses petits yeux noirs vous fixent avec intérêt.

« Qui que vous soyez, arrêtez immédiatement de vous battre ! Vous êtes dans un lieu de méditation.

Le Spectre Chasseur regarde tout autour de lui avec un intérêt certain.

- *Où sommes-nous ?* demande-t-il.

- Vous êtes dans la Bibliothèque de Babel.

- *Le Monde de la Connaissance Parfaite Éternelle...* murmure votre ennemi.

- C'est ainsi qu'il est aussi nommé. Êtes-vous venu pour étudier les Connaissances du Multivers ? demande l'hybride.

- *Non*, lui répond le Spectre.

Puis il s'adresse à vous :

- *Vous avez de la chance, ce lieu est sacré. Vous pouvez rester ici tant que vous voulez, le Daleth y sera en sécurité. Mais dès l'instant où vous quitterez cet endroit, nous reprendrons notre chasse pour récupérer cette machine, que vous le vouliez ou non !*

Sur ces mots, le spectre disparaît, vous laissant seul avec l'homme-faucon qui vous adresse la parole :

- Êtes-vous venus pour étudier les Connaissances du Multivers ? demande l'hybride.

- Non, je cherche juste un morceau de ma machine à voyager entre les Mondes.

- Alors vous devez repartir. La Bibliothèque n'est disponible que pour ceux qui ont décidé d'atteindre l'Illumination grâce à la Connaissance Totale et Parfaite qui réside en ce lieu. »

Le ton étant sans appel, vous activez le Daleth sans plus attendre. La porte ovale qui s'ouvre clignote entre le rouge et le jaune. La sirène d'alerte qui retentit quand vous la franchissez ne présage rien de bon... Rendez-vous au **410**.

610

Le grand chemin sombre continue, toujours illuminé par les jolies couleurs sur les murs. Vous avez faim, et vous espérez que maman sera bientôt de retour pour vous faire votre manger. Soudain, des gens que vous ne connaissez pas apparaissent devant vous. Ils ne sont vraiment pas beaux, tous noirs, avec des griffes et une peau comme celle d'une blatte. Ils disent quelque chose, puis l'un d'eux bouge très vite et vous avez très mal tandis qu'un liquide rouge s'échappe de votre ventre. Il dit ensuite quelque chose tandis que vous tombez sur le sol. Vous avez vraiment très mal. Vous pleurez très fort dans l'espoir que quelqu'un vienne vous sauver. Mais personne ne vient, et vous commencez à ne plus avoir mal. En fait, vous ne sentez plus rien. Votre dernière pensée avant de sombrer dans l'inconscience finale est que c'est vraiment bizarre comme sensation.

611

Malgré vos efforts désespérés, vous parvenez en haut de votre poteau dans les trois dernières positions. Désespéré mais lucide quant à votre sort, vous vous laissez descendre jusqu'à la piste. De tous les côtés vous semble-il, vous voyez les Kronx s'avancer vers vous, brandissant leurs lances. Vous refusez toutefois de baisser les yeux et vous affrontez votre mort en homme. Chaque coup de lance provoque une douleur inimaginable et vous sentez le sang s'écouler de votre corps par de multiples blessures, emportant lentement mais inexorablement le flot de votre vie. Bientôt, la douleur devient insupportable et votre corps, arrivé au bout de la souffrance supportable, s'effondre sans vie sur le sol ensanglanté de l'arène. Votre aventure est terminée.

612

Vous débouchez dans une antichambre dans laquelle se trouvent tous les accessoires nécessaires pour le prêtre en chef lors de ses messes. Vous êtes accueilli par une bouffée de chaleur et par une cacophonie démoniaque qui vous perce les tympans. Les mains pressées contre les oreilles, vous effectuez quelques pas à l'intérieur de l'église et malgré votre torche, magique ou non, le faisceau lumineux n'est pas suffisamment puissant pour percer l'obscurité maléfique des lieux. Derrière vous, la porte se referme d'elle-même tandis qu'une litanie démoniaque, encore plus perçante que la cacophonie préalablement perçue, se fait entendre tout autour de vous. Soudain, la tête vous tourne au moment où vous sentez vos jambes devenir de plus en plus fébriles. Finalement, ne pouvant plus lutter contre cette fatigue qui vous envahit, vous vous étalez par terre et vous sombrez dans le néant. Rendez-vous au **564**.

613

Un immense scorpion à tête humaine - portant une couronne de surcroît - suivi d'une bande de scorpions-lanternes s'approche de vous. Son visage émacié au regard sévère est recouvert de plaques rougeâtres. Tout en avançant, il se met à vociférer dans une langue inconnue. À cause de votre Daleth qui est en panne, vous êtes infichu de savoir si ce mutant profère des menaces ou entame une conversation amicale. Au dernier

moment, il stoppe net. Sa queue danse au-dessus de son corps en attendant votre réponse.

Vous tentez d'expliquer votre situation avec des mots simples. Voyant l'air dubitatif et impassible de votre interlocuteur, vous passez à une espèce de langage des signes improvisés. Après une cinq bonnes minutes d'efforts inutiles, il vous lance une réplique sur un ton impératif. Sa queue se balance de plus en plus nerveusement et se fait clairement menaçante. D'un signe de la tête, il vous indique la direction du fleuve.

Qu'allez-vous faire ?

Aller vers le fleuve ? Rendez-vous au **550**.

Attaquer ce monstre ? Rendez-vous au **267**.

614

« Pour l'excitation, le voyage, l'aventure... le tenancier de la taverne du Sommelier Ivre vous fournira de meilleures informations que moi. Vous trouverez ce lieu de vie simplement en suivant la grande rue vers le nord à partir d'ici, de l'autre côté de la place du marché. »

Vous la remerciez de cette information, puis l'interrogez sur les dernières nouvelles du coin. Sa réponse est cependant bien décevante. Cette cité n'est apparemment qu'une petite ville isolée sans grande histoire. Vous décidez donc de quitter les lieux. Si vous voulez rejoindre cette mystérieuse taverne, rendez-vous au **584**. Sinon, vous pouvez maintenant vous rendre à l'église au **121**, chez la rebouteuse au **775**, ou sortir des zones urbaines au **96**. Si vous voulez utiliser le Daleth pour quitter ce Monde, rendez-vous au **840**.

615

Vous assénez une manchette fulgurante sur le poignet de votre adversaire qui fait tomber son arme en poussant un cri de douleur. Elle riposte comme une furie en vous frappant du pied à l'entrejambe mais ne vous heurte finalement que l'aîne. Vous perdez un point d'*Endurance*.

Le coup avive votre colère et vous lui attrapez vigoureusement le bras pour la maîtriser. Mais la diablesse s'arrache à votre emprise en se débattant furieusement, sa veste se déchire et reste finalement entre vos mains tandis que la femme, désormais en chemise, prend la fuite à l'intérieur du musée en s'engouffrant dans la galerie de gauche. Vers l'endroit d'où vous parviennent des bruits de course qui se rapprochent de seconde en seconde...

Vous réagissez à l'instinct en quittant sans plus attendre le musée. Vous courez au hasard sous les regards étonnés des passants, en tournant à chaque coin de rue pour semer d'éventuels poursuivants. L'abri d'une porte cochère vous incite finalement à vous arrêter pour reprendre votre souffle. C'est alors que vous vous intéressez au vêtement toujours resté entre vos mains.

Une discrète poche cousue à l'intérieur de la veste recèle deux objets : un petit tube métallique de couleur argentée et un morceau de carton bleu clair recouvert de caractères imprimés.

Le tube se dévisse et laisse apparaître un morceau de matière rouge et très grasse au

toucher. Vous délaissiez cette trouvaille pour vous intéresser à ce qui ressemble à une carte de visite.

MAISON DE L'AUBE DOREE

6 Rue Saint Hyacinthe

PARIS I

Membre tutélaire: F'taghn

Ces mots vous laissent plutôt perplexes même si vous reconnaissez l'adresse d'un bâtiment, qu'il pourrait être intéressant de visiter. Rendez-vous au **171**.

616

Votre connaissance du règne animal vous pousse instinctivement à vous approcher du gigantesque fossile. Un reptile géant à n'en point douter, l'un de ces dinosaures que l'on peut encore trouver dans les régions les plus chaudes et humides de Titan, ainsi que sur de nombreuses autres planètes.

Vous enjambez sans hésitation le cordon de sécurité pour toucher les os reliés entre eux par des fils métalliques. Alors que vous caressez rêveusement la surface d'une phalange, vous repérez un sigle étrange gravé sur son envers : une étoile aux cinq branches obliques et légèrement déformées, contenue dans un cercle. Deux petits points encadrent un trait sinueux au cœur de cette étoile qui vous évoque quelque symbole cabalistique. Un examen plus poussé du membre antérieur ne vous permet pas de trouver d'autres signes du même acabit aussi concentrez-vous votre attention sur la phalange concernée. Le signe mystique vous est totalement inconnu et une foule de questions sans réponse vous traverse l'esprit en imaginant pourquoi une personne l'a dessiné à cet endroit précis.

Vous remarquez que l'os branle fortement lorsque vous tirez dessus. En jouant simultanément sur son attache en fer, vous parvenez peu à peu à le désolidariser du squelette puis vous le placez sans scrupule dans l'une de vos poches, persuadé que la gravure dispose d'une fonction bien précise. Notez le Signe des Anciens dans votre équipement.

Bien que la salle soit vide, vous sentez comme une menace invisible à proximité. Quelques pas de recul vous permettent d'observer la gueule impressionnante de l'animal géant et votre cœur fait un bond lorsque vous voyez une brève lueur scintiller au fond des orbites vides. L'illusion ne dure qu'un instant mais un grincement sinistre au fond de la pièce achève de vous mettre en état d'alerte. Quelque chose d'anormal est en train de se produire depuis que vous avez détérioré le squelette et vous préférez rejoindre l'entrée du musée avant de subir les conséquences de votre geste. Rendez-vous au **899**.

617

À vous deux, vous arrivez enfin à terrasser Vert. Un adversaire autrefois doué, maintenant décédé. Vous ne parvenez pas à expliquer son comportement si ce n'est par l'appât du gain, soit dans ce cas précis, du masque. Après un échange silencieux avec

Jaune, vous décidez de le fouiller. Vous trouvez une quantité impressionnante de poignards, de dagues... toutes les sortes de projectiles directement utilisables en les projetant d'une main devant exister. Il porte également une gourde d'eau à moitié vide, et l'équivalent de deux Repas que vous vous partagez équitablement avec Jaune. Quelques papiers apparemment administratifs et écrits dans une langue qui ne vous dit rien sont soigneusement pliés dans un repli de son vêtement. Vous finissez par ôter le masque, pour ne découvrir qu'un visage masculin ordinaire, à la barbe non rasée depuis longtemps mais chauve. Peut-être des traits légèrement slaves, mais sans pouvoir conclure. La seule chose sûre semble être qu'il était équipé pour affronter une armée, et qu'il savait se servir de ses armes. Jaune fait ce qui ressemble à une rapide prière silencieuse pour les morts, puis vous reprenez votre route. Vous continuez votre progression dans le silence le plus complet... et puis vous recommencez à entendre le bruit de vos pas. Vous testez vos cordes vocales, et le son de votre voix résonne enfin.

« Je tiens à m'excuser.

Cette première phrase de Jaune vous arrête net. Vous vous retournez et le regardez bizarrement. Mais il continue sans se laisser démonter.

- Tout à l'heure dans la salle, nous avons été un peu... brusques avec toi Sans Habit. Nous sortions d'un combat difficile et tu es arrivé comme une fleur, comme s'il ne s'était rien passé. Alors nous avons tous pensé que tu étais... Mais ce n'est pas possible. Nous avons tué Vert. Hors, Elle ne tue pas les gens. C'est peut-être la seule chose au monde qui ne puisse pas tuer d'être vivant d'ailleurs, même si elle assiste à chaque mort.

Devant vos yeux de plus en plus exorbités, Jaune respire un grand coup et lâche la bombe :

- La Mort. La rumeur veut que la Mort, qui désire récupérer son masque, s'arrange pour faire partie de chaque expédition, et qu'elle fera tout pour arriver à ses fins. D'après ta réaction, tu n'étais pas au courant de cette histoire, mais je mettrai ma main à couper que tous les autres la connaissaient. Crois-le ou non, je me suis arrangé pour que tu portes le coup fatal, ce qu'Elle n'aurait jamais pu faire sans bouleverser l'équilibre cosmique.

-Tu veux dire que l'on serait en compétition avec la Mort ? C'est...

- La chose la plus terrifiante de l'existence. »

Sur cette discussion philosophique, vous reprenez votre marche, méditant sur ces paroles inquiétantes.

Vous finissez par arriver dans une grande salle circulaire, de plus de cinq mètres de haut sur une trentaine de diamètre. D'impressionnants stalactites et stalagmites décorent les lieux. Si les seuls accès semblent être la galerie dont vous provenez et trois autres similaires, toutes rocheuses, la sortie en est une gigantesque porte d'acier, montant quasiment jusqu'au plafond, encadrée de deux colonnes doriques parsemées de torches allumées sur leurs torchères. Et devant cela, se trouve trois personnes que vous connaissez bien. Rousse, Blanche et Barbu (notez qui est présent sur votre *Feuille d'Aventure*). Épuisés. Blessés. En plein affrontement contre... rendez-vous au **102**.

618

Alors que vous vous contorsionnez pour atteindre le montant de la fenêtre qui nargue le bout de vos doigts tendus au maximum, la prise que vous aviez sur le tuyau avec l'autre main lâche. Vous dégringolez jusqu'en bas en vous réceptionnant du mieux que vous

pouvez. Le choc fait résonner tout votre squelette, et votre échine encaisse le coup avec un claquement inquiétant. Vous perdez 2 points d'*Endurance*. Rendez-vous au **49**.

619

Au fur et à mesure que vous avancez, le brouillard se fait moins dense. Votre champ de vision s'élargit, et vous retenez une exclamation de surprise devant le panorama qui se révèle devant vous. Une paroi épaisse mais translucide, fait de la même matière que le sol, s'élève de ce dernier en une gigantesque muraille qui s'étend à perte de vue. En haut, la paroi se courbe et se prolonge sur plusieurs mètres, formant une sorte de coupole, dont vous ne distinguez pas le plafond.

De l'autre côté de la paroi, s'étendent des fonds marins à perte de vue. Des récifs de corail lumineux et une véritable forêt d'algues fluorescentes éclairent cet aquarium gigantesque. Vous êtes littéralement hypnotisé par le ballet d'improbables poissons géants aux formes exotiques et inconnues. A travers la paroi, une espèce d'espadon faisant dix fois votre taille semble vous contempler un instant d'un œil froid. Un frisson vous parcourt alors lorsque vous comprenez ici que les rôles sont inversés : c'est vous qui vous trouvez dans une sorte d'aquarium ! Vous vous sentez minuscule, isolé dans une sorte de bulle d'air face à l'océan infini qui vous entoure.

Votre regard est tellement accaparé que vous réalisez que, depuis plusieurs minutes, vous n'avez accordé aucune attention à un bruit régulier de geyser sur votre droite. Rendez-vous au **683**.

620

« Un lieu sûr ? s'exclame Pam, non mais je rêve ! Cette fois c'est clair, vous délirez. Ou alors, vous êtes amnésique. Une *extinction*, vous savez ce que c'est ? Vous savez quand même que vous vivez sur une planète dévastée ? On peut dire que vous avez de la chance d'être tombé sur moi, sinon vous seriez en train d'être digéré.

Devant votre silence, votre interlocutrice reprend, l'air compatissant :

- Tenez, ça ravivera peut-être quelques souvenirs.

Elle glisse une bague dans votre main (*ajoutez cet élément sur votre Feuille d'Aventure*)

- J'ai trouvé ça dans la piaule de tout à l'heure. Vous êtes sans doute venu là par hasard, où alors vous m'avez vue, n'empêche que si cet appartement est lié à votre passé et qu'il vous a « attiré », cet objet vous rappellera peut-être quelque chose. »

Voyant que vous restez interdit, elle semble déçue. Vous êtes à présent dans le sous-sol, où seuls quelques véhicules, visiblement des versions ancestrales des navettes dont vous avez l'habitude, sont garés dans ce grand espace vide. Cette ville a probablement été fuie à toute vitesse dans le passé.... Vous demandez à Pam si elle a un plan : rendez-vous au **297**.

621

Vous bondissez de côté pour récupérer l'hallebarde, puis chargez en hurlant tel un lancier valeureux. Malheureusement pour vous, la myriade copie votre arme juste avant l'impact, et vous voici condamné à vous battre contre un Spectre armé. Menez deux assauts consécutifs contre votre adversaire.

Si vous gagnez les deux assauts, rendez-vous au **561**.
Si vous perdez les deux assauts, rendez-vous au **535**.
Dans tous les autres cas, allez au **420**.

622

L'étrange personnage ne réagit absolument pas à votre menace, il continue de se rapprocher tranquillement, les épaules en avant et les yeux emplis d'un appétit sauvage. Si vous passez à l'attaque, rendez-vous au **552**. Si vous préférez baisser votre arme et attendre de voir ce que cet homme vous veut, rendez-vous au **580**.

623

« Que veux-tu ? demande-t-elle d'une voix autoritaire.
- Je suis un simple voyageur, répondez-vous en espérant la calmer.
- Avec un sabre laser ? Tu rigoles ! De quel clan es-tu ? demande-t-elle avec hargne.
Elle s'avance vers vous avec la ferme intention d'avoir une réponse satisfaisante.
- Je ne viens pas de votre Monde, je suis juste à la recherche d'une pièce métallique pour le même genre d'appareil que vous avez dans vo...
- J'en étais sûre ! » hurle-elle en vous coupant la parole.
Elle brandit son épée qui vrombit dans l'air chaud. Le combat est inévitable (déduisez 2 points d'*Habilité* si vous êtes le *Baroudeur*, ou un seul si vous êtes le *Scientifique*). La fuite n'est pas envisageable, car elle combattrà à mort.

MERCENAIRE TWI'LEK *Habilité* : 9 *Endurance* : 8

Si vous êtes vainqueur, continuez votre lecture.

Votre Daleth vrombit avec force, tout comme celui de la femme bleue. C'est donc elle qui avait le dernier fragment ! Cela explique sa conduite. Si vous avez récupéré d'autres ennemis en plus des Spectres, la fin de votre mission va être périlleuse, pensez-vous avec amertume. Sa machine, qui est une copie conforme de la vôtre, contient trois fragments ; mais pas celui qui vous manque. Lorsque vous l'activez, huit portes rectangulaires de couleur différente s'ouvrent devant vous. Vous l'éteignez lorsque celui qui est dans votre sac à dos vibre avec la puissance d'un marteau piqueur ! Il est possible qu'activer les deux appareils au même endroit risque de provoquer des phénomènes étranges. D'ailleurs, en parlant de phénomène, allez constater les effets au **556**.

624

Vous bandez vos muscles et surgissez du tas de pièces métalliques, tel le coucou sortant de l'horloge pour indiquer l'heure pleine. Malheureusement, vous n'étiez pas encore sur le sol stable. Complètement déséquilibré, vous dévalez la pente meuble en manquant de vous étaler plusieurs fois. Votre péripétie semble durer une éternité, et vous craignez que ce léger contretemps permette au vieillard de préparer une riposte. En arrivant enfin sur le sol, le vrai, vous constatez que le bougre n'a pas du tout bougé,

il semble plutôt vous attendre magnanimement. Vous vous précipitez vers lui en protégeant vos yeux au cas où celui-ci tenterait de vous éblouir avec sa torche.

Le choc est violent, vous avez l'impression de percuter un rocher. Vous réussissez cependant à bousculer le vieux qui tombe par terre en jurant comme un charretier. Dès que vous êtes sorti de la salle, vous jetez un rapide coup d'œil autour de vous : un long couloir s'étend de gauche à droite, et face à vous un escalier monte. Votre décision doit être immédiate. Quelle direction prenez-vous ?

La gauche ? Rendez-vous au **233**.

La droite ? Rendez-vous au **59**.

L'escalier ? Rendez-vous au **670**.

625

Vous vous matérialisez sur un sol fait de terre battu, dans une petite pièce sombre et humide. Vous avez à peine le temps de visualiser le décor de la salle car votre attention se focalise dans l'immédiat sur le comité d'accueil qui vous y attend. Une bonne vingtaine de personnes se tiennent en effet là, agglutinées dans à peine une trentaine de mètres carrés. Ils sont d'apparence humaine mais lorsqu'ils avancent à quelques centimètres de vous, vous constatez que leur peau n'est en réalité pas faite de chair mais d'une autre matière, plus rêche et aux traits plus durs. Vous observez également leurs vêtements et vous remarquez qu'ils sont vêtus de robes grisâtres, dont la plupart sont à moitié déchirées. Ces créatures paraissent dans un piteux état et vous reculez lentement, incertain quand à leur attitude à votre égard, jusqu'à ce que vous vous heurtiez à quelque chose de dur. Vous retournant, vous vous apercevez qu'il s'agit d'une porte munie de barreaux rouillés, tout à fait semblable à celle d'une prison. A ce propos...tout à coup, un déclic se fait dans votre esprit : l'apparence, l'attitude plaintive des gens qui vous entourent, les barreaux...vous comprenez subitement que vous vous trouvez effectivement dans une geôle ! Cette révélation vous stupéfie durant quelques instants puis l'angoisse prend immédiatement le dessus. Il n'est pas bon de traîner trop longtemps ici, d'autant plus que les prisonniers vous dévisagent d'un air curieux. Il faut quitter cet endroit, tant que vous le pouvez encore, et le plus rapidement possible !

Avant que vous n'ayez pu à nouveau utiliser le Daleth, la porte dans votre dos s'ouvre soudain à la volée. Vous pivotez d'un bloc et vous faites face à la créature la plus hideuse que vous ayez jamais contemplée. La chose est petite et trapue, se dressant sur de courtes jambes et brandissant une lance du bout de ses bras musclés. Son visage ressemble à celui d'un phacochère en furie et de petits yeux noirs vous contemplent avec agressivité.

« T'es qui toi ? Comment es tu entré ici ? vocifère la créature.

Aussitôt, deux autres choses de la même espèce, également armées de lance, apparaissent dans son dos.

- Répond fripouille où tu vas tâter du fouet ! Tu es un espion ?

- Je sais que vous ne me croirez pas, répondez-vous hâtivement mais je viens d'un autre Monde....

- Un autre Monde ? Vous entendez ça les gars ? ricane la créature.

Ses deux congénères s'esclaffent également d'un rire gras et inhumain.

-Enfin...puisque t'es là, tu participeras à la fête demain. Tu verras, ça va te plaire !

Prenez-lui son sac en attendant et cette espèce de globe ! »

Vous sortez avec célérité votre myriade mais les créatures ne vous laissent pas le temps de vous en servir. L'une d'entre elles vous assène un grand coup de lance sur le crâne et tout devient noir. Rendez-vous au **317**.

626

Vous déglutissez difficilement.

« Je ne peux pas vous aider car vous êtes un Technologique. De toute façon, vous ne vaincrez pas le gardien de la tour, car tel est la malédiction de votre race.

Il quitte alors la table sans vous jeter un regard. Vous vous levez d'un bond pour le retenir, mais votre main passe à travers son bras, comme s'il n'existait pas. L'ectoplasme traverse la porte, vous laissant bouche bée et impuissant. Sans même finir votre bière, vous repartez à l'Auberge des Voyageurs en espérant que les autres soiffards seront toujours en pleine beuverie et enclin à vous aider. Entre traverser seul ce lieu inconnu et hostile, ou en compagnie de ces énergumènes, vous n'avez pas trop le choix ! À votre retour dans le caboulot, la fête bat son plein, et les mains avinées commencent à perdre patience. C'est avec une danseuse sur les genoux que vous retrouvez Avram.

- Tiens, r'voilà not'terreur, beugle-t-il, déclenchant un rire gras du seul de ses acolytes qui n'est pas encore raide mort sous la table.

- Écoutez, je dois aller à la Tour de Diamant, aidez-moi ! suppliez-vous.

- Pas d problème mon bichon, ce s'ra quatre diamants par tête de pipe. Et on est...

Il se met à compter lentement sur ses doigts, accompagné du gloussement de la pimêche qui lui tient les bourses (dans tous les sens du terme).

- Un, deux... trois... quaaaatreuh !

Il marque un temps en fixant stupidement ses doigts, puis reprend :

- Pareil, tu vois ? Donne m'en huit de suite. Le reste quand tu s'ras arrivé.

Vous soupirez de désarroi. Vous lui tendez ce qu'il demande (*retirez 8 diamants de votre pécule*).

- Ça marche, mon gars. À d'main matin, sur la place. Et j'te conseille de picoler, ça tient chaud ! Hein ma donzelle, lance-t-il en tripotant les seins de la fille avec une indécente avidité renouvelée. »

Dodelinant de la tête devant cette scène pathétique, vous allez dîner et montez vous coucher. Rendez-vous au **727**.

627

Un réflexe. Une ultime pensée cohérente. Vous plongez la main dans votre sac. Il doit y avoir quelque chose. Là... Dès que vos doigts entrent en contact avec la sphère, toute votre mémoire vous revient d'un bloc. Votre cerveau accuse violemment le choc. Cependant, une fois remis de vos émotions, vous vous sentez incroyablement mieux, beaucoup plus vivant, non plus isolé sur un petit nuage d'inconscience. Ce n'était pas prévu à la base, mais on dirait que le Daleth est assez puissant pour protéger vos souvenirs. *Effacez le mot de passe « Mémoire » de votre Feuille d'Aventure*. Vous décidez de garder à la main l'étonnant globe tout en continuant bravement dans le chemin. Que ce soit grâce à lui ou pas, vous ne ressentez plus rien d'étrange. Le

passage est juste un boyau rocheux banal, en-dehors de son étrange illumination. Vous accélérez tout de même le pas, désireux de ne pas tenter le diable. Étrangement, vous ne rattrapez à aucun moment Rousse, ce qui tendrait à dire qu'elle va au moins aussi vite que vous.

Vous finissez par arriver dans une grande salle circulaire, de plus de cinq mètres de haut sur une trentaine de diamètre. D'impressionnants stalactites et stalagmites décorent les lieux. Si les seuls accès semblent être la galerie dont vous provenez et trois autres similaires, toutes rocheuses, la sortie en est une gigantesque porte d'acier, montant quasiment jusqu'au plafond, encadrée de deux colonnes doriques parsemées de torches allumées sur leurs torchères. Et devant cela, se trouve quatre personnes que vous connaissez bien. Blanche, Rousse, Vert et Barbu (*notez qui est présent sur votre Feuille d'Aventure*). Épuisés. Blessés. En plein affrontement contre... rendez-vous au **102**.

628

Vous vous avancez vers Selnyon pour tirer cette histoire au clair. Mais avant que vous n'ayez pu articuler le moindre mot, le vieil Hidién se jette sur vous avec une rapidité et une agressivité insoupçonnées. Vous roulez tous les deux au sol et vous tentez désespérément de vous relever tandis que votre hôte si aimable il y a quelques minutes vous roue de coup et vous mord férocement. Vous n'avez pas le choix, vous aller devoir mener ce combat.

SELNYON Habileté : 6 Endurance : 9

Vous avez la possibilité de fuir à tout moment. Pour cela, rendez-vous au **789**.
Si vous livrez combat jusqu'au bout et que vous en sortez vainqueur, rendez-vous au **245**.

629

Votre ennemi s'étale par terre, tout voyant éteint. Vous êtes bien embêté avec votre myriade qui vous recouvre complètement. Vous décidez de remonter en haut en vous servant des réacteurs de votre armure. Arrivé près du plafond, vous avez juste le temps de vous agripper au rebord quand toutes les fonctionnalités disparaissent. Après avoir laissé votre myriade dehors, vous redescendez avec le Daleth. Vous tentez d'ouvrir l'armure ou un de ses compartiments, mais elle est scellée. Vous finissez par retrouver le dernier fragment dans le tas de gravats, puis remontez votre découverte à l'air libre. Si vous possédez un fragment de Daleth en double, rendez-vous au **186** ; sinon, allez au **725**.

630

Vous progressez au hasard de galerie en galerie sous la faible lueur de votre myriade. Vous vous apercevez rapidement qu'en plus de ce dédale naturel, se superpose un réseau de mines creusé de la main de l'homme. En effet, vous découvrez une vieille pioche cassée à un endroit, puis un boyau artificiel parcouru par des rails sur lesquels

ont dû jadis passer des wagonnets chargés de... cuivre apparemment, pour ce que vous pouvez en déduire avec vos faibles connaissances. Cependant, tout cela date d'un jadis éloigné, et cette partie du filon n'est plus exploitée depuis très longtemps. Au détour de votre chemin, vous finissez par tomber sur une sortie. La lumière du jour vous accueille avec bonheur... et vous découvrez que vous êtes toujours sur la même montagne, à peine un peu plus haut ! Après ce petit intermède souterrain, l'air frais du dehors vous fait du bien, et vous décidez de continuer sur cette voie plutôt que de prendre le risque de vous perdre encore. Rendez-vous au **55**.

631

Vous sortez fébrilement le grimoire noir de votre sac à dos et vous entreprenez de lire le plus rapidement possible le rituel d'invocation. Les Ranganathans tentent de vous atteindre avec leurs désintégrateurs mais les Spectres Chasseurs les tiennent en respect et font écran, pour vous permettre de gagner un temps précieux. Bientôt vous terminez votre lecture. Mais, à votre grande horreur, rien se ne passe et l'un des lasers vous atteint, ce qui vous fait perdre deux points d'*Endurance*.

Si vous possédez un poignard, rendez-vous au **497**.

Si ce n'est pas le cas, retournez au **401** et reprenez le combat.

632

Dans l'espace d'environ cinq mètres qui sépare la table de la baie vitrée, l'air se condense étrangement, comme s'il cherchait à devenir solide. Jetant un coup d'œil au Technocrate à votre droite, vous constatez qu'il est devenu livide. Ses cinq acolytes se lèvent précipitamment de la table et reculent en direction des deux gardes, qui ont détourné leur attention de votre arrestation et contemplant cet étrange phénomène.

Ce dernier prend une forme plus inquiétante lorsque trois silhouettes émergent du néant et commencent à se matérialiser devant vous. Les choses sont deux fois plus grandes que vous et ont une allure repoussante. Un corps maigre et recouvert d'une carapace noire, des yeux globuleux et sans cils, des jambes et des bras ; ou plutôt des pattes ; disproportionnés, au bout desquels s'agitent des griffes meurtrières. La température de la pièce semble se refroidir instantanément lorsque l'une des créatures dit d'une voix sépulcrale, en agitant ses mandibules :

« Nous sommes venus chercher ce qui n'aurait jamais du être. »

Pendant un instant vous vous demandez de quoi elle parle, puis vous comprenez qu'il s'agit du Daleth. Vous attendez la réaction des Technocrates mais ils semblent paralysés par la terreur. Alors vous demandez d'une voix tremblante :

- Qui êtes-vous ?

Les trois créatures se tournent simultanément vers vous. Les multiples facettes de leurs yeux noirs vous transpercent d'un regard glacé. L'une des trois choses dit :

- Notre nom n'a pas d'importance, bien que dans la plupart des dimensions, on nous connaît néanmoins sous le nom de Spectres Chasseurs. Ce qui importe n'est pas qui nous sommes mais ce que nous voulons. Vos actions perturbent l'Équilibre du Macrocosmos. Cet Aleph artificiel qui est entré en votre possession doit disparaître.

Donnez-le nous si vous voulez vivre.

L'un des Technocrates relève la tête et dit alors sur un ton de défi :

- Jamais !

A partir de cet instant, tout va très vite. Le Technocrate qui était venu près de vous à côté de la baie se précipite vers la table tandis que ses cinq acolytes s'enfuient vers la sortie, couverts par les deux gardes qui sortent leurs armes et ouvrent le feu en direction des Spectres. La confusion la plus totale règne bientôt dans la pièce. Le Technocrate qui s'était rué vers la table saisit le Daleth et tente de se diriger vers la porte dimensionnelle. Mais l'un des Spectres détend sa patte gauche et sa griffe aiguisée embroche le Technocrate. Ce dernier pousse un cri d'agonie, crache un énorme flot de sang et meurt quasi instantanément. Ce faisant il lâche le Daleth, qui roule paresseusement vers vous. Vous le saisissez et sans réfléchir plus longuement, vous le glissez dans votre sac à dos.

Relevant la tête, vous voyez que les trois Spectres s'acharnent à présent sur les cinq autres Technocrates et les deux gardes. L'un de ces derniers git à terre et hurle de douleur, la main arrachée par un coup de griffe. Vous courez vers la table, cherchant désespérément du regard un objet pouvant faire office d'arme. Vous avez en effet laissé votre BFG dans la jeep et vous vous maudissez de cette décision. Votre vision se pose alors sur l'étrange cylindre métallique, découvert dans le vaisseau. Vous le saisissez et vous courez vers le Spectre le plus proche, brandissant crânement votre arme de fortune telle une massue. Lorsque vous passez près du fusil du garde à la main tranchée, le cylindre se transforme alors instantanément en une arme identique ! Stupéfait, vous manquez de la lâcher sous le choc. Mais vous n'avez pas le temps de reprendre vos esprits. Le Spectre se tourne et dit d'une voix sifflante :

- Il est inutile de résister, humain. »

Affrontez la créature :

SPECTRE CHASSEUR Habilité : 10 Endurance : 12

Votre arme ; ou du moins celle dont elle a pris l'apparence ; inflige trois points de dommage par assaut, au lieu des deux habituels. Si vous êtes victorieux, rendez-vous au **255**.

633

Tandis que l'homme s'éloigne dans l'étroit passage, vous sortez avec circonspection de l'enceinte où vous étiez retenu prisonnier et avancez vers les cloisons lumineuses. La plupart ne portent aucune inscription, mais certaines, que vous pourriez comparer à des écrans, affichent en permanence un flot de symboles inconnus qui apparaissent et disparaissent à un rythme accéléré. Il vous est impossible de déchiffrer cet étrange langage. Par moment, un dessin compliqué composé de sortes de bulles imbriquées vient remplacer de manière fugace les symboles. De toute évidence, ces images ne vous apprendront rien d'utile.

Si vous voulez maintenant suivre le Haut Conseiller dans le passage allez au **106**.

Si vous préférez rester encore un peu et vous intéresser aux consoles allez au **185**.

634

Réfléchissant à la taille de l'édifice, vous estimez que monter là-haut est peine perdue ; vous n'avez pas assez de provisions. Le paysage change très peu, et la faible courbure de l'édifice vous donne l'impression de longer un mur infini. Vous ne pensiez pas que monter un escalier puisse être aussi fatigant et pénible. Mais d'habitude, ils ne font pas des dizaines, voire des centaines de kilomètres. Même en divisant les rations par deux ou trois, vous n'êtes pas sûr de trouver un restaurant panoramique, ou un distributeur de boissons en cours de route. Monter consomme de l'énergie, et vous ne voyez pas comment survivre à plusieurs nuits passées à moins cinquante degrés sans mourir, tout simplement. Soupirant d'impuissance, vous prenez une demi-ration en contemplant les montagnes livides. Puis redescendez, secoué par des vents frigorifiques (Vous perdez 6 points d'*Endurance* ; si vous possédez une Fourrure de Yak'Mouth vous n'en perdrez que 3).

En soirée, c'est les jambes en compote que vous vous traînez dans le couloir qui mène à la grande salle centrale. La chaleur qui irradie à l'intérieur vous revigore un peu. Vous vous installez du mieux que vous pouvez pour finir la ration que vous aviez entamé (Déduisez un repas et 2 points d'*Endurance* de votre Feuille d'Aventure ; sinon, vous perdez 6 points d'*Endurance* à cause de l'effort important que vous avez fourni). Vous vous endormez difficilement avec la faim au ventre, et une vive inquiétude sur votre avenir proche... Rendez-vous au **422**.

635

Lorsque vous reprenez conscience, vous vous apercevez que vous êtes flanqué de deux gardes qui vous tiennent solidement par les bras. Ils vous traînent le long des couloirs brillamment éclairés sans que vous puissiez réagir, trop abruti par le somnifère qu'ils avaient placé dans la nourriture. Bientôt, votre parcours s'interrompt devant une haute porte ouvragée qui ne tarde pas à s'ouvrir. Les gardes vous entraînent alors vers le centre de la vaste salle. Rendez-vous au **110**.

636

Les humanoïdes sont au nombre de six, tous armés et vêtus d'une tunique faite d'écailles. Ils sont maigres, plus petits que vous, et leur peau frêle est très pâle. Leur visage losangique est remarquable du fait de leurs yeux noirs, grands comme des soucoupes. Ils vous dévisagent bouche bée. Puis l'un d'entre eux laisse tomber sa gaffe par terre, et se prend la tête à deux mains, comme s'il avait vu un fantôme. Un autre pousse un cri déchirant et s'enfuit en courant. Puis un troisième semble se ressaisir et vous adresse la parole :

« Comprends-tu mes paroles, Etranger ? Oui, suis-je bête, tu les comprends forcément, tu n'es pas arrivé là par hasard. Enfin peut-être que si. Pour l'instant, le plus urgent est que tu puisses parler au Conseil des Sages. Eux seuls pourront répondre à tes questions. Nous sommes des Lashkvys, une race pacifique et nous ne te voulons aucun mal. Mais suis-nous vite, tu n'es pas en sécurité ici ! »

Pour l'instant, ce plan vous paraît bien meilleur que de rester seul dans cette purée de pois, sans rien connaître de l'endroit où vous vous trouvez. Vous faites signe que vous

obtempérez et la petite troupe se met en marche. Rendez-vous au **358**.

637

Sans attendre l'arrivée inévitable d'autres vers, vous hurlez à vos hommes de remonter dans la jeep, tandis que vous prenez le volant. Quelques instants plus tard, le véhicule s'ébranle et s'élançe, soulevant un monticule de poussière derrière lui. Tandis que vos deux équipiers guettent l'attaque éventuelle de nouveaux vers des sables, vous tâchez de vous concentrer sur le parcours, afin d'éviter les milles et un dangers du désert. Votre esprit cependant ne cesse pas de fonctionner et les pensées défilent à une vitesse folle. Vous avez certes évité le pire puisque vous êtes tous les trois en vie mais vous savez que vous êtes passé très près de la catastrophe. Visiblement, les Technocrates ne se souciaient guère de ce qui pouvait vous arriver. Par conséquent, ce mystérieux vaisseau écrasé devait représenter beaucoup pour eux, ce qui signifie qu'ils disposent d'informations dont ils n'ont pas tenu à vous faire part.

Plongé dans vos songes, vous n'avez pas vu le temps passer et bientôt les gigantesques murailles de Neufort V se dessinent à l'horizon. Dix minutes plus tard, votre jeep parvient devant la non moins grande porte qui barre l'entrée de la cité. Sur la rambarde, un guetteur vous demande le mot de passe conventionnel, que vous lui donnez sans tarder. Dans un bruit sourd, la porte coulisse lentement, vous permettant de pénétrer dans la cité. En donnant des coups de Klaxon pour signifier la priorité de votre passage, vous remontez la rue de la Porte, très fréquentée à cette heure de la journée et vous mettez le cap sur la Citadelle. Vous avez reçu l'ordre en effet de faire votre rapport non pas au capitaine de la garde comme de coutume mais directement au conseil des Technocrates.

Après un trajet d'environ dix minutes, vous parvenez à destination. La Grande Citadelle se trouve au centre de la cité et la ville s'est progressivement étendue autour d'elle. Bien que vous la contempriez chaque jour, vous êtes une fois de plus impressionné par sa hauteur démesurée et la puissance qu'elle dégage. L'esthétique a laissé sa place à l'efficacité brute et les parois de béton renforcées d'une épaisse couche de fer en font la place forte la plus importante de la Confédération. Vos deux équipiers ne sont pas conviés à votre rapport et c'est donc seul que vous pénétrez dans le vaste hall, après avoir adressé un salut amical aux gardes de l'entrée. Des dizaines de portes et d'ascenseurs partent de ce noyau central et conduisent à des centaines de pièces où sont gérées les affaires de la cité mais aussi d'une grande partie de la Confédération. Le hall grouille littéralement de Monde à toute heure de la journée et aujourd'hui ne fait pas exception à la règle. Vous vous frayez sans plus attendre un chemin vers les réceptionnistes, encadrés de gardes solidement armés. L'un d'eux est libre et vous vous approchez de lui.

« Que voulez-vous ? vous demande-il d'un air abrupt.

- J'ai rendez-vous avec le Conseil, répondez-vous d'un ton qui se veut rassuré.

L'homme vous dévisage avec un regard où se lit presque de la compassion et dit d'une voix nettement plus aimable :

- Gardes, escortez cet homme dans la Salle Ronde. »

La Salle Ronde, qui porte ce nom en raison de sa forme circulaire, est la pièce où se réunissent les Technocrates lorsqu'ils ont à parler d'affaires importantes. Visiblement, vous ne vous étiez pas trompé sur l'intérêt qu'ils accordent à votre mission.

Accompagnée de deux gardes, vous vous dirigez vers l'un des nombreux ascenseurs, qui ne sont en fait que de simples plateformes. L'un de vos escorteurs s'approche du clavier numérique permettant de déterminer l'étage et compose le 33. C'est le dernier de la Citadelle, celui où résident et travaillent les Technocrates. La montée n'est pas longue mais vous vous surprenez à transpirer davantage que de coutume, signe de votre nervosité croissante. C'est la première fois que vous allez croiser la route des maîtres de la cité et vous savez qu'ils ont une réputation peu flatteuse et surtout qu'ils supportent mal l'échec.

Lorsque la plateforme atteint l'ultime étage de la Citadelle, vous constatez qu'elle débouche sur un long couloir, qui se termine sur une unique porte. Les gardes vous escortent jusque là mais c'est à vous seul que revient le privilège d'entrer. En prenant une bonne goulée d'air, histoire de vous calmer quelque peu, vous vous approchez de la porte et vous pressez le bouton commandant son ouverture. Rendez-vous au **139**.

638

Au moment où l'homme franchit le seuil, vous hurlez soudainement en vous tenant le ventre et en vous roulant par terre. Le garde s'avance alors de quelques pas dans la pièce et s'écroule à vos côtés sans un soupir. Tandis que vous vous relevez, vous distinguez un petit cylindre grisâtre dans la main de l'homme, qu'il empoche rapidement tout en soufflant :

« Vite ! Nous n'avons pas beaucoup de temps ! Suivez-moi.

- Qui êtes-vous ? demandez-vous, méfiant.

- Je fais partie d'un groupe d'opposants au Haut Conseil. Ce qu'ils projettent de vous faire est mauvais et ne doit pas arriver. Je vais vous aider à fuir cet endroit, mais dépêchons nous, d'autres gardes peuvent arriver. »

Avant de partir, vous pouvez vous emparer de la matraque du Garde si vous le désirez. Rendez-vous ensuite au **71**.

639

La myriade fuse vers le thorax du Spectre. Vous vibrez sous l'impact, comme si vous aviez tapé dans un mur en acier. Votre adversaire accuse le coup en se pliant en deux. Mais il se reprend rapidement, et saisit la barre avec ces deux griffes. Vous poussez de toutes vos forces pour l'achever, mais vos membres engourdis par le choc n'assurent pas une prise correcte. C'est à se demander de quoi sont faits ces monstres. Vous arrêtez de tergiverser sur ces considérations quand il prend l'ascendant sur vous. La myriade s'approche dangereusement de votre torse ; vous allez devoir vous sortir de ce mauvais pas. *Testez votre Habileté*. Si vous réussissez, rendez-vous au **484** ; sinon, rendez-vous au **238**.

640

Si vous l'avez noté, effacez le mot de passe « carnage » de votre Feuille d'Aventure.

L'homme masqué aux allures de grand prêtre dégénéré cesse sur-le-champ sa litanie. Vos oreilles encore bourdonnantes des éclairs d'énergie tirés par la myriade, vous le

voyez lever son poignard puis le projeter avec force dans votre direction. Un pas de côté vous permet cependant d'esquiver l'arme tournoyante et un tir précis dans la poitrine de le neutraliser. L'homme virevolte un instant comme une poupée de chiffons puis tombe sur le plancher, vous laissant seul dans le grenier en compagnie de sept cadavres.

Vous approchez du lutrin pour examiner l'imposant in folio à la couverture noire. Sur les pages apparentes sont esquissés le dessin malhabile d'une créature démoniaque ainsi que quelques diagrammes géométriques, le tout disséminé parmi une foule de caractères manuscrits se rapportant visiblement aux domaines de l'occultisme et de la magie. L'alphabet utilisé vous est parfaitement compréhensible.

En feuilletant au hasard l'ensemble du volume, vous repérez d'autres illustrations inquiétantes et la description de dizaines d'incantations mystiques. Sur l'épaisse couverture de cuir craquelé apparaissent en lettres dorées les mots *De Vermiis Mysteriis*. En dépit des connaissances surnaturelles octroyées par le Daleth, ceux-ci n'ont à vos yeux aucune signification évidente. Si vous désirez vous emparer du livre, notez le grimoire noir dans votre équipement.

Vous fouillez rapidement les corps de vos victimes mais ne trouvez aucun indice supplémentaire permettant d'expliquer leurs sinistres agissements. En tout cas, rien qui ne puisse présenter un quelconque rapport avec votre propre quête. Vous gagnez néanmoins un point de *Chance*.

Considérant le temps déjà passé en ce Monde et la menace permanente des Spectres Chasseurs, vous estimez qu'il est plus que temps de choisir une nouvelle destination. Vous sortez la sphère métallique de votre sac et vous pressez l'interrupteur. Aussitôt une porte holographique grise comme le brouillard se matérialise au beau milieu de la galerie. Ses contours tremblent dangereusement et vous en venez à vous demander si le Daleth pourrait tomber en panne si vous ne mettez pas rapidement la main sur ses fragments. Vous vous demandez d'ailleurs si vous ne laissez pas derrière vous l'un d'entre eux mais vous vous rassurez en vous disant que le Daleth vous l'aurait signalé d'une façon ou d'une autre. Chassant vos doutes, et pour la deuxième fois en peu de temps, vous franchissez résolument la porte, reprenant votre voyage en aveugle dans les méandres du Macrocosmos.

Lancez un dé pour savoir où votre périple va maintenant vous conduire.

Si vous obtenez un chiffre pair, rendez-vous au **15**.

Si vous obtenez un chiffre impair, rendez-vous au **720**.

641

La créature gazeuse explose dans une orgie de courants d'air glaciaux et destructeurs. Tous les combattants sont éjectés au quatre coins de la banquise. Vous glissez pendant plusieurs mètres avant de vous écraser contre un bloc de glace, assommé (*vous perdez 2 points d'Endurance*).

Lorsque vous vous réveillez avec une énorme bosse sur la tête, vous êtes ébloui par le soleil couchant qui vous éclaire de la lumière sanglante. Vous escaladez les montagnes de glace créées par le dantesque combat que vous venez de livrer. Du haut d'un pic cassé, vous regardez le désastre. Au fond d'une immense cavité, gît une carcasse antédiluvienne ressemblant à une citrouille qui aurait explosé de l'intérieur. La masse grise et ses multiples appendices inertes sont définitivement immobiles. Vous cherchez d'autres survivants en vain en hurlant à tue-tête. Vous arrêtez les recherches à la

tombée de la nuit. Votre seul butin est un sac à provision qui contient de quoi faire un repas (*ajoutez-le à vos possessions*). Vous bricolez un abri de fortune avec les restes de deux tentes, et une lampe à huile encore opérationnelle. Vous vous alimentez sans grande conviction, mais c'est nécessaire pour récupérer vos forces et affronter la nuit (déduisez 2 repas de votre *Feuille d'Aventure* ; sinon, vous perdez 5 points d'*Endurance* par repas non pris). Vous dormez comme un loir jusqu'en milieu de matinée. Vous prenez votre petit déjeuner (déduisez un repas supplémentaire de votre *Feuille d'Aventure* ; sinon, vous perdez 4 points d'*Endurance*), réunissez vos affaires, puis vous dirigez ensuite vers le néon géant qui a été planté à plus de quinze mille mètres d'altitude. Rendez-vous au **867**.

642

Vous passez une nuit aussi calme que reposante. Vous êtes réveillé par la lumière qui inonde votre chambre et vous voyez Trynium qui vous emmène un plateau sur lequel repose un bol fumant.

Après avoir déjeuné rapidement, vous descendez dans la cuisine. Vous saluez Selnyon et lui annoncez qu'il vous faut repartir, car passer plus de temps ici pourrait amener les Spectres Chasseurs, ce que vous vous gardez bien de lui révéler.

Il est temps de reprendre votre voyage à l'aveugle dans les méandres du Macrocosmos. Vous prenez une profonde inspiration et pressez le bouton actionnant le Daleth. Aussitôt, un rayon bleuté jaillit du globe et s'élargit pour former trois ovoïdes miroitants. Relevant la tête, vous contemplez une dernière fois le magnifique paysage du village puis, sans hésiter, vous vous engagez dans une nouvelle porte dimensionnelle. Mais laquelle avez-vous choisi au juste?

S'il s'agit de celle de gauche, de couleur grise et qui semble dégager une odeur de renfermé, rendez-vous au **333**.

S'il s'agit de celle de droite, qui est d'un gris plus clair, et où il vous semble entendre la voix rassurante d'une femme, rendez-vous au **815**.

S'il s'agit enfin de celle du milieu, qui est d'un rouge vif et dont se dégage une odeur de soufre, rendez-vous au **666**.

Si vous avez déjà visité tous ces Mondes, rendez-vous au **382**.

643

Le garçon hausse les épaules avec une moue éloquente.

« Ben non, ça me dit pas grand chose votre affaire. Vraiment bizarre cette boule, on dirait une sorte d'invention. Jamais rien vu de pareil !

Vous rangez le Daleth dans votre sac et vous apprêtez à saluer le garnement mais celui-ci vous devance en laissant échapper quelques postillons.

- Vous pourriez toujours aller faire un tour au musée. C'est tout près et en plus, c'est gratuit le dimanche. J'y suis allé une fois et c'est tout plein d'objets qu'on sait pas à quoi ça sert, un peu comme celui-là. »

Un musée ? L'idée n'est effectivement pas mauvaise. Même si les chances sont quasi nulles qu'un morceau de Daleth y soit conservé, vous pourriez peut-être y rencontrer un responsable à même de vous renseigner plus efficacement que votre jeune interlocuteur.

- Pourquoi pas, répondez-vous. Où se trouve-t-il ?
- Vous voyez l'hôtel rouge, là-bas ? Vous prenez la rue qui le longe, vous la suivez en dépassant deux croisements puis vous verrez le musée juste sur votre droite. Vous ne pourrez pas le rater : il y a un escalier avec une statue de lion de chaque côté. »
Vous remerciez le garçon pour cette information.
Si vous suivez l'itinéraire indiqué pour gagner le musée, rendez-vous au **214** ; si vous préférez explorer l'avenue animée, allez au **751**.

644

Vous vous levez accompagné du tintement discret des pièces métalliques qui s'écoulent le long de votre corps. La torche se tourne immédiatement vers vous. Aveuglé, vous glissez et culbutez jusqu'au sol qui est un peu plus bas. Quelque peu embarrassé par votre maladresse, vous vous relevez pendant que le vieillard vocifère :

« Espèce de voleur ! Tu croyais que t'allais m'berner aussi facilement ?? Allez, viens ici tout de suite avant que j'te montre de quel bois j'me chauffe.

Vous vous relevez, et vous dirigez vers lui en levant les mains en l'air tout en engageant la conversation :

- Je ne suis pas un voleur, Messire. Je suis juste un voyageur égaré, faites-vous souriant nerveusement.

- C'est ça, un voyageur ! Un voyageur dans un stock de jouet, tu m'en diras tant ! On ne m'la fait pas à moi ! T'es un sale voleur, et pis c'est tout ! Approche-toi que j'te frotte les oreilles.

- Je vous assure, je voyage d'un Monde à l'autre. C'est difficile à croire, je le concède, mais...

Votre discours est interrompu par la main calleuse qui vient de saisir votre clavicule. La violente douleur des doigts qui s'insinuent dans votre épaule se propage jusqu'à votre cœur. C'est en empêchant ainsi toute tentative de velléité de votre part, que le bonhomme moustachu vient de prendre définitivement le contrôle des opérations. Son autre main plonge dans votre sac à dos et en ressort le Daleth qu'il vous montre avec un œil mauvais :

- Et ça ? C'est ton appareil à voyager dans les Mondes, peut-être ? lance-t-il avec un rire entendu.

Vous n'arrivez même pas à avaler votre salive, et vous acquiescez d'un simple mouvement de tête accompagné d'un filet de bave dégoûtant qui sort de votre bouche crispée.

- Tu t'fous vraiment d'ma gueule, toi. dit-il d'une voix suave à la limite du sadisme.

Il resserre son emprise plus fortement, ce qui vous fait hurler de plus belle pendant qu'il jette le Daleth derrière vous.

- Hop, avec les autres. Et toi, tu vas finir dehors. Que je te revoie encore une fois ici, et tu te débrouilleras avec la Milice.

Avec un effroi indescriptible, vous regardez votre Daleth atterrir dans le tas de sphères métalliques, des sphères métalliques semblables en tout point avec votre appareil. Le cauchemar continue lorsque vous lisez le mot « DALETH » gravé sur un petit panneau en bois cloué sur le battant qui se referme avec un son lourd. Réduit à l'impuissance, vous vous demandez comment sortir de cette affreuse situation, alors que le marchand

vous guide le long d'un escalier et vous fait traverser son magasin de jouets. Votre bourreau vous envoie finalement dans la rue comme un sac d'ordures et profère sa sentence :

- Et que je ne te revoie plus ici, voleur ! »

Le dernier mot est hurlé, histoire que les témoins de cet incident se souviennent bien de votre tête. La porte se referme violemment, suivie par un crissement mécanique. Lorsque vous vous relevez, elle est scellée par un rideau métallique. Rendez-vous au **746**.

645

« Mais enfin c'est quoi ce charabia ? vous lance votre interlocutrice en entendant vos explications. Vous vous êtes cogné la tête ou quoi ?

Là-dessus, elle se dirige vers l'unique porte de cet endroit, juste derrière elle, puis jette un coup d'œil dans la pièce voisine, que vous ne pouvez pas voir. La jeune femme se retourne, sur la défensive :

- L'entrée est toujours barricadée, par où êtes-vous donc arrivé ? »

Visiblement méfiante, elle vous contourne et s'intéresse au mur situé dans votre dos. Une bouche d'aération attire son regard mais paraît, de façon évidente, trop petite pour vous. Pendant qu'elle cherche en vain votre lieu d'arrivée, vous pouvez vous diriger vers le palier pour voir ce qu'il y a dans l'autre pièce; rendez-vous alors au **423**. Vous pouvez aussi, pour avoir une idée du lieu dans lequel vous venez d'atterrir, vous diriger vers la fenêtre: allez dans ce cas au **707**. Il vous est possible, enfin, de partir dès à présent de ce Monde, si l'ignorance de la fille en matière de Daleth vous suffit pour déduire qu'il n'y a pas de morceau ici : dans ce cas allez au **10**, sachant que cette option est interdite si vous êtes le *Baroudeur* (car votre curiosité l'emporte).

646

« Hélas pour vous, voyageur, je crains de ne rien pouvoir faire pour vous. Vous allez, comme mes compagnons, succomber à la fièvre du lac.

- Je vais retourner chercher les ingrédients qu'il me manque, répondez-vous, paniqué.

- Je crois que vous n'en aurez pas le temps. La fièvre se développe très vite et vous allez bientôt être pris d'hallucinations terribles, avant de sombrer dans l'inconscience.

Vous êtes soudain saisi de vertiges qui vous oblige à vous allonger, tandis que votre vision se trouble. Vous tendez une main implorante vers le vieil homme, qui ne peut que secouer tristement la tête :

- Nous allons vous mettre dans une hutte confortable. Je peux préparer de quoi soulager un peu la douleur, mais je ne peux pas vous soigner. »

La voix du vieillard s'estompe lentement tandis que vous sombrez dans un délire de fièvre qui bientôt vous emportera pour votre dernier voyage. Pour vous l'aventure se termine ici.

647

Vous ramassez précautionneusement la pièce du Daleth qui s'emboîte parfaitement

dans la dernière fente restante. Aussitôt, un voyant que vous n'aviez pas remarqué jusque là affiche une lueur verte reposante. Vous comprenez alors instantanément que le Daleth est reconstitué et que votre quête touche enfin à son terme. Vous avez semble-il réussi, en dépit des multiples obstacles qui se dressaient sur votre route, à récupérer tous les fragments, tout en échappant aux Spectres Chasseurs. Vous touchez au but mais encore faut-il que vous rendiez le Daleth à ses créateurs, pour qu'ils puissent le détruire définitivement et ensuite vous renvoyez chez vous.

La Lashlkvye vous demande alors précisément si vous avez une idée précise de ce que vous feriez d'un Daleth reconstitué. Comme vous faites semblant de réfléchir, elle ajoute que de tels artefacts sont si puissants que leur utilisation, au même titre que leur destruction, est une cause majeure de bouleversement pour tout l'univers. D'après elle, personne ne semble digne de l'utiliser à bon escient, car on ne peut en prévoir les conséquences. Elle semble attendre une réponse.

Si vous restez muet en choisissant une nouvelle destination sur le Daleth. Rendez-vous au **353**.

Si vous lui demandez d'abord qui elle est, allez au **64**.

648

Vous empoignez la petite échelle et la décalez un peu plus par rapport au mur afin de lui assurer une meilleure stabilité. Ceci fait, vous grimpez prudemment jusqu'à la trappe. Une discussion étouffée par l'épaisseur du bois vous met en alerte, plusieurs personnes étant apparemment en train de tenir un conciliabule à l'intérieur du grenier.

Une légère pression contre le panneau suffit à l'ouvrir et vous le soulevez doucement, en espérant que personne ne remarque pour l'instant votre intrusion. D'après le volume des voix, les occupants ne se trouvent pas de ce côté-ci de la pièce. Vous vous hissez d'un barreau supplémentaire pour passer la tête par l'ouverture et découvrir alors une intrigante assemblée, réunie à l'autre extrémité d'une longue pièce au plafond traversé par d'immenses poutres vermoulues.

Un grand homme portant une toge brune se dresse devant un lutrin soutenant un livre ouvert. Son visage est dissimulé par une sinistre cagoule de peau, percée de seulement deux trous rudimentaires pour les yeux. En dépit de cette barrière, sa voix résonne terriblement tandis qu'il lit à voix haute le contenu du tome. Six autres individus se tiennent devant lui en formant un arc de cercle. Ils sont tous revêtus d'une robe noire à capuche dont le seul ornement consiste en un signe jaune dessiné entre les omoplates. Contrairement à l'orateur, ces hommes ne risquent pas de vous voir puisqu'ils tournent le dos à la trappe.

Si vous observez plus longuement le déroulement de la cérémonie, rendez-vous au **537**.

Si vous surgissez en les menaçant de votre myriade changée en fusil, allez au **165**.

649

Ces ruines sont les vestiges désolés d'une ancienne ville fortifiée, dont une partie de la muraille subsiste côté Sud. De la Vieille Forteresse, il ne reste plus que les fondations souterraines, visibles d'où vous êtes. Une légende régionale raconte qu'un esprit hante ces soubassements. Par delà l'emplacement de l'ancienne demeure baronniale se

dressent les seuls monuments curieusement épargnés par le temps : les Temples. Vous ignorez presque tout du passé de ce Monde, mais vous savez tout de même qu'il était bien différent du présent. La route que vous empruntez était jadis un lit de rivière, qui allait se jeter dans une mer aujourd'hui complètement asséchée et remplacée par le désert en contrebas... Vous tentez d'imaginer vers l'Est, à quelques centaines de mètres de distance, une vaste étendue d'eau bleue surplombée par un soleil moins virulent. L'un de vos camarades vous extirpe de votre rêverie, en vous indiquant le lieu de l'explosion, d'où s'évapore encore une faible fumée. Votre étonnement fait place abruptement aux vagues bleutées sous un soleil clément : de nombreux débris métalliques fumants jonchent le sol, autour d'un vaste bâtiment ovoïdal, à l'architecture incompréhensible, à moitié enfoncé dans le sable. Vous distinguez ce qui vous semble être une entrée, et vous constatez qu'elle vous serait facilement accessible.

Qu'allez-vous faire maintenant ? Vous pouvez ordonner d'enfiler les masques à oxygènes pour inspecter les décombres alentours : rendez-vous dans ce cas au **351**. Si vous préférez pénétrer à l'intérieur du vaisseau, rendez-vous alors au **773**. *Sachez toutefois que vos masques ne vous confèrent qu'une autonomie de 3 points de Temps. Au-delà, vous encourez une perte d'un point d'Endurance par point de Temps supplémentaires obtenus dans zone des décombres mais 2 dans la zone du vaisseau même.*

Sachant cela, il vous est loisible de préférer attendre que la fumée s'apaise davantage, durant au moins une bonne heure, afin de minimiser les risques de suffocation. Dans ce dernier cas, vous avez la possibilité d'attendre un peu plus loin (ce qui vous coûterait 2 points de *Temps*) avant de choisir entre la périphérie du crash (rendez-vous au **351**) ou le vaisseau (rendez-vous au **773**). Mais vous pouvez également passer le temps en explorant les ruines de la ville : rendez-vous alors au **808**. *Quoi qu'il en soit, si vous attendez que la fumée se dissipe (notez le mot de passe « fumée ») ignorez toutes pertes d'Endurance qui vous seraient causées dans la périphérie du vaisseau, et ne comptez plus qu'un point à l'intérieur de celui-ci*

650

La lance rate complètement sa cible. Pis encore, elle déchire le grillage d'une autre caisse. La créature saute directement sur le jeune homme qui hurle à la mort. Elle s'enfouit dans ses entrailles, secouant son corps de convulsions incontrôlées. D'un cri strident, Lyra vous alerte : une deuxième boule noire est sortie de la cage éventrée. Derrière vous, les hurlements ont cessé, laissant place aux bruits horribles d'os cassés et de chairs déchiquetées. Vous êtes le seul à pouvoir arrêter ce massacre. Vous bondissez sur le monstre qui menace votre compagne de voyage avec sa double rangée de dents acérées. Il vous infligera des pertes de 3 points d'Endurance au lieu des 2 habituels.

LANGOLIER Habileté : 10 Endurance : 4

Si vous êtes vainqueur, continuez votre lecture.

La chose se transforme en une flaque noire fumante que vous recouvrez rapidement de graviers. Il ne reste plus rien du jeune homme, à part quelques traces de sang. Le Langolier fonce directement sur le marchand qui est complètement paralysé.

Heureusement, un groupe de lanciers se précipite pour le défendre. Les autres monstruosités toujours enfermées dans leurs cages s'agitent, créant un bruissement angoissant. Votre amie vous serre la main fortement :

« Mon dieu, quelle horreur ! sanglote-t-elle.

Le spectacle est affligeant. Même à quatre contre un, ils sont incapables d'abattre la gueule vorace qui saute frénétiquement de l'un à l'autre, arrachant à chaque passage divers lambeaux de viande.

- Ne bouge pas, je reviens tout de suite ! » ordonnez-vous.

Vous accourez vers les hommes en difficulté. À peine êtes-vous arrivé à leur hauteur, qu'ils sont déjà hors de combats, couchés ou accroupis, gémissant de douleur. La bestiole semble blessée, car elle dévore un bras avec une certaine lenteur. Elle reprend du poil de la bête face à votre approche vindicative. Comme précédemment, elle infligera des pertes de 3 points d'*Endurance* au lieu des 2 habituels.

LANGOLIER (blessé) Habileté : 9 Endurance : 2

Si vous êtes vainqueur, continuez votre lecture.

Vous vous calmez en prenant quelques inspirations profondes. Les cadavres des gardes à moitié dévorés gisent à vos pieds. Vous contournez la flaque noire fumante qui ronge le sol, puis vous agenouillez auprès du marchand. Malgré son état grave, vous estimez qu'il survivra à ces mutilations. Las, vous rejoignez Lyra qui tremble de peur. Son regard craintif vous révèle qu'elle ne pensait pas que vous étiez aussi... dangereux. Elle accepte cependant la main que vous lui tendez pour l'aider à se relever. Rendez-vous au **803**.

651

Vous avez l'impression d'être devant un immense cerveau, dont les circonvolutions pulsent au rythme d'un fluide le parcourant. Lorsque vous posez votre main dessus, elle s'enfonce légèrement dans la surface molle. Vous la retirez rapidement craignant être attiré à l'intérieur pour y être digéré, ou quoi qu'est-ce. Vous remarquez une fée agrippée à la surface, comme si elle en suçait le contenu. Soudain, elle change de forme, devenant une affreuse bête noire qui grignote avidement la paroi. Vous clignez les yeux de surprise, mais c'est de nouveau une fée au regard enjôleur et mystérieux qui se tient à côté de vous. Inconsciemment, votre main se retrouve le contact avec le mur vivant. La fée reprend alors la forme furtive que vous aviez vu : une boule de fourrure avec une gueule garnies de dents acérées en train de dévorer la masse gélatineuse. Des flashes parcourent votre cortex cérébral : la douleur éternelle de cette chose qui se fait rogner depuis des milliers d'années ; la faim qui la tenaille depuis qu'elle n'est plus alimentée ; la mort qui s'approche à grand pas ; un cristal né en son sein qui s'élance à l'infini...

Tout à coup, les monstres noirs voraces se dirigent vers vous. Votre cri de terreur résonne dans la salle tel un écho suraigu. Vous êtes persuadé de vivre vos derniers instants, quand un déluge de flammes vous submerge. La vague de feu consume tous vos agresseurs. Un étrange sentiment de soulagement et de paix vous envahit. Vous êtes en train de mourir. Un repos éternel que vous attendiez depuis trop longtemps. Votre bras vous fait soudainement mal, et vous sortez de la torpeur mortelle dans

laquelle vous vous enfonciez. Indranil vous tient la main :

« Faites attention à ce que vous touchez !

- Qu'est-ce qu'il s'est passé ? dites-vous tout patraque.

- Vous avez failli vous faire dévorer par les Langoliers, puis de mourir de votre symbiose avec la Mère Gemme.

- La quoi ?

- La Mère Gemme. répète-t-il en vous montrant le mur.

- J'ai vu des images étranges... Je crois, je crois que c'est cette chose qui a créé la Tour de Diamant.

- Oui, c'est exact.

- Et elle pensait ! Tant d'années de souffrances et de solitude... C'est horrible.

- Oui, mais nous l'avons délivrée de ces prédateurs.

- Les boules noires ? C'était quoi ? Elle changeait de forme, c'est ça ?

- Oui, ce sont des Langoliers, des créatures psychiques. Elles créent une illusion rassurante qui vous met en confiance. Vous avez vue des fées là où d'autres voient des membres de leur famille, des animaux de compagnie, et cætera...

- Je vois.

Vous frissonnez en vous rendant compte que vous venez d'échapper à une mort certaine.

- Allez venez, on retourne au campement. »

Vous suivez votre guide en jetant un dernier coup d'œil inquiet sur ce lieu étrange. Rendez-vous au **910**.

652

Cette porte n'est évidemment plus toute jeune, aussi cède-t-elle assez facilement. La poussière libérée de cet endroit resté clos depuis des siècles vous accable. Vous perdez d'ailleurs un point d'*Endurance*. Mais ce que vous apercevez vous redonne courage : une série de tonneaux de différentes tailles sont entreposés ici. Ceci est probablement un cellier. À la bonne heure, voici de quoi remonter par où vous êtes tombé ! Vous posez votre torche au sol pour éclairer la pièce et vous affairez d'emblée à dégager les tonneaux de leur linceul poussiéreux. Ce faisant, un bruit clinquant émane de l'un d'eux. Curieux car les autres sont vides, leur contenu évaporé par les années. Désirez-vous savoir ce qu'il contient ? Si oui, forcez son couvercle au **845**. Sinon commencez à amonceler les tonneaux vers l'entrée pour revoir au plus vite la lumière du jour au **181**.

653

Sdashilr vous écoute, puis vous répond de sa voix éraillée :

« Maintenant que je connais ton nom, je peux te dire le mien. Je me nomme Sdashilr. Mais au fait, tu ne m'as pas dit ce que tu venais faire sur notre Monde ? »

Surpris, vous vous demandez si votre interlocuteur vous joue la comédie car il s'était déjà présenté, et il vous repose la même question qu'auparavant. Que lui répondez-vous ?

Que votre arrivée sur ce Monde inconnu est une longue suite de hasards ? Allez au **907**.

Que vous ne savez vraiment pas à quel globe il fait allusion ? Rendez-vous au **227**.

654

Vous vous retournez et voyez une Lashkvye les bras levés et écartés en signe de paix. Comment se fait-il qu'une Lashkvye puisse vivre à la surface ? Son visage fin vous sourit, et ses yeux n'indiquent aucune peur.

« N'aie crainte, Humain. Je ne suis pas armée. Je suppose que tu veux récupérer le fragment de Daleth ? Alors prends-le et emporte-le pour toujours loin d'ici. »

Son index palmé désigne le fragment, posé sur le sol, à deux mètres de l'endroit où vous êtes. Puis elle fait mine de partir. Que comptez-vous faire ?

Si vous préférez l'attaquer par surprise, allez au **180**.

Si vous ramassez prudemment la pièce d'artefact, rendez-vous au **647**.

655

Votre accélération a eu raison des Spectres Chasseurs. Ceux-ci ne peuvent vous empêcher de franchir la porte dimensionnelle. Aussitôt, une sensation de vertige vous saisit. L'univers autour de vous semble tourbillonner. Bientôt la salle, les cadavres et les Spectres Chasseurs se fondent en un kaléidoscope de couleur et vous sentez vos pieds quitter brutalement le sol. Tout à coup, une lumière blanche vous éblouit et vous êtes contraint de fermer vos yeux. Vous perdez deux points d'*Endurance*. Bientôt, vos jambes touchent à nouveau la terre ferme et la lumière baisse suffisamment d'intensité pour que vous puissiez à nouveau ouvrir les yeux. Malgré les explications des Technocrates, vous ressentez tout de même un choc en contemplant votre nouvel environnement. Vous ignorez totalement où vous êtes mais une seule chose est sûre : vous avez quitté Neufort V et Khul.

Lancez un dé. Si vous obtenez un chiffre pair, rendez-vous au **265**. Si vous obtenez un chiffre impair, rendez-vous au **94**.

656

Les mineurs mettent un temps infini à comprendre qu'une proie bien plus appétissante vient de leur passer sous le nez. Vous refermez la lourde porte métallique derrière vous et vous vous retrouvez dans un univers totalement différent. Vous êtes maintenant dans une salle où les murs, le plafond, et le sol sont recouverts de carrelage blanc, lequel est aussi envahi par la poussière rouge. La pièce est composée de quelques tables de bois sur lesquelles sont posés des dossiers et un ordinateur, dont la présence vous surprend dans un Monde qui semblait rudimentaire. Mais il y a autre chose dans cette pièce, et cette autre chose, ce sont deux hommes en blouse blanche qui sortent de leur inertie pour vous attaquer en poussant des hurlements inhumains, comme l'ont fait les mineurs avant eux, les traits tendus par la sauvagerie.

Si vous décidez de les combattre, rendez-vous au **430**.

Si vous préférez tenter de les contourner pour consulter l'ordinateur, rendez-vous au **824**.

Si vous tentez de les contourner pour fuir en courant par une autre porte métallique au

fond de la pièce, rendez-vous au **72**.

Si vous partez d'ici en utilisant le Daleth, rendez-vous au **313**.

657

Un instinct ? Un réflexe ? Rien ne pouvait laisser présager de ce qui allait arriver, mais vous vous baissez à temps pour esquiver le projectile qui a surgi devant vous. Jaune a moins de chance car un autre lui transperce l'épaule. Rendez-vous au **807**.

658

Le corps du Spectre commence à disparaître au moment où vous touchez l'arme. Vous êtes cependant rassuré lorsque votre main se referme sur la barre métallique. Mais vous êtes surpris de voir que la griffe ne s'estompe plus. Vous regardez le reste du corps, et ce que vous voyez vous glace les sangs ! Non seulement la carapace se régénère, mais toute la salle devient transparente, s'effaçant petit à petit dans les ténèbres. En fait, c'est vous qui partez dans une autre dimension. Soudain, votre esprit accède à des connaissances étranges dont vous comprenez petit à petit les rouages. Vous êtes dans le noyau de l'Aleph, au centre même du multivers. Dans cette source même réside la puissance divine et créatrice de Toute Chose. Vous êtes submergé par le savoir ultime, et sous ce flot de sagesse infini, vous comprenez la puissance maléfique du Daleth qui corrompt l'équilibre, et intégrité même de l'Aleph. Chaque passage que le Daleth ouvre entre les différentes dimensions du multivers provoque une altération de la structure même de l'Aleph. Les Spectres chasseurs ne sont que des défenses naturelles, à l'instar des lymphocytes que votre organisme dépêche au moindre intrus viral. Vous êtes absorbé dans l'âme de l'Aleph Originel, et vous devenez l'un de ses défenseurs les plus dévoués. Et c'est sous la forme d'un nouveau Spectre que vous partez dans les dimensions infinies à la recherche du Daleth, afin qu'il ne soit plus jamais utilisé, afin qu'il ne détériore plus l'Aleph...

659

Un manuscrit illustré de plusieurs dessins maladroits attire votre attention. La prose enfermée entre deux épaisses couvertures cartonnées retrace un journal intime, chapitré selon des dates se terminant toutes par le nombre 1919, peut-être une année dans le calendrier en vigueur sur ce Monde. L'auteur relate des expériences étranges, plus en rapport avec les arts occultes que des recherches d'ordre scientifique. Lire l'intégralité du journal représenterait trop de temps mais en le feuilletant, vous notez la répétition d'un symbole toujours tracé de la même manière : une étoile aux cinq branches obliques et légèrement déformées, contenue dans un cercle. Deux petits points encadrent un trait sinueux au cœur de cette étoile qui vous évoque quelque symbole cabalistique. Une page entière couverte par cette illustration clôt le journal et vous déchirez cette feuille afin de la conserver, au cas où vous trouveriez dans un avenir proche la signification de ce glyphe. Notez le Signe des Anciens dans votre équipement.

Vous quittez la petite pièce et vous pouvez ouvrir la porte en face en allant au **519** ; ou

avancer plus loin dans le hall en vous rendant au **454**.

660

En reculant, la patte du Spectre traverse l'encadrement de la porte, et tend le cordage qui libère le carreau. Son crâne explose littéralement sous l'impact. Son corps est parcouru de tremblements frénétiques qui libèrent la myriade. Vous vous cachez le visage pour ne pas être souillé par les fluides de ce monstre ; mais à votre grande surprise, les morceaux d'os crâniens et bouts de cervelles déchiquetés vous traversent littéralement. Et si le corps décapité s'est écroulé, ce n'est pas dans cette dimension ! Votre piège a bien fonctionné, vous pouvez être fier de vous (vous gagnez un point de *Chance* pour cette victoire astucieuse). Seule vestige du passage du Spectre, la myriade gît près de l'encadrement. Vous la ramassez avec fierté, en vous jurant de ne plus vous la faire ravir de nouveau. Rendez-vous au **366**.

661

Vous vous engagez dans le passage recouvert de graviers fins. Afin ne pas être vu à travers les fenêtres aux rideaux transparents, vous vous baissez en passant devant celle-ci. Vous parvenez facilement à l'arrière du bâtiment, et êtes agréablement surpris de voir un escalier qui accède à une porte entrouverte. Vous montez, puis entrez prudemment dans ce qui est sans conteste le cabinet du marchand. Sur le bureau se trouve un petit écriteau qui arbore le nom de celui-ci : Calvin TOWER. Une chemise marquée « Projet Sombra Corporation 2000 » attire votre attention. En l'ouvrant, vous lisez les mots suivants : « **Les Mondes de l'Aleph V - Les Marais du Memeth avec Magdalina JOLIE** dans le rôle principal ! ». En dessous, l'inscription « Chiffrage OK pour 500.000 pièces » est entourée en rouge.

Tout à coup, vous entendez des hurlements venant du fond de la boutique. Votre sang ne fait qu'un tour : Daleth + hurlement = Spectre Chasseur ! Pour en avoir le cœur net, précipitez-vous au **538**.

662

D'épais rideaux masquent à présent la vitrine du magasin d'antiquités mais après avoir frappé à la porte d'entrée, vous êtes introduit par Émile Coutancier. Le commerçant s'est vêtu d'un ample manteau de laine qui masque quelque peu son sérieux embonpoint. Avec le chapeau mou qu'il a posé sur son crâne dégarni, il a l'air presque plus jeune et en meilleure santé que lors de votre rencontre en milieu de journée. Il ne vous fait patienter que quelques instants puis vous sortez côte à côte dans la nuit déjà tombée. Le quartier est éclairé par de fréquents réverbères et les passants ne sont pas rares, surtout à proximité de maisons fortement illuminées qui semblent servir d'auberges ou de bars pour cette étrange cité.

Émile se montre beaucoup moins loquace lors de votre promenade à destination de *La Maison de l'Aube dorée*. Vous tâchez à un moment de dissiper cette tension imprévue.

« Vous avez prévenu vos amis de notre arrivée ? Nous ne risquons pas de les déranger ? »

- Non, pas du tout, répond l'antiquaire sans tourner la tête. Pas besoin de les avertir. Il

arrive souvent qu'ils reçoivent de nouveaux visiteurs, ce n'est pas un club fermé. Vous n'avez pas à vous inquiéter.

Son ton est rassurant mais son regard fuyant l'est moins. Il semble mal à l'aise, parle sans vraiment desserrer ses lèvres crispées. Cependant, il vous est difficile de surprendre l'expression de son visage à l'ombre de son chapeau.

Émile s'arrête soudain devant la grande maison délabrée que vous avez repérée quelques heures plus tôt. Votre guide gravit les quelques marches menant sur le seuil, frappe le heurtoir en bronze, puis ouvre la porte qui laisse entrevoir l'entrée d'un couloir plongé dans l'obscurité.

- Après vous » marmonne l'antiquaire en vous invitant du geste à le devancer.

Si vous obtenez, rendez-vous au **735** ; si vous lui rétorquez de passer en premier, allez au **293**.

663

Vous sortez la petite plaquette incolore et la montrez à votre guide :

« Incroyable, une clé Universelle, s'exclame-t-il ! Je devrais pouvoir me servir de ceci pour ouvrir la porte. Donnez la moi.

L'homme prend la plaquette et l'introduit prudemment dans la serrure non sans se protéger le visage de sa main libre. Une gerbe d'étincelles jaillit alors du boîtier et le panneau s'entrouvre légèrement. Vous aidez un peu l'homme à ouvrir le passage et vous vous glissez à sa suite par l'embrasure. La joie d'avoir réussi à ouvrir la porte fait place, cependant, à un sentiment de découragement : l'endroit ne comporte aucune ouverture susceptible de vous permettre de vous échapper. Vous êtes dans une sorte de bulle transparente accrochée à la paroi extérieure du bâtiment. L'homme ne semble cependant pas anxieux, et appuie rapidement ça et là sur le mur. La bulle se détache alors et s'envole rapidement en direction de la Faille, la franchissant rapidement.

Au bout de plusieurs minutes angoissantes au dessus du gouffre insondable, vous apercevez enfin une nouvelle tour sur le rebord du canyon, où la bulle vient délicatement s'accrocher, avant qu'un nouveau sas ne s'ouvre derrière vous :

- Vite, nous n'allons pas tarder à voir arriver nos poursuivants.

Vous vous glissez à sa suite dans la pièce attenante et le suivez le long d'une longue coursive peu éclairée. Enfin, votre guide ouvre une dernière porte que vous franchissez tous deux avant de refermer derrière vous : la salle est plutôt vaste, encombrée de tables couvertes d'objets et plantes diverses. Sur l'une d'elles, vous reconnaissez votre propre matériel, dont vous vous emparez avec soulagement (*renotez tout votre équipement sur votre Feuille d'Aventure*).

- Voilà, mon ami, nos chemins se séparent ici, vous dit l'homme. Tu dois maintenant quitter notre Monde pour n'y plus jamais revenir.

Vous prenez le Daleth dans votre sac, prêt à effectuer un nouveau bond vers l'inconnu, lorsque vous remarquez un petit point lumineux clignotant à sa surface: si vous faites tourner le Daleth, le point reste fixe et pointe vers l'une des vitrines au milieu de la salle. Vous vous approchez prudemment de l'endroit et apercevez, posé au milieu du piédestal, une petite tige qui semble clignoter doucement en rythme avec le Daleth. Vous tendez la main pour vous en emparer quand vous percevez un mouvement sur votre gauche : En vous retournant, vous assistez horrifié, à la matérialisation de votre pire cauchemar. Un Spectre Chasseur a réussi à vous retrouver ! Une voix glaciale

retentit dans la pièce :

- *Il est inutile de résister. Vous ne pouvez pas nous échapper. Donnez-le nous et nous épargnerons votre vie.* »

Si vous voulez l'affronter, rendez-vous au **26**.

Si vous préférez tenter de fuir, rendez-vous au **182**.

664

Vous vous ruez jusqu'à la fenêtre tout en percevant un bruit métallique dehors. En passant votre tête à l'extérieur, vous constatez que la fille a emprunté une échelle de secours située à un mètre sur votre droite, qu'elle déploie de tout son poids en s'y cramponnant. Elle descend en un clin d'œil jusqu'au pied de l'immeuble mais le choc de l'arrivée la propulse violemment au sol. Entendant le monstre surgir dans la chambre, vous décidez sans hésiter de suivre la jeune femme. *Testez votre habileté* en majorant le résultat de 4. Si le test est réussi, rendez-vous au **566**. Dans le cas contraire, allez au **74**.

665

Vous parvenez miraculeusement à esquiver les décharges en effectuant une roulade sur le sol métallique. Vous relevant, vous brandissez votre myriade, qui a toujours la forme d'un désintégrateur, d'un air rageur, et vous ouvrez le feu.

Reprenez les totaux de la fin du précédent combat et menez-le à son terme, en n'oubliant pas les dommages liés aux désintégrateurs. Si vous triomphez, rendez-vous au **853**. Si vous êtes vaincu, rendez-vous au **194**.

666

Vous êtes agressé par plusieurs choses à la fois : la couleur rouge qui vous sort les yeux de la tête, l'air saturé de soufre qui vous brûle les poumons, et la chaleur infernale qui vous fait suer instantanément. La terre cramoisie et le ciel de sang sont reliés par des colonnes sombres qui sortent des volcans qui vomissent des rivières de lave. Les sons distordus qui vous parviennent sont enfin identifiés : des hurlements. Des images horribles se forment dans votre tête : des gens mutilés et scarifiés à l'extrême s'entretuent et s'entredévorent, aberrations des pires cauchemars. Une présence puissante et maléfique règne dans cet endroit, et vous venez de la réveiller. Des êtres rouges cornus se matérialisent autour de vous. Ils sont affublés de sombres ailes de chauve-souris géantes, et d'une queue se terminant en pointe de flèche. Une voix d'outre-tombe tonne à vous faire vibrer les os :

« *Bienvenue en Enfer, âme perdue.* »

Sans demander votre reste, vous activez votre Daleth à toute vitesse. Aussitôt, trois portes apparaissent devant vous. Soulagé, vous vous précipitez vers la porte de votre choix, espérant pouvoir échapper à ce cauchemar.

S'il s'agit de la porte d'un gris plus clair, et où il vous semble entendre la voix rassurante d'une femme, rendez-vous au **815**.

Si vous optez pour la porte grise, d'où se dégage une odeur de renfermé, rendez-vous

au **333**.

Enfin, si vous empruntez la porte qui oscille entre le vert et le marron, d'où ne jaillit aucun bruit, rendez-vous au **56**.

Mais si vous avez déjà visité tous ces Mondes, rendez-vous alors au **382**.

667

La faux vous rate vous, mais atteint bien sa cible. La lame transperce le tissu avec aisance, coupant court à travers les couches protectrices. Bien que tenant encore sur votre crâne par divers lambeaux, la vertu défensive de votre bricolage est dorénavant réduite à zéro. Le son crissant retentit à pleine puissance dans vos oreilles. À si courte distance, vous ne pouvez pas tenir plus de quelques instants. Juste le temps de porter un ultime et dernier coup peut-être. Tentez un dernier assaut, avec un malus supplémentaire de 3 points sur votre *force d'attaque*. Si vous l'emportez, rendez-vous au **816**. Sinon, la mélodie funèbre vous abat, et la lame de votre ennemie vous achève avant que le bruit ne vous rende totalement fou.

668

« Désolé mais c'est non.

Cette histoire ne vous a pas vraiment convaincu, et vous n'avez guère envie d'accompagner cette bande de sombres travestis dans leur folle aventure. Le silence règne quelques instants, puis Blanche prononce d'une voix cassante :

- Et bien soit. Puisque telle est votre décision, nous l'acceptons. Messieurs, mademoiselle, je propose que nous partions des à présent. Je ne crois pas qu'aucun d'entre nous est encore très envie de se nourrir de cette bouillie fraîche et saine.

Il est probable que l'aubergiste ait entendu, et il aurait probablement des commentaires à formuler. Il se tient cependant coi pendant que toute l'assistance se lève d'un coup, lance une poignée de pièces sur la table et s'en va par la grande porte. À voir l'air de Blanche, vous l'avez profondément vexée, mais les autres semblent amusés de sa déconfiture, même si aucun ne vous adresse la parole. La pièce retrouve très vite son calme, et le tavernier pose alors devant vous une pinte de très vieille bière :

- C'est sur le compte de la maison. Ils sont complètement fadas ces types. J'ai entendu des bouts de l'explication de la dame, et ça tient pas debout. Déjà, Achmos n'est toujours pas mort. Ça se saurait enfin, un si grand héros. Et qu'est-ce que c'est que cette histoire de masque ? La Mort, elle a jamais porte de masque. Remarquez que peut-être que si, j'ai eu la chance de ne jamais la croiser personnellement pour l'instant. Mais surtout, qu'est-ce que c'est que cette histoire de cadavres sur pattes ? Les morts qui marchent, ça n'existe que dans les histoires que l'on raconte pour faire peur aux petits enfants. Bon, qu'est-ce que je peux faire pour vous sinon ? »

Vous commencez à lui poser des questions sur ce qui se passe dans les environs, mais le résultat n'est pas à la hauteur de vos espérances. Les tenanciers d'auberge sont peut-être des mines d'informations mais l'intérêt des dites-informations est plus que limite. Vous êtes enseveli sous une avalanche de potins et de ragots. Certaines histoires sont particulièrement drôles, d'autres sont croustillantes, mais aussi dérangeantes car les protagonistes en sont évidemment les cadavres animés habitant le coin. Cependant,

vous ne trouvez au final rien d'utile dans tout cela. Cependant la bière est meilleure que ce qu'il pourrait sembler et vous regagnez un point d'*Endurance*. Vous finissez par quitter l'auberge, et reprenez votre exploration des lieux. Rendez-vous au **11**.

669

Cette porte est plutôt résistante. Aussi il vous en coûte un point d'*Endurance* pour la fracturer d'un coup d'épaule vivace. Aussitôt, une odeur de vieux cimetière remué vous accueille. Pourtant, cette salle ne renferme ni tombe, ni terre. Au milieu de la pièce trône une grande chaise étonnamment luxueuse : le dossier a l'air confortable bien qu'en son sommet semble vous toiser un unique œil à demi-clos encadré par deux ailes de chauve-souris. Votre lumière balaye le sol éclairant les restes bien conservés d'une armure à l'ancienne, dont les gantelets sont munis de longues griffes. La lueur poursuit vers le mur adjacent révélant une série de chaînes pendantes. Cela vous informe davantage sur l'utilité de la pièce. Vous reportez à nouveau le regard sur le trône et apercevez alors que les accoudoirs sont dotés de menottes. C'est une salle de torture. L'atmosphère qui s'en dégage est étouffante. Mieux vaudrait sortir... Au moment où vous tournez les talons, un cliquetis métallique retentit faiblement derrière vous. Pris de panique, vous faites volte-face et dégainez votre arme en pointant la torche au hasard. L'armure qui jusque là jonchait le sol se dresse maintenant sous vos yeux écarquillés ! Soudain, la voilà qui bondit vers vous toutes griffes dehors ! Vous devez réagir en un quart de tour ! Allez-vous fuir vers la sortie et tenter de remonter au **750** par la force que vous confère la peur ? Ou bien vider une partie de votre chargeur sur l'armure animée, auquel cas vous iriez plutôt au **912** ? Dans tous les cas, ajoutez un autre point de *Temps* à votre total.

670

Vous foncez en haut de l'escalier sans plus attendre. Après avoir grimpé un bon nombre de marches, vous arrivez devant une porte vitrée. Derrière celle-ci, vous ne voyez personne. Juste des rayonnages et des étagères garnis de jouets multicolores. Deux des murs sont recouverts de fenêtres qui illuminent la grande salle. L'un d'eux contient un passage vers l'extérieur, votre salut !

Alors que vous vous précipitez vers la sortie, votre regard tombe sur un bac contenant des Daleth ! Vous pilez net pour regarder de plus près cette curiosité. Une grande image avec des inscriptions est disposée au-dessus, et ce que vous y voyez vous sidère au plus haut point : elle y montre un homme qui vous ressemble beaucoup, et qui manipule le Daleth avec ses tiges caractéristiques. Son regard est dirigé vers un portail luminescent, et derrière lui se trouve une forme menaçante qui est manifestement un Spectre Chasseur en train de se matérialiser. Les inscriptions semblent tout droit sorties de votre vie : « **Les Mondes de l'Aleph IV - Les Maîtres du Daleth avec Eddie DEAN** dans le rôle principal ! ». Un texte écrit en lettres penchées recouvre une partie de l'image : « Vous aussi, traversez les Mondes inter-dimensionnels avec votre Daleth (piles vendues séparément) - 45 Florins pièce ». Puis écrit en petit tout en bas : « *Les séries des Mondes de l'Aleph et produits dérivés sont propriétés exclusives de la Sombra Corporation ©1989-1999* ».

Vous restez bien cinq minutes en pleine perdition, à vous demander si vous êtes bien réel, ou pas... Machinalement, vous prenez un des jouets. Il est vraiment identique à votre Daleth. Fouillant dans vos affaires, vous cherchez le vôtre pour une comparaison plus précise. Vous devez vous y reprendre à quatre fois avant d'admettre la vérité : vous ne l'avez plus ! Soit il est tombé lors de l'une de vos chutes, soit le vieillard vous l'a subtilisé lorsque vous l'avez heurté. Vous allez devoir retourner là-bas. Tout à coup, vous interrompant dans vos réflexions, une main lourde s'abat sur votre épaule pour vous faire faire un demi-tour brutal. Un chuintement se fait entendre. Vous levez vos mains instantanément pour vous protéger, mais tout votre visage vous brûle atrocement. Un uppercut bien appliqué sur votre foie vous plie en deux, et vous étale pour le compte. Vous sombrez dans l'inconscience. Rendez-vous au **337**.

671

Vous ne comprenez pas quel mécanisme ou phénomène est à l'œuvre dans cette salle de bains et la prudence vous incite à revenir sur vos pas. Une fois de retour dans le couloir et la porte refermée, vous tendez l'oreille mais ne percevez bizarrement aucun bruit d'eau. Vous hésitez un instant à rentrer de nouveau dans la pièce pour en avoir le cœur net mais renoncez finalement à éclaircir ce mystère. Le plus urgent est de trouver les occupants supposés de cette maison, même si vous vous demandez si vous ne vous êtes tout simplement pas fourvoyé en y pénétrant. Excepté les terrifiants craquements que vous avez entendus avant de gravir l'escalier, et qui vous semblent de plus en plus être tout bonnement issus de votre imagination, rien dans le silence sépulcral qui vous entoure ne semble révéler une présence humaine en ces lieux. Si vous ouvrez la seconde porte, rendez-vous au **460** ; si vous préférez gagner la trappe à l'extrémité du couloir, allez au **648**.

672

Des cris horrifiés éclatent autour de vous lorsque la myriade transperce le cœur de votre second adversaire qui s'affale dans un répugnant gargouillis. Vous conservez néanmoins votre sang-froid et fouillez rapidement ses effets pour deviner la raison de cette agression. Quelques secondes vous suffisent pour mettre la main sur un petit rectangle de carton bleu clair ; y sont imprimés en petits caractères les mots suivants :

MAISON DE L'AUBE DOREE

6 Rue Saint Hyacinthe

PARIS I

Membre tutélaire: F'taghn

Cette carte de visite vous laisse plutôt perplexe même si vous reconnaissez l'adresse d'un bâtiment, qu'il pourrait être intéressant de visiter. L'agitation croissante de la foule paniquée vous tire de votre courte réflexion.

Si vous descendez de quelques marches pour vous intéresser au second corps, rendez-vous au **421** ; si vous dévalez l'escalier pour descendre de la tour métallique, allez au **274**.

673

Vous approchez doucement votre main de la plaque verte et refermez vos doigts dessus. Lorsque vous tentez de la retirer de la console, cependant, la plaque refuse de bouger, comme si elle était fixée. Vous resserrez les doigts et tirez de toutes vos forces. Enfin, brusquement, la plaque est libérée et vous vous retrouvez projeté au sol par la brutalité du décrochage. La salle s'obscurcit un bref instant puis reprend sa luminosité précédente, tandis qu'une alarme sonore se fait entendre. Vite vous vous remettez debout en glissant la plaque verte sous vos vêtements et vous vous précipitez à la suite du Haut Conseiller dans l'étroit couloir. Rendez-vous au **106**.

674

Vous passez souplement sous la faux et vous jetez sur Achmos comme si vous vouliez le plaquer au sol. Le contact est rude... pour lui. Des kilos et des kilos de chair, de muscle, de graisse... s'écrasent sur sa structure osseuse affaiblie par les ans. Il éclate alors en morceaux. Nul doute que sur un être vivant, cette stratégie aurait été inefficace et suicidaire, mais sur un squelette, elle vient de se révéler redoutable. Ce qu'il restait de Achmos est mort, terrassé par votre poids. Rendez-vous au **189**.

675

Suite à cet ultime assaut, le Spectre se fige et se dandine bizarrement. Vous en profitez pour balancer un puissant coup de pied rotatif sur la griffe qui tient la myriade, éjectant celle-ci contre le mur. Pendant que le Spectre vaincu finit de disparaître, vous allez récupérer votre arme. Rendez-vous au **366**.

676

Alors que vous vous attendiez à vous poser en douceur, comme précédemment, une terrible sensation transperce votre corps et vous donne l'impression désagréable d'être déchiré en milliers de morceaux. Vous hurlez de douleur avant de vous replier en position fœtale pour tenter de calmer les spasmes qui vous secouent. Au bout d'un temps que vous ne sauriez évaluer, vous ouvrez enfin les yeux, pour contempler un paysage des plus inquiétants : le sol sur lequel vous reposez est d'un blanc lumineux et immaculé, tandis que vous baignez dans un brouillard épais qui vous empêche de distinguer quoi que ce soit d'autre. Sans aucun bruit, un cercle noir apparaît lentement autour de vous, puis la portion de sol sur lequel vous êtes étendu se met à descendre, s'enfonçant dans des profondeurs inconnues.

Au bout de quelques secondes, le brouillard se dissipe et vous apercevez enfin votre environnement immédiat : Vous êtes au milieu d'une vaste salle fortement illuminée. Les murs sont couverts de panneaux colorés, clignotants en rythme. Un personnage de haute stature vous contemple d'un air songeur, les mains croisées devant lui dans une pause méditative et silencieuse. Sa peau est bleue, et il ne porte, pour toute chevelure, que deux étroites bandes de poils cuivrés de part et d'autre du crâne. Son vêtement ressemble à une tige de lourd tissu vert sombre dont le col remonte au dessus de la tête, juste derrière la nuque. La créature vous quitte un instant des yeux pour s'adresser

à l'un de ses congénères d'apparence semblable :

« Prévenez le Haut Seigneur que nous avons un voyageur.

- Bien, Haut Conseiller.

L'être disparaît alors par l'embrasement d'une porte qui s'est ouverte à son approche. Le Haut Conseiller se tourne alors vers vous :

- Je ne vais pas te souhaiter la bienvenue, voyageur, car nous n'aimons guère les visites impromptues, mais si tu te conduis bien, tu ne seras pas maltraité. Je vais te demander de déposer devant toi toutes tes affaires avant que je ne concède à te laisser sortir de la cage. »

Si vous obtenez, rendez-vous au **352**.

Si vous refusez d'obéir, rendez-vous au **126**.

677

Dans un sifflement d'air, le carreau vous percute de plein fouet. Aussitôt, une douleur insupportable envahit la moindre parcelle de votre corps et vous cessez bien malgré vous votre course. En baissant les yeux, vous contemplez la pointe ensanglantée du carreau qui dépasse de votre ventre. Vous tentez de l'arracher mais vous constatez que vos mains ne vous obéissent plus. Puis, tout se met à tourner et se fond dans un kaléidoscope de couleurs, qui vous emmène bien au delà de la douleur et de la peur. Puis, tout disparaît subitement et ne subsistent que des ténèbres. Votre aventure est terminée.

678

Avec fracas, vous passez sous le pont. Trop occupé à s'en prendre à vous, le dévoreur ne l'a pas vu arriver et percute de plein fouet la structure. Votre véhicule se soulève légèrement par l'avant tout en continuant sa course sur deux roues. Le choc est si intense que le monstre s'est assommé et a lâché prise. En même temps que la créature chute lourdement à terre, l'avant de votre engin retombe et Pam perd le contrôle. Vous zigzaguez entre deux crissements de pneus puis un coup de frein mal placé retourne le véhicule, qui termine sa course sur le toit après un violent tonneau. Vous perdez 6 points d'*Endurance*. Si vous êtes toujours vivant, vous reprenez vos esprits après une période d'évanouissement qui dépend de votre niveau d'endurance : s'il vous reste plus du quart de votre niveau de départ (ou bien le quart), rendez-vous au **329** ; dans le cas contraire, rendez-vous au **513**.

679

Le Daleth que vous découvrez émet une lumière, et tout à coup, un rectangle argenté se dessine sur le mur. Stupéfait, vous foncez vers celui-ci en jetant un coup d'œil au Spectre Chasseur qui continue d'examiner et de broyer les jouets entassés devant lui. Génial ! Pensez-vous ; il ne posera pas de problème. Vous bondissez dans le passage salvateur, mais à votre grand désarroi vous êtes arrêté net par le mur. Votre joue et votre épaule s'écrasent durement contre le béton, faisant vibrer votre boîte crânienne. Vous vous écroulez sous le choc (vous perdez un point d'*Endurance*), avachi contre le

mur. Du coin de l'œil, vous regardez le jouet émettre la fausse porte d'un faisceau clignotant. Le Spectre Chasseur ne réagit pas à votre mésaventure et continue imperturbablement sa traque. Vous vous relevez extrêmement énervé, prêt à en découdre avec ce monstre dès que vous aurez récupéré le Daleth. Vous reprenez vos recherches avec une ardeur redoublée.

Lancez un dé. Si le résultat est impair, rendez-vous au **787**, s'il est pair rendez-vous au **456**.

680

Vous vous approchez du buisson et cueillez délicatement plusieurs grappes de baies, avant de les ranger dans votre Sac à Dos. Une fois ceci fait, vous reprenez votre route vers l'ouest. Quelques minutes plus tard, cependant, votre chemin se trouve bloqué par un énorme bloc de roche grise, qui barre la totalité de la grève et s'enfonce sur plusieurs mètres dans l'eau glacée du lac. Sa haute paroi abrupte et lisse vous interdit d'y grimper pour la franchir et vous devez vous résoudre à changer votre route.

Si vous voulez repartir vers l'est allez au **347**.

Si vous préférez vous enfoncer dans les taillis, vers le sud allez au **588**.

681

Comme l'homme vous l'a expliqué, vous retournez au centre du village en priant pour que les monstres ailés ne sentent pas votre présence. Heureusement pour vous, cela semble être le cas, vous en profitez donc pour la traverser rapidement jusqu'à ce que vous rejoigniez la seconde entrée du village. De l'autre côté, il pleut toujours mais les gouttes sont plus fines, de même, si le brouillard est toujours omniprésent, en revanche, il est beaucoup moins dense. Rapidement, vous débouchez sur le seul chemin praticable, celui-ci s'enfonçant dans les collines à perte de vue. Le terrain est glissant et vous vous étalez plusieurs fois sur le sol. Lancez un dé : le nombre tiré indique le nombre de points d'*Endurance* que vous perdez. Pour éviter de glisser à nouveau, vous prenez une grosse branche d'arbre que vous trouvez à côté du chemin (notez-la sur votre *Feuille d'Aventure*). Grâce à elle, vous parvenez à garder votre équilibre sur le sentier boueux. Vous avez froid et vous commencez à grelotter. Le brouillard réduit votre visibilité et rend votre progression beaucoup plus difficile. Soudain, vous entendez un bruissement d'ailes qui vous paralyse d'horreur : les monstres ailés sont de retour ! En effet, ils apparaissent bientôt derrière vous et ceux-ci poussent des hurlements à faire relever les morts. Si vous ne vous dépêchez pas, ils seront sur vous dans les secondes qui suivent. Mais comment allez-vous les distancer ? Tout en courant, votre bâton vous empêchant de tomber, vous réfléchissez fébrilement au moyen de les semer. À travers le brouillard, sur la gauche, vous parvenez à distinguer la silhouette d'une cabane à proximité du chemin que vous longez. Directement sur votre droite, vous passez devant l'entrée d'une grotte. Derrière vous, les monstres se rapprochent de plus en plus. Vite, il vous faut prendre une décision : si vous souhaitez entrer dans la grotte, rendez-vous au **734** ; mais si vous optez pour la cabane, allez au **393**. Si vous préférez tenter votre chance en restant uniquement sur le sentier, vous pouvez le faire en vous rendant au **158**.

682

Alors que vous portez un dernier coup de votre arme au Spectre Chasseur, celui-ci commence à s'estomper pour finir par disparaître. Redoutant que l'un de ses congénères ne vienne le remplacer, vous vous emparez rapidement de la tige posée sur le piédestal et l'approchez du Daleth. Celui-ci se met à luire fortement et vous constatez qu'un petit orifice épouse parfaitement la forme du fragment. Pour la première fois, vous remarquez qu'il en existe trois autres, de formes différentes mais parfaitement visibles. Quatre trous, qui correspondent sans nul doute à autant de fragments dispersés à travers le Macrocosmos. Là encore, les Technocrates ne s'étaient visiblement pas trompés. Vous introduisez la tige à l'intérieur et presque aussitôt, trois fins rayons multicolores surgissent du globe étincelant pour aller dessiner dans l'air la forme de trois rectangles miroitants : quatre portes ! Votre errance hasardeuse a pris fin. Vous pouvez désormais choisir votre destination parmi les quatre que vous « offre » le Daleth. Vous constatez également que l'allure même des portes a changé : le gris morose a laissé place à des couleurs multiples. Ainsi, l'une des portes est grise comme l'acier. Une autre est bleue azur et vous rappelle les bains de Neufort V. La troisième est noire comme la nuit. Quand à la dernière, elle est rose vif. Vous ignorez bien sûr à quoi correspondent ces couleurs mais vous imaginez qu'elles doivent avoir un rapport avec le Monde auxquelles les portes conduisent. A ce propos, où allez-vous décider de poursuivre votre voyage ?

Si vous choisissez la porte bleue, rendez-vous au **515**.

Si vous préférez la porte verte émeraude, rendez-vous au **22**.

Si vous optez pour la porte noire comme le charbon, rendez-vous au **737**.

Enfin, si vous franchissez la porte verte pâle, rendez-vous au **208**.

683

Vous cherchez à déterminer la source de ce bruit régulier. Son origine provient d'une sorte d'anémone de mer rougeâtre, grande comme une maison. Elle est incrustée dans la paroi et semble faire communiquer le milieu intérieur où vous vous trouvez avec l'océan tout autour. Elle agit comme un filtre, ronronnant et soufflant à intervalle régulier, inspirant et crachant des jets de brume. Elle laisse entrer des micros particules comme du plancton, et même des petits crustacés. Tout cela semble récolté dans des espèces de nasses de fils argentées, comme des toiles d'araignée.

Votre regard est alors attiré par les magnifiques teintes arc-en-ciel de trois Méduses Luminescentes, qui nagent silencieusement vers l'anémone. En quelques instants, elles s'engouffrent à l'intérieur de cette dernière, avant d'émerger dans l'océan, de l'autre côté de cet étrange tunnel. Rendez-vous au **544**.

684

Sans hésiter, vous le bousculez d'un coup d'épaule pour le déstabiliser. Il se relève aussitôt et entreprend de vous occire avec son coutelas d'os.

VOLEUR Habileté : 6 Endurance : 6

Si vous êtes vainqueur, continuez votre lecture.

Le vieillard s'agenouille près du cadavre, fait quelques gestes rituels, puis récupère discrètement son bien - une amulette. Les gens qui s'étaient rapprochés à la faveur de la rixe se dispersent rapidement. Après son office, il vous regarde droit dans les yeux :

« Merci Étranger.

- De rien, c'est normal, répondez-vous.

- Viens, je t'invite à passer la soirée chez moi.

Vous acceptez avec joie, et le suivez. L'intérieur de la tente est imprégné de l'odeur de l'encens, et la chaleur des bougies disposées çà et là vous met tout de suite à l'aise. La couleur cramoisie du tissu participe à cette ambiance chaleureuse, et amicale. Il vous indique un coussin rouge vif sur lequel vous installer.

- Je suis Manoj, le Shaman. Que viens-tu faire dans ce lieu hostile, Étranger ? vous demande-t-il tout en préparant une décoction à base de plantes séchées.

- Je suis juste de passage, je vais à Kjeldor.

- Commerce ?

- Non, je vais à la Tour de Diamant.

Le Shaman vous regarde alors avec des yeux terrorisés.

- Tu veux mourir ?

- Non, juste... partir ! dites-vous en haussant les épaules.

- Tu devrais mourir, rétorque-t-il avec un sourire.

- Elle sert à quoi cette tour ?

- Une très vieille légende parle des Voûtes Célestes. D'autres récits racontent que cette planète serait une prison, un lieu isolé où ceux qu'on envoie n'ont aucune chance de rémission.

- Elle est haute, cette tour ?

- Nul ne le sait. Tout le Monde l'évite depuis des milliers d'années, car elle est gardée par un monstre maléfique.

- Un monstre ?

- Oui, une chimère créée par les Anciens Maîtres de la Tour. Une aberration des temps mythologiques ramenée à la vie par leur Magie-Qui-Mélange.

- Bon, où est cette tour ?

- À deux jours au sud de Kjeldor, sur le haut plateau qui domine ce massif. Je te conseille d'aller voir Indranil, c'est le meilleur guide qui soit. Il connaît la région comme sa poche. Tu le trouveras sûrement à l'auberge qui est à la sortie ouest de la ville.

Vous faites un bilan de la situation, et repensez aux périls que vous avez déjà affrontés. Votre invité vous offre un bol de soupe aux délicats fumets et un thé d'une douceur extrême. À la fin du repas, vous avez la tête qui tourne un peu. Le Shaman vous dit que c'est à cause de l'altitude, mais vous pensez qu'il vous a peut-être drogué. En tout cas, vous vous endormez comme une masse. Le lendemain matin, vous êtes parfaitement reposé (*vous gagnez 4 points d'Endurance*). Après vous être préparé, vous faites vos adieux au Shaman :

- Bon courage, Étranger. Je vais demander aux Esprits de la Montagne qu'ils veillent sur toi.

- Merci pour vos conseils. Et faites attention à vos prochains clients », dites-vous avec un clin d'œil.

Il vous répond d'un sourire amical, et vous fait un signe de la main. Rendez-vous au

Au fur et à mesure que vous déposez les objets de votre sac à dos sur la table, vous sentez l'intérêt des Technocrates grandir. Lorsque vous sortez le cylindre métallique découvert dans le vaisseau, ils se penchent légèrement sur leurs chaises pour le contempler. Mais c'est surtout au moment où ils aperçoivent l'étrange sphère que vous les voyez tressaillir et probablement se jeter des regards entendus.

Lorsqu'ils constatent que vous avez terminé, l'un d'entre eux vous dit :

« Fort bien. La mission que nous vous avons confiée était délicate mais vous vous en êtes tiré admirablement.

Soulagé, vous adressez un sourire contracté et vous attendez la suite des événements.

Après quelques secondes de flottement, l'un des Technocrates vous dit :

- Eh bien, ne restez pas planté là comme un piquet ! Nous avons préparé une chaise pour vous.

Vous vous exécutez, non sans surprise. Vous n'avez jamais entendu de superlatifs sur la courtoisie des Technocrates. L'un d'eux ajoute pourtant :

- Cela vaut bien une petite récompense.

A ces mots, il vous offre une fiole, sortie d'une poche de sa robe. Vous l'acceptez et vous constatez qu'elle est remplie d'un liquide clair, semblable à de l'eau. Vous jetez un coup d'œil interrogateur au Technocrate :

- Buvez ! ordonne-t-il, d'un ton sans équivoque.

Vous obtempérez et tandis que le contenu de la fiole s'écoule dans votre gorge, vous sentez une chaleur réconfortante vous saisir le corps. Lorsque vous avez tout bu, vous vous sentez dans une forme du tonnerre. Vous gagnez dix points d'*Endurance* et trois points de *Chance*. Vous adressez un regard plein de gratitude au Technocrate mais vous constatez qu'il tient l'étrange globe que vous avez déniché dans le vaisseau écrasé et l'examine attentivement. Puis, brusquement, il vous dit :

- Savez-vous ce que c'est ?

Puis il rajoute aussitôt, sans que vous n'ayez pu esquisser une réponse :

- Non évidemment, vous êtes beaucoup trop inférieur pour ça. Un mercenaire comme vous ne songe qu'à ses crédits. J'imagine que vous n'avez jamais entendu parler de l'Aleph ?

Vous secouez la tête en signe de dénégation, ce qui ne semble évidemment pas surprendre votre interlocuteur.

- Vous êtes du moins au courant qu'il existe d'autres...Mondes que le nôtre ? demande un autre Technocrate.

Cette fois-ci vous acquiescez. Comme tout le Monde, vous connaissez en effet les grandes lignes de l'histoire de Khul et notamment le fait que les puissantes énergies utilisées par les Archimages lors de la Grande Bataille qui vit leur fin provoquèrent l'arrivée dans votre Monde de créatures venues...d'ailleurs. Mais vous ne vous êtes en vérité jamais sérieusement interrogé sur cet ailleurs et vous êtes aujourd'hui mis, il faut l'avouer, face à votre ignorance.

- Il ne s'agit pas à proprement parler de Mondes mais de dimensions différentes, poursuit le Technocrate. Il existe des dizaines, peut-être des centaines de dimensions parallèles à la nôtre. Il n'y a évidemment aucune connexion naturelle entre elles et nul ne peut se vanter d'en avoir visité ne serait-ce que deux. Hormis, l'être qui se retrouve en possession de l'Aleph.

- Qu'est-ce donc ? demandez-vous.
- L'Aleph est l'essence même du Macrocosmos. Il est le globe de vie qui contient en lui l'infinité de l'univers. Celui qui le possède a le pouvoir de voyager entre les Mondes et peut devenir s'il le souhaite le maître du Macrocosmos.
- Comment savez-vous tout ça ? demandez-vous, fort intrigué.
- Parce que l'Aleph est venu sur Khul il y a des siècles de cela, bien avant la Grande Bataille et qu'un de nos ancêtres l'a eu en sa possession. Il n'a pu le conserver mais il a livré les informations qu'il détenait à ce propos à un moine qu'il connaissait bien. Ce dernier a rapporté le récit dans un livre, disparu lui aussi depuis bien longtemps. Au fil du temps, la réalité des faits s'est altérée. L'histoire est devenue une légende et la légende est à présent un mythe, presque oublié. Aujourd'hui peu de gens connaissent l'existence de l'Aleph et de son fabuleux pouvoir.
Soudain, un déclic se fait dans les rouages de votre esprit :
- Vous ne voulez pas dire que...que le globe dans ce vaisseau est l'Aleph ?
Bien que vous ne puissiez pas voir leurs visages, il vous semble voir les Technocrates esquisser un sourire de compassion :
- Non, bien sûr que non. Nul ne peut détenir l'Aleph entre ces mains. Ce qui est arrivé à ce Khulien était le fruit d'un incroyable hasard. Une pareille chose ne se reproduira probablement jamais.
- Mais alors, pourquoi me parler de l'Aleph ? »
Pour connaître la réponse à votre question, rendez-vous au **370**.

686

Vous attendez. Vous attendez.
Longtemps. Longtemps.
Et elle arrive.
Tout ce vide que vous avez laissé derrière vous rattrape.
Vous vous souvenez de la prison. Vous aussi vous avez attendu ici, il y a une seconde à peine vous aviez votre cellule. Vous attendiez la place que vous venez bêtement perdre, au milieu des rares chanceux que la mort autorise à rêver dans les univers qu'elle a inventé pour se distraire.
Et vous voilà revenu à la case départ.

687

Vous délaissez le masque pour reporter votre attention sur Rousse.
« J'estime avoir le droit à quelques explications. » déclarez-vous solennellement.
Pour toute réponse, Rousse pose un doigt sur ses lèvres, puis lève ensuite ses deux mains ouvertes. Elle replie alors le pouce de la main gauche, puis l'index, puis le majeur. Vous remarquez alors que les silhouettes de plusieurs Spectres Chasseurs sont en train de se matérialiser dans la salle. Vous n'avez plus le temps de discuter et vous saisissez rapidement le Daleth. Rendez-vous au **93**.

688

Vous faites signe à vos compagnons de vous aider à dégager une zone de débris qui, selon vous, pourrait rejoindre la suite du couloir obstruée par la droite. Ces derniers n'ont pas fait un pas dans votre direction sans que le sol fumant se mette à craquer puis à s'affaisser brusquement sur une zone vous comprenant tous les trois ! Vous tentez désespérément d'éviter la chute en vous cramponnant aux parois endommagées du vaisseau. *Testez votre Habileté*. Si vous réussissez le test, vous et votre équipage réussissez à vous agripper pour retourner prudemment d'où vous êtes venus (c'est-à-dire au **449**). En revanche, si vous échouez, rendez-vous immédiatement au **201**. Quoi qu'il en soit, cette tentative vous coûtera un point de *Temps*.

689

Vous errez, errez et errez encore dans les sombres couloirs... jusqu'à tomber sur un Spectre Chasseur ! La créature détend ses longues pattes griffues et se met à parler d'une voix froide comme l'abîme d'où elle vient :

« *Votre quête est vaine. Donnez-nous cet Aleph artificiel.* »

Pour toute réponse, vous brandissez farouchement votre myriade. Impossible d'échapper à cet affrontement.

SPECTRE CHASSEUR Habileté : 10 Endurance : 12

Si vous l'emportez, il n'est plus l'heure de traîner ici. Vous reprenez sans tarder votre chemin. Rendez-vous dans ce cas au **826**. Si vous voulez utiliser le Daleth pour quitter ce Monde, rendez-vous au **840**.

690

Le dernier coup achève Achmos qui s'effondre sur le sol. Mais vous n'avez pas le temps de réfléchir que Vert reporte aussitôt ses attaques sur vous ! Sans explication, sans émotion, il met autant de hargne à vous envoyer dans l'autre monde que pour abattre le héros d'outre-tombe quelques instants plus tôt.

LE FAUCHEUR SILENCIEUX Habileté : 10/12 Endurance : ?

Son *Endurance* est évidemment égale à celle qu'il lui reste à la fin du combat contre Achmos, et il compte pour deux ennemis selon la règle précédemment établie. Si vous parvenez à triompher de votre ancien allié, rendez-vous au **398**.

691

Vous vous retrouvez dans un immense champ de... cailloux. Un désert rocailleux de couleur or s'étend tout autour de vous. La légère pente sur laquelle vous êtes mène à une crête, tandis que dans les autres directions, c'est la désolation à perte de vue. Vous montez la pente pour arriver sur le bord d'un cratère. Au fond de celui-ci, un groupe de vous-même franchit une porte inter-dimensionnelle. Une vibration retentit dans votre

poche. Vous en sortez les fragments de Daleth. L'un d'eux à réagit avec cette porte ! Vous devez les suivre pour en apprendre un peu plus sur cette histoire. Quel fragment allez-vous utiliser ?

Celui du Monde au champ de lavande avec l'être bleu ? Rendez-vous au **18**.

Le vôtre ? Rendez-vous au **98**.

Celui du Monde au champ de colza ? Rendez-vous au **170**.

692

Vous avez beau frapper, emportant parfois des morceaux du monstre avec vos attaques, vous n'allez pas l'impression de l'affaiblir d'un iota. Et puis finalement, au moment où vous commencez à sérieusement fatiguer, votre adversaire s'immobilise. Vous retenez votre souffle, mais il s'effondre en une masse inerte, son corps s'affaissant comme si la nature avait enfin compris qu'un tel être ne pouvait raisonnablement se tenir droit. Et puis, une fraction de moment plus tard, il n'est plus là. Vous reprenez votre souffle. Les autres se sont déjà remis en route, comme s'il ne s'était rien passé.

« C'était quoi ça ? demandez-vous à la cantonade.

- Dans la légende d'Achmos, c'est ce qui correspond au gardien du Monde Souterrain, vous répond Rouge. Maintenant, c'est le gardien de cette montagne. Et dorénavant, soyez sur vos gardes. Mes connaissances sur ce qui nous attend s'arrêteront des que nous aurons mis un pied plus loin. Si quelqu'un a de meilleures informations, qu'il n'hésite pas à les partager. »

Un silence éloquent lui répond, et la compagnie repart dans le calme. Vous commencez à gravir la pente qui se raidit très vite, rendant la marche fatigante. Cette montagne n'a rien de remarquable. Des cailloux, des rochers, de la pierre... il vous faut plusieurs minutes pour vous rendre compte de l'absence totale de toute végétation. Pas la moindre fleur. Aucun arbre. Même pas un petit bout de lichen. Evidemment, les insectes et les animaux sont eux aussi absents. En fouillant les cieux, vous pouvez repérer quelques oiseaux, mais ils volent bien loin d'ici, à bonne distance de la montagne. Les seuls êtres vivants du lieu constituent votre petit groupe. Et tout le monde se tait. Vous en viendrez presque à regretter les zombies de la ville. Le chemin étant étroit, vous marchez par paire, sauf Vert, seul en tête, en éclaireur. Au côté de quel Faucheur allez-vous essayer de vous mettre ?

De Jaune ? Rendez-vous au **769**.

De Rousse ? Rendez-vous au **46**.

De Blanche ? Rendez-vous au **348**.

De Barbu ? Rendez-vous au **797**.

De Rouge ? Rendez-vous au **495**.

693

Heureusement pour vous, votre traversée de la forêt est beaucoup plus courte que prévu : vous en sortez en effet seulement une heure après y être entré, alors que vous pensiez y passer beaucoup plus de temps. Ce qui, après tout, n'est pas forcément un mal, étant donné que cette forêt vous mettait fortement mal à l'aise. Vous débouchez sur une vaste étendue d'herbes vallonnée et parsemée de quelques arbres solitaires éparpillés ça et là. Le chemin redevient rocailleux et c'est avec soulagement que vous

reprenez votre route sous les rayons chaleureux du soleil. Cependant, une chose vous inquiète : partout où vous regardez, vous ne voyez pas âme qui vive, comme s'il n'y avait personne à des kilomètres à la ronde. Mais où avez-vous donc atterri ? Heureusement que vous entendez, au loin, des cris d'animaux, sans cela, vous pourriez facilement croire que vous êtes le seul être vivant à fouler ce Monde. Au bout de quelques minutes, le chemin monte en pente douce et vous avez la sensation de revenir en direction du nord. Sur votre droite, nichée dans un creux, vous apercevez une ferme avec son étable. Les pâturages sont vides de tous animaux et il ne semble pas y avoir d'activité dans les parages. Si vous désirez sortir du chemin et vous dirigez vers la masure, rendez-vous au **868**, mais si vous ne souhaitez pas perdre davantage de temps, poursuivez votre route et rendez-vous au **286**. Enfin, si vous voulez déjà quitter ce Monde, notez bien le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au **756**.

694

Vous vous tournez vers les gardes et vous placez en position de combat, prêts à sauter sur le premier qui approche. Les gardes sourient en voyant votre réaction et abaissent leur lance, tout en s'écartant lentement l'un de l'autre.

Premier GARDE Habilité : 8 Endurance : 6
Deuxième GARDE Habilité : 7 Endurance : 7

N'oubliez pas que vous combattez sans arme. A chaque assaut réussi, vous pouvez *Tenter votre chance* pour essayer de vous emparer de l'une des lances. Si vous réussissez, l'un des deux gardes (au choix) subira un malus de 3 Points d'Habilité. Si votre *Endurance* descend en dessous de 3 Points, les gardes ne vous tueront pas et se contenteront de vous assommer pour vous conduire en cellule.

Si vous triomphez des gardes allez au **34**. S'ils vous assomment allez au **310**.

695

La créature éclate quand elle touche le mur, laissant une tâche noire qui ronge le bois. Vous êtes extrêmement surpris par ce résultat. Entre-temps, le corps de la fée a complètement disparu, pas même une trace de sang. Les deux autres boules de poils se jettent alors sur vous avec un feulement à vous glacer les sangs. Sachez qu'ils vous infligeront des pertes de 3 points d'*Endurance* au lieu des 2 habituels (*utilisez la règle des combats contre plusieurs adversaires*). Par contre, vous avez un très léger avantage grâce aux traces de poison qui sont dans votre corps. Si un monstre vous blesse, il mourra instantanément empoisonné (*vous n'aurez plus à le combattre*).

Premier LANGOLIER Habilité : 9 Endurance : 3
Deuxième LANGOLIER Habilité : 9 Endurance : 3

Si vous remportez la victoire, rendez-vous au **154**.

696

Vous refusez d'un geste le plat qui vous est présenté. Le vieil homme fronce les sourcils en vous fixant d'un air mauvais :

« Il n'est pas très poli de refuser ainsi mon hospitalité... Peut-être ne trouvez-vous pas mon humble demeure à votre goût ? »

Vous bredouillez une vague excuse, mais le vieillard semble vraiment en colère de votre refus...

Allez vous accepter la nourriture ? Allez dans ce cas au **859**.

Préférez vous persister dans votre refus ? Rendez-vous alors au **810**.

697

Vous continuez votre progression vers le Sud durant vingt minutes avant d'arriver à une éclaircie dans les frondaisons. Au centre d'une petite déclivité, une mare d'eau stagnante scintille au soleil, sa surface à peine ridée par un léger souffle de vent et par les effleurements des insectes minuscules qui viennent s'y abreuver en bourdonnant. Malheureusement pour vous, certains de ces insectes viennent se poser sur votre peau nue et vous piquent de leurs dards, comme des moustiques, et vous êtes contraint de quitter les abords du point d'eau en vous frappant pour les chasser et éviter qu'ils ne vous importunent. Vous faites un large détour pour éviter le point d'eau et reprenez votre chemin.

Quelques minutes plus tard, vous arrivez aux premiers contreforts des montagnes qui barrent le chemin du sud d'un horizon à l'autre. Le sol caillouteux rend votre progression délicate, et vous manquez plusieurs fois chuter lorsque les petits rochers roulent sous vos pas. Vous vous arrêtez, indécis quant à la direction à suivre, lorsque vous apercevez, à quelques mètres de vous et un peu au dessus, l'ouverture de ce qui semble être une grotte. Vous vous dirigez vers elle, en espérant y trouver les champignons que vous a demandé le vieil homme et vous vous arrêtez à son seuil pour en examiner l'intérieur d'un œil prudent. Ne voyant aucun danger immédiat, vous vous avancez dans l'obscur conduit avant d'en ressortir brutalement dans une nuée de créature volantes semblables à des chauve-souris qui s'échappent par l'ouverture, vous entourant d'un nuage bruissant d'ailes à l'apparence du cuir. En quelques secondes, les animaux ont disparu dans le ciel turquoise, et vous pouvez à nouveau pénétrer dans la grotte. Pour poursuivre votre exploration, rendez-vous au **901**.

698

Vous vous engagez dans la fissure. Il fait sombre là-dedans, mais les parois sont trop rapprochées pour que vous puissiez vous perdre. Quand elles s'écartent d'un coup, vous hésitez sur la conduite à tenir. Vous êtes dans l'obscurité la plus complète. Avant de sortir votre myriade, vous décidez d'appeler, au cas où quelqu'un serait à portée d'oreille. Votre voix se répercute en échos, puis vous entendez des pas plus loin, et la lumière d'une torche apparaît, puis se rapproche de vous. Vous finissez par reconnaître Vert quand il est assez près. Il vous fait signe de le suivre, puis repart sans rien dire. Vous lui emboîtez le pas et tentez de l'interroger sur ce qu'il s'est passé, mais il ne répond que par le silence. Sa progression est aussi rapide que discrète, aussi devez-

vous marcher d'un très bon pas. Vos yeux aperçoivent cependant des tâches sombres sur les parois et sur le sol, et un examen éclair vous confirme qu'il s'agit de sang frais. Vous manquez aussi de marcher sur plusieurs dagues de jet brisées, mais ne pouvait voir cela plus en détails car Vert va maintenant tellement vite que vous devez courir pour vous maintenir à sa hauteur. Tout ceci est pour le moins louche, et votre main se referme sur votre arme. Vous vous tenez prêt à réagir à toute agression.

Heureusement, vous ne tardez toutefois guère à ralentir et vous apercevez alors un feu de camp. Vous sentez à ce moment que dans votre dos, votre myriade reprend une forme de faux. Encore quelque pas et vous distinguez les quatre silhouettes familières attendues qui se réchauffent près du brasier. Vous vous approchez d'un pas vif, mais étrangement, seul Barbu semble vous remarquer et vous adresse un vague signe de la main. Les autres sont fascinés par les flammes. Ce n'est que quand vous avez littéralement le nez dessus que vous en comprenez la raison. Ils ne contemplent pas un doux feu de bûches. En effet, ce n'est pas du bois qui brûle, mais ce qui ressemble à un impressionnant piédestal de marbre. La pierre ne se consume pas, et ne subit aucun dégât de la fournaise qu'elle produit. Elle est gravée d'innombrables signes difficilement identifiables dans la danse rougeoyante. Ce qui n'empêche pas Jaune, Rousse et Blanche de se tordre les yeux à essayer de les lire, et vous remarquez qu'ils ont déjà rempli une feuille de parchemin de notes confuses. Vous vous apprêtez à parler, mais Blanche lève le bras d'un geste impérieux pour vous imposer le silence, et ils retournent à leur étude. Son visage trahit l'épuisement et est maintenant ridé de partout. De fait, vous remarquez également que ses vêtements sont nettement plus abimés que la dernière fois que vous l'avez vue. Jaune porte aussi des lacérations similaires, certaines débouchant sur des blessures encore fraîches, et vous entendez sa respiration lourde en tendant l'oreille. On dirait qu'ils sortent d'un combat violent et acharné. Barbu vous fait comprendre d'un mouvement expressif que tout comme vous il se sent isolé du groupe et n'a pas la moindre idée de ce qui se déroule actuellement. Légèrement vexé, vous vous apprêtez tout de même à ouvrir la bouche quand Jaune prononce une phrase gutturale incompréhensible d'une voix bien trop forte, qui résonne à travers toute la caverne. Aussitôt le lieu est illuminé en trois nouveaux endroits. Trois autres sorties de la grotte que vous n'aviez pas remarqué dans l'obscurité sont maintenant auréolées de flammes. Des petites boules de feu volètent tout autour, dessinant une arche lumineuse. Ce ne sont pourtant que de simples ouvertures dans la roche, la plus petite à peine assez large pour laisser passer deux hommes de front et la plus grande trois. Blanche consent cependant enfin à vous parler :

« Nous n'espérons plus te revoir Sans Habit. Comment as-tu réussi à passer le barrage des araignées de pierre sous les coups desquelles Rouge a péri ?

Vous leur expliquez votre chute et le fait que le chemin était désert lors de votre remontée. Vous remarquez que Blanche semble soucieuse lors de votre explication.

- Quelque chose cloche. Tu aurais quand même dû les combattre. J'ai vu plusieurs d'entre elles s'élancer à ta poursuite. Il est impossible qu'elles t'aient raté de si loin que tu n'aies rien vu. Et comment as-tu trouvé le mot servant à ouvrir la porte dans la montagne ?

Vous ne comprenez plus rien. Quelle porte ? Vous êtes simplement passé par la faille de la roche. Blanche s'apprête à continuer son interrogatoire quand vous apercevez Vert qui s'avance tranquillement vers une des sorties éclairées et l'emprunte, disparaissant à votre vue. Comme ça, sans prévenir quiconque. Vous n'êtes pas le seul

à l'avoir remarqué, et tout le monde reste stupéfait un instant. Puis Jaune prend la parole :

- On dirait qu'il a décidé de faire cavalier seul. C'est la porte du Silence, probablement la moins dangereuse. Je propose que nous le suivions.

- Désolé, répond Blanche, mais je préférerais de loin la porte du Froid.

- J'essaierais plutôt celle de l'Oubli personnellement, rajoute Rousse.

Devant cet échange de répliques pour le moins obscures, vous finissez par éclater et exiger des explications. Jaune vous regarde droit dans les yeux. Son regard est furibond, mais il répond :

- Après le gardien, les monstres de pierre, la porte de la montagne et les premières rangées de créatures infernales, nous venons de résoudre l'énigme du feu. Ce qui signifie que nous avons maintenant le choix entre progresser suivant trois chemins, correspondant à trois aspects de la Mort. Notre but se rapproche, et l'heure est venue de faire un choix, et vite. L'heure n'est plus au consensus d'équipe comme nous l'a si bien démontré Vert. Faites donc ce que vous voulez. »

Et il se retourne soudain et court vers la sortie prise par Vert. Voyant cela, Blanche choisit de l'ignorer royalement et emprunte l'arche suivante. Rousse attend quelques instants, une grimace étrange sur le visage, puis choisit la dernière voie. Vous restez éberlué par ce comportement. Si vous voulez rattraper une des trois personnes qui vient de s'enfuir, vous devez faire vite. Allez au **812** pour suivre Jaune, au **776** pour Blanche ou au **794** pour Rousse. Si vous préférez rester là, et tenter de parler avec Barbu, rendez-vous au **579**.

699

Vos ennemis s'étaient tout voyant éteint, puis s'estompent. Vous vous éloignez ensuite de votre double abattu pour que la myriade retrouve sa forme originelle. Vous la laissez de côté, et tentez d'ouvrir l'armure, mais en vain. Vous vous recueillez quelques instants auprès de votre double, en imaginant que son Monde ne sera pas sauvé de ce Dieu Métallique. Après l'avoir enterré, vous activez votre Daleth. Un violent tremblement de terre se produit, faisant apparaître une immense fracture qui déchire le sol et même le ciel ! Un espace interstitiel noir comme la nuit se crée devant vous. La rupture dimensionnelle se transforme en un gigantesque cratère recouvert d'une chape de ténèbres. Avançant jusqu'au bord, vous découvrez avec horreur que toute sa circonférence est parsemée de copies de vous-même. Vous aimeriez bien qu'il s'agisse d'un effet de miroir dû à quelques surfaces réfléchissantes savamment disposées, mais vous savez qu'il en est rien. Vous êtes clairement à la croisée de milliers de Mondes. Quant au cratère en lui-même... Pour le découvrir, rendez-vous au **591**.

700

Un assemblage hétéroclite de terre, de roches, et de branchage divers s'approche de vous. Malgré sa taille gigantesque, la tête vous fait penser à une poterie, ou une statuette en pâte à modeler difforme. Vous secouez la tête pour sortir ces idées saugrenues de votre imagination débordante. Soudain, le cou se tend au maximum vers le ciel, puis s'abat sur vous à toute vitesse. Le choc phénoménal explose la glace en blocs qui retombent avec fracas. Vous esquiverez en bondissant sur le côté. La gueule

aux dents de granit envoie une pluie de pierres sur tout le périmètre d'un rugissement terrifiant. Vous évitez le tir en faisant un roulé-boulé jusqu'à un monolithe protecteur qui se fait pulvériser instantanément. C'est dans un chaos de pierres et de glace brisée que vous surgissez des vestiges à l'assaut de la chimère maléfique, rugissant de fureur à votre tour. C'est un élémentaire magique. Donc, les dégâts de terre lui redonnent de l'*Endurance*, les dégâts d'air sont doublés. S'il fait un double lors de son jet de dé, il lance un Souffle de Pierres magique qui vous inflige directement 4 points d'*Endurance* (*pas de défense possible, sauf si vous avez une protection magique*).

TÊTE DE BRUN-TERRE Habileté : 12 Endurance : 20

Si êtes victorieux, rendez-vous au **463**.

701

Vous vous approchez lentement de la porte, sans distinguer quoi que ce soit pour l'ouvrir. Vous passez vos mains sur le panneau lisse dans l'espoir de trouver un quelconque déclencheur, mais vous ne trouvez rien. En désespoir de cause, vous frappez d'un poing rageur sur cette porte récalcitrante et, à votre grand étonnement, le panneau glisse silencieusement dans un logement à l'intérieur du mur. De chaque côté du passage, deux gardes sont immobiles mais ils tournent la tête vers vous et vous fusillent du regard en portant la main à un court bâton accroché à leurs ceintures.

Si vous voulez tenter de les combattre allez au **371**.

Si vous préférez reculer vers le milieu de la pièce allez au **326**.

702

Pendant que les deux responsables s'occupent de protéger ce qui doit l'être, vous saisissez le Pendentif de Pythie dans vos mains, implorant la Déesse-Fleur. Le murmure des voix est plus proche maintenant, vous lancez du mieux que vous pouvez vos appels télépathiques vers la nuée d'esprits qui peuple Akbar. Soudain, une présence puissante et bienveillante à la fois submerge votre esprit. Vous avez l'impression de n'être qu'une plume emportée par un flot de sagesse infini. La douce bienveillance vous absorbe complètement, nulle discussion n'est nécessaire, et les événements actuels sont intégralement assimilés par l'entité magique. Vous reconnaissez l'aura d'Alrauna qui vous remercie pour votre aide. Grâce à vous, les êtres de lumière vont fusionner leurs pouvoirs pour ralentir la chute du vaisseau, et le diriger vers la montagne la plus haute pour amortir le choc.

Lorsque vous revenez à vous, la salle est vide. L'alerte vous vrille le cerveau. Il vous faut l'entendre trois fois pour comprendre ce que le message implique :

« Alerte ! Alerte ! Collision dans dix minutes ! Altitude deux cents kilomètres ! Alerte ! Alerte ! Collision dans cinq minutes ! Altitude deux cents kilomètres ! Alerte ! Alerte... »

Vous activez le Daleth à toute vitesse, espérant ne pas être passé dans le champ amagnétique de la planète. Devant vous trois portes s'affichent aussitôt, flottants à quelques centimètres au dessus du sol. Sans réfléchir plus longtemps vous faites votre choix.

Si vous empruntez la première porte, qui est rouge sang, rendez-vous au **848**.
Si vous franchissez plutôt la deuxième porte, qui est une sorte de mélange de vert et de bleu, rendez-vous au **507**.
Si vous choisissez la troisième porte, de couleur rose bonbon, rendez-vous au **226**.
Mais si vous avez déjà visité tous ces Mondes, rendez-vous au **382**.

703

Le visage de Sdashilr s'anime d'un sourire triste lorsque vous lui posez cette question.
« Hélas, notre recherche médicale avancée n'a trouvé aucune parade. Notre race est cent fois plus fragile que les autres espèces, et notre symbiose avec les Chrysalides est bien trop précaire. Toutefois, quelques théoriciens pensent que la solution de notre problème d'écosystème doit se trouver nécessairement dans notre propre environnement. Ils pensent qu'un remède existerait peut-être vers la surface, source de nombreux mythes. Toi qui pourrais survivre à l'atmosphère, accepterais-tu de chercher ce remède ? Je ne te cache pas que ce périple vers la surface est probablement extrêmement risqué. »
Si vous répondez par l'affirmative, rendez-vous au **45**.
Sinon, la déception de Sdashilr vous incite à utiliser le Daleth pour repartir : rendez-vous pour cela au **378**.

704

Vous échelez le végétal prudemment. Les frondaisons sont parsemées de fruits violets lumineux qui dispensent une aura pourpre tamisée du plus bel effet. Arrivé en haut, vous constatez que les arbres ont fusionnés leurs branches, ce qui forme un réseau de passerelles naturelles impressionnant. Vous remarquez d'énormes grappes de fruits gros comme des pommes dont l'aspect translucide et mauve ressemble à la texture du raisin. Elles semblent contenir quelque chose, quelque chose de vivant présumez-vous. Soudain, une boule s'ouvre en émettant un flash. Un liquide visqueux s'écoule du fruit au moment où une petite créature bleue à faible nitescence sort. S'accrochant à la tige, elle agite frénétiquement ses ailes diaphanes pour les sécher. Vous êtes stupéfait et émerveillé à la fois : vous venez assister à la naissance d'une fée !
Tout à coup, une nuée de fées apparaît et vous barre le passage. Vous leur murmurez des paroles d'apaisement, mais rien n'y fait. Leurs mouvements s'agitent de plus en plus, et la lumière qu'elles dégagent s'intensifie. Vous battez en retraite, et redescendez à toute vitesse. À peine avez-vous posé le pied au sol, qu'un nouvel intervenant accourt vers vous. Rendez-vous au **613**.

705

Vous n'avez pas réussi à vous rétablir à temps. Votre spectaculaire vol plané est suivi d'une inévitable chute. Vous ne vous en tirez pas trop mal, car le sol spongieux amortit l'impact, mais votre mauvaise réception vous coûte tout de même un point d'*Endurance*. A défaut d'équilibre, vous gardez la face car le brouillard a dû protéger votre saut

périlleux d'éventuels témoins. Jaugeant que le terrain devient de plus en plus impraticable de ce côté, et craignant d'autres récives, vous vous résignez à changer de direction en allant vers la gauche. Rendez-vous au **742**.

706

Épuisé par votre course, vous vous écroulez au pied d'un arbre pour reprendre votre souffle. Mais le temps que vous perdez ainsi suffit aux Simiens pour vous rattraper et, dans leur colère aveugle, ils se jettent sur vous et vous déchiètent de leurs mains et de leurs dents, ne laissant de vous qu'un corps sanguinolent. Pour vous, l'aventure se termine ici.

707

Vous allez vers la fenêtre, tout en sentant que la jeune femme jette de fréquents coups d'œil dans votre direction. Toujours affairée à son inspection de la bouche d'aération, elle s'adresse à vous, sur un ton faussement détendu :

- Vous savez, ça fait des années que je n'ai vu personne, on peut dire que vous... Mais qu'est-ce que vous faites, vous êtes fou !

Elle se précipite vers vous, tout en s'accroupissant, et vous incite vivement à faire de même. Surpris, vous obtempérez. Vous avez eu le temps, toutefois, d'apercevoir à l'extérieur un paysage constitué de grands immeubles en mauvais état, sous un ciel nuageux. Vous vous situez au deuxième ou troisième étage d'un bâtiment similaire. Même si vous n'en êtes pas certain, une impression de *désert* vous a frappé lors de votre coup d'œil: aucune présence humaine sur un balcon ou à une fenêtre, silence inquiétant (en dehors du vent), votre première impression est qu'il n'y a pas grand Monde dans le coin mais qu'il n'en a pas toujours été ainsi.

- Mais enfin vous êtes inconscient ou quoi ? reprend votre interlocutrice avec ferveur. Ça grouille de *dévoreurs* dans le coin ! J'espère...

La suite des remontrances est couverte par un hurlement grave et hargneux, en provenance de l'extérieur. Estomaquée, la jeune femme recule et se dirige vers la porte, toujours au ras du sol :

- Vous vous êtes laissé pister ! »

Dehors, vous entendez à présent des bruits de pas qui se rapprochent à vive allure : l'être qui en est à l'origine doit être colossal pour que son déplacement parvienne jusqu'à vos tympans. Si vous souhaitez suivre la fille dans la pièce voisine, allez au **177**. Si vous préférez jeter un coup d'œil discret par la fenêtre, afin de voir de quoi il retourne, rendez-vous au **217**.

708

En choisissant les montagnes, vous imaginiez que votre progression serait aisée. Malheureusement, vous devez franchir des densités de végétation importantes pour maintenir cette direction. En milieu de journée, quatre ampoules font leur apparition, rendant douloureux les coups que vous portez aux branchages qui vous barrent le

chemin. Vous prenez une petite heure de repos, engloutissez un repas rapidement (déduisez un repas de votre *Feuille d'Aventure* ; sinon, vous perdez 4 points d'*Endurance*), puis reprenez votre route. Les collines suivantes sont plus hautes et moins boisées. Ce qui est un bon point, car vous n'aurez plus ces saletés de moustiques pour vous sucer le sang, pensez-vous avec soulagement. En soirée, vous installez un campement de fortune sur un promontoire herbeux, dont la situation offre une vue panoramique somptueuse sur la vallée. Lorsque la nuit tombe, vous cherchez en vain les lumières de la veille dans les contreforts. À l'opposé, le halo triangulaire qui borde le fleuve est toujours là. De votre altitude confortable, vous voyez de nouvelles d'habitations au nord. Les deux berges sont embrasées sur des kilomètres, et reliées entre elles par des ponts étincelants. Des points brillants au milieu du fleuve trahissent la présence d'embarcations transportant quelques richesses ou voyageurs inconnus. Complètement absorbé par vos rêveries, vous n'entendez pas le craquement des brindilles derrière vous. Vous ne devez votre salut qu'au grognement intempestif d'une des créatures qui vous encerclent. Vous avez juste le temps de saisir la myriade quand les Fauves vous attaquent au gré de la faible clarté vespérale.

Utilisez les règles de combat contre plusieurs adversaires. Vous ne pouvez pas fuir.

FAUVE À JEUN MÂLE Habilité : 7 Endurance : 8
FAUVE À JEUN FEMELLE Habilité : 6 Endurance : 8

Si vous êtes vainqueur, continuez votre lecture.

Vous ne dormirez que d'un seul œil à partir de maintenant, décidez-vous en essayant votre myriade. Vous extirpez un croc coupant de la gueule du mâle à l'aide d'une pierre, puis disposez le cadavre sur deux gros rochers afin de le griller. Tout en découpant savamment votre souper, vous épiez l'apparition des lumières dans la montagne. Lorsque vous avez fini votre repas, vous empaquetez le reste de la viande succulente. À votre grand dam, les points lumineux de la veille se sont déplacés plus au sud. À l'évidence, il s'agit d'une caravane et non d'une ville. Vous êtes désespéré par cette nouvelle. Cependant, vous louez votre chance, car vous auriez pu vous balader pendant longtemps à la recherche de cette cité illusoire. Vous vous endormez en pleine nuit, attristé de devoir retourner dans la forêt inhospitalière. Votre objectif est maintenant de rejoindre la rivière, et de la suivre jusqu'à une cité.

Les deux jours suivants se résument à des piqûres de moustiques, de la végétation verte abattue en pagaille, une chaleur humide infernale, et encore des piqûres de moustiques. Votre seule consolation est d'avoir eu assez à manger avec la viande du fauve, ce qui vous a permis d'économiser vos provisions. Rendez-vous au **729**.

709

Vous vous reculez et vous rejoignez lentement les Ranganathans.

« Pauvre fou, vous ne mesurez pas encore votre erreur, siffle un des spectres. Nous ne pouvons vous laisser mettre en péril l'univers. Donnez-nous cet Aleph artificiel ou périssez. »

Pour toute réponse, vous brandissez votre myriade qui prend aussitôt la forme des armes que brandissent les Ranganathans. Menez ce combat à leurs côtés contre les Spectres Chasseurs.

SPECTRE CHASSEUR Habileté : 10 Endurance : 12
SPECTRE CHASSEUR Habileté : 10 Endurance : 12
SPECTRE CHASSEUR Habileté : 10 Endurance : 12

RANGANATHAN Habileté : 11 Endurance : 9
RANGANATHAN Habileté : 11 Endurance : 8
RANGANATHAN Habileté : 11 Endurance : 10

Vous menez bien évidemment l'assaut aux côtés des Ranganathans contre les Spectres Chasseurs. Vous frappez les premiers et voilà comment va se dérouler ce combat :

- 1- Vous frappez le Spectre Chasseur de votre choix.
- 2- Vos 3 alliés frappent chacun à leur tour. Lancez un dé pour chacun pour savoir à quel Spectre Chasseur chacun s'en prend. Si vous tirez 1 ou 2, il s'agit du premier, 3 ou 4, le deuxième et 5 ou 6, le dernier.
- 3- Les 3 Spectres Chasseurs frappent chacun à leur tour. Lancez deux dés de manière séparée pour savoir à qui chacun s'en prend :
 - Si vous tirez deux chiffres pairs, il s'agit du premier Ranganathan.
 - Si le premier dé donne un chiffre impair et le second un chiffre pair, il s'agit du second Ranganathan.
 - Si le premier dé donne un chiffre pair et le second un chiffre impair, il s'agit du troisième Ranganathan.
 - Enfin si les deux résultats sont impairs, les Spectres s'attaquent à vous.
- 4- Reprenez le combat à l'étape une. Si les dés donnent comme cible un adversaire déjà mort, relancez-les.

Vous utilisez de plus un désintégrateur, le même que celui des Ranganathans. Comme vous ne maîtrisez pas cette arme, ôtez un point à votre total d'*Habileté* pour la durée de ce combat, sauf si vous incarnez le *Baroudeur*. A chaque attaque de votre part ou de la leur lancez un dé supplémentaire pour connaître les dégâts que vous infligez aux Spectres Chasseurs. Si vous obtenez :

- 1 ou 2 : 1 point d'*Endurance*.
- 3 ou 4 : 2 points d'*Endurance*.
- 5 ou 6 : 3 points d'*Endurance*.

Vous pouvez utiliser durant cet affrontement tous les objets passifs pouvant vous apporter des bonus que vous possédez.

Si vous possédez un grimoire noir et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au **239**.

Si vous disposez de tentacules remplis de poussière rouge et que vous souhaitez en faire usage, rendez-vous au **345**.

Si vous éliminez les Spectres Chasseurs, rendez-vous au **246**.

Enfin, si deux des Ranganathans périssent, rendez-vous immédiatement au **134**.

710

Avec la vitesse de l'éclair, vous tirez sur l'exosquelette (*déduisez une charge*) qui fond partiellement (*déduisez 3 points d'Endurance au Spectre*). La myriade n'a pas fini de se transformer en pistolet, que le vôtre est déjà en train de claquer contre le mur (*rayez le pistolet laser de votre Feuille d'Aventure*). Vous devez profiter que la myriade se retransforme en barre métallique, et que le Spectre se remet de votre décharge énergétique pour prendre l'avantage. Qu'allez-vous faire ?

Si vous avez encore la dague, le poignarder avec ? Rendez-vous au **780**.

L'attaquer avec le poing américain ? Rendez-vous au **459**.

L'empaler avec l'hallebarde ? Rendez-vous au **621**.

Trancher le membre qui tient la myriade avec le cimenterre ? Rendez-vous au **754**.

711

Vous avancez vers le groupe, puis lancez à la cantonade :

« L'un de vous s'appelle-t-il Argon ?

- Oui, moi ! répondent les deux copies habillées en bleu.

Ils se regardent, éclatent de rire, puis l'un d'eux prend la parole :

- C'est votre nom aussi ?

- Non ! Mais j'ai lu une partie de vos aventures, et elles ressemblent étrangement aux miennes, expliquez-vous avec un sourire avenant.

Mais celui qui est en blouse prend la parole avec autorité :

- Hola ! On se calme jeune homme. Nous n'avons malheureusement pas le temps de comparer les différences de nos vies ! Il y a une mission plus importante à réussir. »

Rendez-vous au **12**.

712

Vous lancez mollement l'objet mais votre vue endormie ne parvient pas à vous livrer des informations assez précises sur la position de votre cible, aussi vous visez nettement à côté. Les tentacules commencent à s'entortiller autour de votre corps à présent. Vous n'avez plus le choix. Où vous utilisez le Daleth pour sortir d'ici ; rendez-vous **64** ; ou vous tentez de livrer un combat perdu d'avance, à moitié zombie, contre une créature dont vous ne connaissez même pas la nature et entouré d'une foule d'êtres qui ne rêvent que de vous dépecer vivant, rendez-vous au **33**.

713

Le Spectre réussit sa manœuvre, et vous cédez à sa force en avançant d'un bond. Grâce à un habile pivotement, il frappe votre visage à grand coup de tarse (vous perdez 2 points d'Endurance). Une intense douleur se répand dans votre crâne, faisant pleurer vos yeux. Vous reculez tout en vous agrippant à votre arme, mais votre ennemi recommence la même manœuvre.

Si vous préférez lâcher la myriade, rendez-vous au **218**.

Si vous tentez une contre-attaque, rendez-vous au **203**.

714

Deux des Ranganathans sont tombés mais le dernier lutte farouchement pour sa survie. Vous combattez de votre côté non moins vaillamment aux côtés de votre dernier allié quand celui-ci, soudain, vous fait signe de vous écarter et fait feu en direction d'une console.

Aussitôt un aveuglant éclair bleu vous éblouit et la pièce disparaît l'espace d'une seconde de votre vision. Puis quand vos yeux peuvent à nouveau s'ouvrir, vous constatez que les Spectres ont disparu. Vous poussez un cri de joie. La bataille a été rude mais vous en êtes sortis vainqueurs. Vous vous tournez vers le dernier Ranganathan pour le féliciter. Mais, à votre grande surprise, vous le voyez braquer son arme sur vous. L'air goguenard, il vous dit :

« Pauvre imbécile. Vous auriez dû écouter les Spectres. L'Aleph est à moi et grâce à lui je pourrai bientôt les contrôler. Ils seront les agents qui feront respecter mon nouvel ordre sur le Macrocosmos. Vous êtes le dernier obstacle sur ma route et vous ne m'arrêterez pas au bord de la victoire ! »

Pour toute réponse, vous brandissez votre désintégrateur d'un air rageur et vous ouvrez le feu contre cet infâme traître. Reprenez les totaux de la fin du précédent combat et menez-le à son terme, en n'oubliant pas les dommages liés aux désintégrateurs. Si vous triomphez, rendez-vous au **853**.

715

Vous vous en approchez et vous observez les fruits : ceux-ci ont vraiment l'air appétissant au point de vous mettre l'eau à la bouche. Toutefois, les apparences peuvent être trompeuses car il est toujours possible que ces fruits soient en fait un véritable poison. Comment le savoir, vous, qui ne venez pas de ce Monde ? De plus, ces fruits ne ressemblent à rien de ce que vous avez déjà vu. Hésitant, vous prenez un fruit et vous en mangez un bout. *Tentez votre chance*, si vous réussissez, le fruit s'avère en réalité excellent et vous regagnez 4 points d'*endurance*, vous n'hésitez donc plus pour en emporter un maximum avec vous. Ajoutez deux nouveaux repas sur votre *Feuille d'Aventure*. En revanche, si vous êtes malchanceux, le fruit que vous mangez passe mal et vous ressentez aussitôt de vives douleurs dans l'estomac, ce qui vous fait perdre 4 points d'*endurance*. À cause de cela, vous ne pourrez plus manger de ses fruits tant que vous serez dans ce Monde car vous y êtes visiblement allergique. À présent, rendez-vous au **508** pour continuez votre route le long du sentier.

716

Brusquement, le sol craque et vous réalisez que c'est un plancher moisi qui vient de céder sous votre poids ! Heureusement, vous voyant en difficulté, votre compatriote vous tend un bras que vous agrippez de justesse. Vous poussez un soupir de soulagement. Un rapide coup d'œil vous permet de comprendre qu'il s'agit d'une entrée vers les sous-sols du bâtiment. Désirez-vous vous y engouffrer, dans l'idée d'y trouver quelque trésor oublié ? Si oui, rendez-vous au **590**. Toutefois, vous devez savoir qu'il y a un risque pour que la remontée soit nettement plus rude que la descente. Si vous jugez l'entreprise périlleuse, vous pouvez décider soit de visiter les Temples au **607**, si

cela n'est pas déjà fait, soit de retourner sur vos pas en longeant la muraille au **235** ou en coupant court au **489** à travers le site.

717

Utilisant votre myriade pour vous éclairer, vous progressez dans le boyau. S'il semble naturel au début, vous remarquez rapidement qu'il a été agrandi par des coups de pioche par ci par là. Vous finissez par rejoindre une galerie nettement plus grande, munie de deux paires de rails. Une mine ! Sans être spécialiste, un coup d'œil à quelques cailloux vous oriente vers une exploitation de cuivre. Mais les rails sont rouillés, la galerie en partie écroulée ; ce filon ne doit donc plus être exploité depuis longtemps. Vous êtes venu ici depuis une entrée de traverse, mais l'accès principal doit probablement se trouver à un des deux bouts de ce passage. Un crissement bizarre se fait entendre, et vous braquez votre arme dans cette direction, à la fois pour orienter la faisceau lumineux et pour vous préparer à vous défendre. Mais que vous ne trouvez qu'un inoffensif rongeur qui s'enfuit. Cependant, c'est la première trace de vie animale que vous apercevez depuis votre arrivée dans les montagnes. Juste après, vous repérez les champignons translucides sur les parois. En fouillant plus en détails, vous découvrez un puits de lumière qui a survécu au temps, sous lequel pousse même une plante particulièrement résistante. Vous entendez alors un bruit. L'acier contre l'acier. L'acier contre la pierre. Des cris. On se bat plus loin. Si vous voulez aller dans la direction du bruit, rendez-vous au **498**. Si vous pouvez au contraire prendre la direction opposée, rendez-vous au **368**.

718

Ayant maintenant une direction précise, vous êtes obligé de déblayer des zones de végétation plus dense. Des fougères géantes aux lianes résistantes, en passant par les buissons touffus aux feuilles démesurées, votre progression ressemble à une succession de combats fastidieux contre des ennemis immobiles. En milieu de journée, vous êtes toujours surpris de n'avoir toujours pas rencontré le moindre animal, excepté les insectes agressifs attirés par vos sécrétions corporelles, et quelques fourmilières géantes que vous avez contourné prudemment. Vous vous arrêtez à la faveur d'une plante dont les grandes feuilles courbées forment un parasol naturel des plus avenant. Après votre collation (déduisez un repas de votre *Feuille d'Aventure* ; sinon, vous perdez 4 points d'*Endurance*), vous ne résistez pas à un petit somme sur le tapis moelleux.

Une sensation de brûlure vous tire de votre sommeil. Vous voyez avec horreur que les feuilles se sont refermées autour de vous, et qu'un liquide incolore visqueux les recouvre. Lorsque vous tentez de bouger, l'étreinte se resserre. Vous allez devoir vous libérer avant de régler son compte à ce prédateur végétal. Le combat va se dérouler en deux temps :

Premièrement, vous devez réussir 2 tests d'habileté consécutifs afin de vous dépêtrer de la plante. À chaque test raté, vous perdrez 1 point d'*Endurance* à cause des sucs digestifs qui rongent votre peau. Si vous vous libérez, vous pourrez combattre la Plante

Carni-Vorace à mains nues (n'oubliez pas de diminuer votre *Habilité* de 2 points lors de ce combat, ou d'un seul si vous êtes le *Baroudeur*).

PLANTE CARNI-VORACE *Habilité* : 5 *Endurance* : 12

Si vous êtes vainqueur, vous pouvez récupérer vos affaires engluées et continuer votre lecture.

En soirée, vous cherchez un endroit pour la nuit. La forêt sauvage n'offre pas beaucoup d'option au citadin qui s'y perd ! Vous jetez votre dévolu sur un arbre assez massif, dont les branchages élevés et larges offriront un emplacement convenable. Après une escalade fastidieuse, vous vous installez du mieux que vous pouvez. Vous passez une nuit exécrable, les branches vous infligeant courbatures et douleurs permanentes. Au moindre mouvement, le spectre de la chute fait planer son ombre. Vous êtes réveillé depuis plus de deux heures quand l'aube pointe. Vous descendez de l'arbre les yeux bouffis et le dos en vrac. La maigre pitance (déduisez un repas de votre *Feuille d'Aventure* ; sinon, vous perdez 4 points d'*Endurance*) que vous vous envoyez ne vous redonne pas assez d'énergie pour vous motiver. Mais la fraîcheur - relative - du petit matin vous incite reprendre la route rapidement, avant que la chaleur tropicale ne vous sape le peu de moral qu'il vous reste. Cette nouvelle journée sera très longue, vous n'en doutez pas une seconde. Continuez votre exploration au **729**.

719

Vous vous engagez sur la voie qui conduit aux mines. Deux heures plus tard, vous vous approchez d'un village d'une centaine d'habitations et quatre hangars imposants. De l'un d'eux sortent deux lignes blanches parallèles. Intrigué, vous vous en approchez. Au sol, se trouvent des rails blancs. Vous agenouillez et touchez la matière immaculée. Des os ! La régularité de ceux-ci est vraiment troublante, comme si les animaux sur lesquels ils avaient été prélevés étaient identiques. Ce qui est pratiquement impossible évidemment. À moins qu'il n'y ait eu quelque génocide...

Vous laissez ce mystère de côté. Une grande ouverture laisse apparaître un train rudimentaire. Les cinq chariots sont attachés entre eux avec des crochets en bois. Deux manifestement destinés aux voyageurs, celui du milieu pour les marchandises, et ceux des extrémités sont des locomotives au système de traction primitif, nécessitant quatre personnes par voiture. Vous vous dirigez vers un groupe de personnes qui discute sur le quai.

« Excusez-moi, je dois me rendre à Kjeldor.

- Le train part demain matin, vous répond-on. Il y a encore de la place, allez prendre un ticket au guichet. »

Vous achetez votre place (déduisez 2 émeraudes de votre *Feuille d'Aventure*), puis vous passez la nuit dans l'auberge attenante (déduisez une émeraude supplémentaire de votre *Feuille d'Aventure*). Rendez-vous au **390**.

720

Votre plongeon continue de l'autre côté de la porte. Longtemps. Après avoir

passablement hurlé, vous faites un rapide bilan de la situation : vous êtes en chute libre dans un ciel mauve aux nuages floconneux d'un vert pastel du plus bel effet. L'air n'a pas d'odeur particulière, et n'est pas spécialement froid. En bas, d'autres nuages plus laiteux semblent recouvrir la surface de la planète. Au-dessus de vous, trois petits soleils brillent d'une lumière blanche, tels des projecteurs de cinéma réglés au maximum. Soudain, une immense créature ressemblant à une raie manta surgit tout près de vous. Elle courbe ses magnifiques ailes azurées, et plonge en dessous de vous. Vous êtes propulsé au loin par les puissants courants d'air générés par cette manœuvre. Vous finissez par atterrir sur son dos avec une douceur extrême, alors que vous êtes persuadé de tomber à une vitesse extrêmement importante. L'animal a calqué sa vitesse sur la vôtre, c'est très ingénieux ! Pensez-vous. Vous traversez le plancher de nuage laiteux sur le dos de la raie qui continue de ralentir progressivement sa chute. À l'intérieur de ce brouillard blanc, vous avez du mal à respirer à cause de la forte humidité. Après une dizaine de minutes, vous surgissez complètement trempé dans un ciel plus violet et sombre. Cet endroit est parcouru par bien d'autres formes de vie tout aussi étranges : calamars volants, méduses flottantes, bancs de poissons ailés.

Tout à coup, une voix résonne dans votre tête :

« *Bonjour petite créature !*

- Bonjour ! répondez-vous en cherchant quelqu'un du regard.

Quelques oiseaux aux plumes multicolores picorent sur le dos de votre hôte.

- *D'où viens-tu ?*

- D'un autre Monde, répondez-vous aux oiseaux, histoire de savoir à qui parler.

Un léger tremblement secoue la raie, et vous entendez comme un petit rire dans votre tête.

- *Ce sont des animaux primaires se nourrissent des parasites qui vivent sur ma membrane. Ils n'ont pas une intelligence aussi développée que la nôtre.*

Vous comprenez alors que c'est la raie qui vous parle.

- *Comment te déplaces-tu ? Tu ne sembles pas te mouvoir dans les Flux.*

- Exact. Je suis un animal plutôt terrestre. J'ai besoin d'une surface beaucoup plus dense pour me déplacer.

- *Cela n'est pas très évolué. Tu n'es limité qu'à une surface.*

- Heu... Oui, reconnaissez-vous. Y en a-t-il une de ce genre pour moi ici ?

- Il y en a une dans les Abysses, mais nul ne peut y aller car c'est invivable. Même si le flux y est plus compact, tu ne pourrais t'y maintenir.

Vous comprenez surtout que c'est la pression énorme qui doit rendre les gaz liquides. Vous êtes sur un Monde bien étrange qui contient une vie adaptée à ces conditions éthérées.

- Dans ce cas là, je n'ai plus rien à faire dans ce lieu, constatez-vous.

- *Bon voyage, créature de surface.*

- Merci, au revoir. »

Sans perdre plus de temps, vous réactivez déjà votre Daleth. Aussitôt une porte grisâtre et tremblante apparaît devant vous. Vous constatez que la qualité de son contour ne s'est pas améliorée et vous espérez que le Daleth vous conduira bientôt à l'un de ses fragments. Sans hésiter toutefois, compte tenu de votre situation, vous franchissez la porte résolument, reprenant votre voyage en aveugle dans les méandres du Macrocosmos. Lancez un dé pour savoir où elle va vous conduire. Si vous tirez un chiffre pair, rendez-vous au **625**. Si vous obtenez un chiffre impair, rendez-vous au **315**.

721

Vous êtes atterré devant ces horreurs ! Le Roi vous aurait menti ? Se pourrait-il que vous ayez été le jouet d'une conspiration bien plus horrible? Auriez-vous tué une créature merveilleuse et servi les desseins d'un tyran ? Un sentiment de culpabilité vous étreint le cœur. Serrant le poing de frustration, vous décidez de rencontrer ce Prince pour tirer au clair cette situation ambiguë. Rendez-vous au **349**.

722

Après tout, vous avez peut-être plus de chance de rencontrer quelqu'un dans cette forêt, d'autant plus que le tracé du chemin est prononcé, prouvant qu'il est souvent emprunté. La forêt, bien qu'elle ne soit pas d'aspect dangereuse, vous ne vous inspire que moyennement confiance. Les rayons du soleil ont de la peine à traverser l'épais feuillage des arbres, amoindrissant ainsi considérablement le peu de clarté qui reste. Néanmoins, vous progressez d'un bon pas tout en dressant l'oreille afin de capter rapidement le moindre bruit, mais hormis les cris des animaux préalablement entendus, vous n'entendez rien d'autres, en tout cas, rien qui pourrait provenir d'un humain. Le chemin que vous suivez laisse petit à petit sa place à de la terre battue et bientôt, vous ne rencontrez plus aucune trace de rocailles. L'air devient vite étouffant et au fur et à mesure que vous avancez, vous vous demandez si vous avez fait le bon choix. À plusieurs reprises, vous avez soit l'impression qu'on vous observe soit que des buissons bougent lorsque vous passez devant. Mais à chaque fois, rien ne se passe, et vous mettez cela sur le compte de la fatigue et des événements que vous avez vécus depuis que vous êtes en possession du Daleth. Soudain, quelque chose attire votre attention sur votre gauche. Il s'agit d'un épais tronc d'arbre, mais celui-ci semble différent des autres, bien que vous ne puissiez en être sûr en raison du peu de clarté qui règne ici. Si vous désirez voir cela de plus près, rendez-vous au **464**, mais si vous préférez faire demi-tour et regagner le sentier principal, vous pouvez le faire en vous rendant au **491**, mais attention, ce sera l'unique fois où vous pourrez le faire car après, vous serez trop loin pour rebrousser chemin. Si vous voulez rester dans la forêt mais que vous ne souhaitez pas vous approcher de ce tronc d'arbre, poursuivez votre route au **693**. Enfin, si vous voulez déjà quitter ce Monde, notez bien le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au **756**.

723

Vous êtes maintenant face à la créature que le Roi-Scorpion souhaite que vous éliminiez. Qu'allez-vous faire maintenant ?

L'attaquer comme convenu ? Rendez-vous au **120**.

Lui révéler cette histoire d'attentat ? Rendez-vous au **406**.

724

Selnyon semble stupéfait de vous voir surgir devant lui et encore plus de vous voir lui envoyer votre poing dans la figure. Il s'effondre incrédule sur le sol, assommé net par

vosre attaque. Les autres Hidiens vous contemplent également mais n'affichent pas l'air heureux que vous auriez imaginé ou simplement soulagé. Ils semblent plutôt furieux et horrifiés du traitement que vous venez d'infliger à leur doyen.

Tout à coup, la salle s'obscurcit subitement ; en jetant un coup d'œil par la fenêtre la plus proche, vous constatez que le ciel est passé d'un ton gris sombre à un noir presque absolu, et ce d'un seul coup, tout comme dans votre chambre il y a quelques minutes.

Lorsque vous reposez vos yeux sur les Hidiens, vous vous apercevez qu'ils vous regardent tous fixement. Vous réalisez également qu'un silence de mort s'est abattu sur la salle. Mais, plus inquiétant encore, vous discernez un *changement* chez les Hidiens. Physiquement, ils sont toujours les mêmes, mais vous ressentez une lueur nouvelle dans leurs yeux, un durcissement de leurs visages et une aura menaçante émane à présent d'eux.

Si vous voulez fuir au plus vite cette salle, rendez-vous au **789**.

Si vous voulez vous adresser aux Hidiens, rendez-vous au **811**.

725

Vous essayez d'insérer la barrette dans la sphère qui refuse catégoriquement. Vous vous demandez si vous n'avez pas monté un élément à l'envers ou dans le mauvais compartiment. Après démontage et revérification, vous constatez que vous venez de récupérer un morceau en double !! Il est identique à celui que vous aviez trouvé dans le Monde du Prêtre-Noir. Y'aurait-il un lien avec l'utilisation qui en avait été faite par ce dernier ? De toute façon, vous n'avez pas le choix, vous devez repartir (*ajoutez un fragment de Daleth en double sur votre Feuille d'Aventure*). Au moment où vous activez votre engin, les événements se précipitent : trois formes massives apparaissent autour de vous. Ce sont des androïdes comportant de multiples appendices qui sont autant de membres que d'armes. Lorsque la porte jaune a fini de se stabiliser, un violent tremblement de terre se manifeste. Des bruits d'explosions retentissent dans le sous-sol, et les machines sont englouties dans un lac de lave qui se forme sous elles. Vous plongez dans le passage inter-dimensionnel sans vous soucier de ce qu'il y aura derrière. Rendez-vous au **207**.

726

Votre esprit confus remarque tout de même que la troupe derrière vous a encore augmenté de volume. C'est une véritable meute qui vous prend maintenant en chasse. Vous ressentez certains changements dans la perception physique que vous avez de votre corps. Vous vous sentez mieux courbé, les épaules penchés en avant, vous avez maintenant la sensation que quelque chose d'étrange tente de pénétrer dans votre ventre. Serait-ce la poussière ? En tout cas, après une course acharnée vous parvenez enfin au bout d'une interminable galerie, dans une caverne plutôt exigüe mais si haute que vous ne parvenez à en distinguer la voûte. En fait, l'obscurité environnante ne vous permet que d'apercevoir deux choses, deux énormes disques rouges, qui disparaissent de temps en temps, comme un clignement. Quelle bête peut-être assez monstrueuse pour posséder de pareils yeux ? Les disques se rapprochent progressivement de vous, et vous remarquez qu'à son contact, la poussière reprend sa couleur rouge feu de tout à l'heure, ce qui vous permet de mieux distinguer ce qui se passe.

Vos ne vous en rendez pas compte dans le noir, mais vous êtes maintenant entouré par une véritable foule de zombis qui forment un cercle de deux mètres de rayon autour de vous. Ils ne vous attaquent, pas, comme stoppés par une sorte de mur imaginaire.

Vous entendez un petit cri au-dessus de vous. Vous relevez les yeux et apercevez une sorte de gigantesque boule noire pourvue de deux yeux rouges ainsi que d'une centaine de tentacules transparents remplis d'un liquide couleur sang qui se dirigent lentement vers vous, comme pour faire sadiquement durer le plaisir de votre mort prochaine. L'un d'eux se rapproche d'ailleurs dangereusement de votre cou, probablement dans l'espoir de vous étrangler. Votre vision, devenue de plus en plus floue, vous empêche de distinguer avec précision votre environnement à plus de deux mètres de distance.

Si vous tentez de couper le tentacule avec votre pioche, rendez-vous au **27**.

Si vous préférez tenter d'atteindre un des yeux de la créature en lançant cette même pioche, rendez-vous au **712**.

Si vous utilisez le Daleth pour vous extirper de cette situation périlleuse, rendez-vous au **313**.

727

Vous vous affalez littéralement sur votre paille. Votre tête tourne à vous donner la nausée. Le bruit infernal du bar traverse le plancher et résonne dans votre crâne. Vous avez beaucoup de mal à vous endormir...

Quand vous vous levez, vous n'êtes pas du tout reposé. L'eau trop froide avec laquelle vous vous aspergez vous revigore un peu. Pendant que vous prenez un petit déjeuner consistant, le tavernier vous interpelle :

« C'est vous qui allez à la Tour ?

- Ouais.

- Je vous conseille d'aller à la boutique d'Udayanga, en face. Vous verrez, il a des choses intéressantes.

- Merci, j'irai si j'ai le temps.

Vous réunissez vos affaires puis partez. Le ciel couvert rend l'atmosphère grisâtre et triste. De l'autre côté de la place, un vieil homme appuyé au mur vous regarde intensément. Vous vous dirigez vers lui :

- Bonjour. C'est vous Udayanga ?

- Oui.

- Je vais à la Tour de Diamant. Il paraît que vous auriez des choses intéressantes. Du moins, c'est ce que le tavernier m'a dit. »

Si vous avez détruit le Pot-De-Gangue, rendez-vous au **795**. Sinon, allez au **819**.

728

Vous courez une petite heure, ce qui vous permet de saisir la démesure de cette collection aux dimensions galactiques. Les rayonnages sont des blocs larges d'une trentaine de centimètres - de quoi ranger un livre de chaque côté -, d'un bon kilomètre de long, et d'une hauteur indéfinie. Vous n'avez pas rencontré âme qui vive. Vous héléz dans toutes les directions, mais aucune réponse ne vient à vos oreilles. Seul le silence est roi ici. Vous reprenez votre souffle, puis réfléchissez à votre prochaine action :

Prendre un livre ? Rendez-vous au **91**.

Tenter de voir jusqu'où montent ces étagères ? Rendez-vous au **600**.

Partir immédiatement en activant le Daleth ? Rendez-vous au **228**.

729

Vous ne savez pas si vous devez être heureux ou accablé, lorsque le fleuve aux reflets d'émeraude s'étale enfin devant vous. La berge opposée est à perte de vue, seul les cimes des arbres vous font deviner son existence. En cette fin de journée, le ciel se couvre de nuages bas, cachant de leur manteau gris sombre les massifs occidentaux. Craignant une pluie diluvienne, vous vous installez sous un palmier, plutôt que sur un arbre. N'ayant jamais croisé d'animaux plus gros qu'une libellule, vous êtes plutôt serein. Après le diner (déduisez un repas de votre *Feuille d'Aventure* ; sinon, vous perdez 4 points d'*Endurance*), vous allez faire vos premières ablutions correctes sur ce Monde. C'est propre et rafraîchi que vous vous endormez comme un loir.

Vous êtes réveillé par une soudaine clarté. Par réflexe, vous serrez votre sac près de vous, et posez votre main sur la myriade. Restant immobile, vous observez les diverses créatures qui s'animent autour de vous : à de banales lucioles se joignent des scorpions-lanternes, dont le dard terminal est remplacé par une boule fluorescente. Là-bas, c'est un palmier-lustre dont les bouts des branches tombantes arborent un fruit qui devient luminescent. Ce que vous aviez pris pour une ville, n'est en fait qu'une communauté d'animaux et de végétaux aux propriétés bien étonnantes. À la fois émerveillé et déçu, vous continuez de contempler ces étranges activités nocturnes.

Tout à coup, une des lucioles s'approche, tourne autour de votre tête, puis s'arrête juste devant votre visage. Vous êtes extrêmement surpris de voir que la charmante créature bleue aux ailes chatoyantes est une fée. Elle se met en vol stationnaire en face à votre nez, vous faisant loucher malgré vous. Pendant ce temps d'observation mutuel, vous constatez qu'elle possède deux paires de bras et quatre seins. Malgré l'absence de bouche, son visage est harmonieux : de jolis yeux en amande, un petit nez retroussé, des oreilles pointues, et une tête oblongue la rendent finalement très séduisante. Elle s'adresse à vous en faisant des signes avec ses mains à trois doigts. De votre côté, vous tentez de lui répondre de la même manière sans vraiment savoir si elle comprend vos gesticulations.

Soudain, des dizaines d'autres se matérialisent devant vous, et leur vrombissement diffuse quelque douce mélodie à vos oreilles. Émerveillé par le balai féérique, vous les suivez jusqu'à un tunnel formé par les branchages recourbés des palmiers-lustres, dont les immenses feuilles réverbèrent la nitescence des fruits sur le sol. C'est la première fois que vous empruntez sur un passage aussi dégagé. La sortie baigne dans un halo jaune pastel diffusé par une légère nappe de brume.

C'est une véritable ville végétale qui s'ouvre à vous, la lumière fuse de partout : d'immenses fleurs à clochettes bordent des allées, telles des lampadaires tarabiscotés ; la moindre créature qui se meut dans cette clairière surnaturelle possède un appendice lumineux ; des assemblages d'arbres aux branches multiples et de lianes forment des refuges aux arches verdoyantes, sous lesquelles circulent fourmis et abeilles chargées de gelée royale luisante. Vos accompagnatrices relâchent leur emprise hypnotique et se dirigent vers la rive. Devant vous s'étend un parc parsemé d'étendues de fleurs multicolores, où se prélassent une licorne rosée. Sur votre gauche, une sorte de courbaril

trapu aux fruits attirants présente des branches larges agencées de façon à pouvoir s'y déplacer.

Qu'allez-vous faire ?

Suivre les fées près de la rive ? Rendez-vous au **550**,

Aller dans le parc de la licorne ? Rendez-vous au **487**,

Monter dans l'arbre ? Rendez-vous au **704**.

730

Votre parcours erratique au milieu des broussailles vous amène en bordure d'un sentier à peine tracé dans la végétation. En observant le sol, vous remarquez que de nombreuses traces de pas parsèment le passage. Les individus qui les ont laissés semblaient venir de l'est et se diriger vers l'ouest.

Si vous souhaitez vous diriger vers l'est allez au **2**.

Si vous préférez suivre les traces vers l'ouest allez au **250**.

731

Vous ne parvenez pas à relâcher l'étreinte de l'Alésien et vous asphyxiez, lentement mais inexorablement. Progressivement, votre vision se brouille et votre corps est agité de spasmes de plus en plus violents. Dans un ultime moment de clarté, vous envoyez un violent coup de pied dans le dos de l'Alésien. Ce dernier relâche alors sa prise et s'écroule en hurlant de douleur. Haletant, vous vous redressez en relaxant votre gorge meurtrie. Vous perdez trois points d'*Endurance*. Vous retournant, vous voyez l'Alésien revenir à la charge, un air dément sur le visage. Affrontez-le.

ALÉSIEN Habileté : 7 Endurance : 10

Ce combat se livrant à main nue, ôtez 2 points à votre total d'*Habileté* comme précisé dans les règles, sauf si vous incarnez le *Baroudeur* auquel cas vous n'en enlèverez qu'un, plus un autre point pour les effets de votre étranglement. De plus, chaque blessure infligée par l'Alésien ou vous-même ne fait perdre qu'un seul point d'*Endurance* à l'autre.

Si vous remportez ce combat, rendez-vous au **514**.

732

Le Daleth n'est visiblement pas assez fort pour soutenir une telle masse, et sur toutes les personnes choisies, seule la première de la liste vous accompagnera au final. Prenez bien compte de qui il s'agit puis rendez-vous au **559**.

733

Malheureusement, un des Alésiens vous donne un coup d'épaule, délibéré ou non, qui vous propulse sur l'arc de cercle descendant. Le temps que vous vous releviez et déjà la plateforme se trouve à une cinquantaine de centimètres au dessus de votre tête. Il ne

vous reste plus qu'une seule option : sauter pour tenter de vous accrocher au rebord. *Testez votre habileté.* Si vous réussissez le test, rendez-vous au **19**. Si vous échouez, rendez-vous au **262**.

734

Prenant vos poursuivants au dépourvu, vous bifurquez rapidement sur la droite et vous vous engouffrez à l'intérieur de la grotte. Dans un premier temps, les monstres ailés semblent vouloir vous suivre mais pour une raison ou une autre, elles ne font rien. Pendant quelques instants, ils restent là à vous regarder de leurs yeux où brillent les flammes de l'Enfer puis, sans crier gare, ils disparaissent dans le brouillard en poussant des grognements de mécontentements. De votre côté, vous êtes quelque peu étonné de leur comportement, c'est pourquoi vous restez sur vos gardes. Dieu sait ce qu'il peut y avoir dans cette grotte plongée dans le noir. Instinctivement, vous allumez votre lanterne et vous faites quelques pas en avant, plongeant davantage dans l'obscurité. Soudain, comme venu de nulle part, un grondement guttural résonne dans toute la grotte, vous faisant dresser les cheveux sur la tête. Seul un très gros animal est capable d'émettre un tel hurlement, vous n'êtes donc pas étonné de voir une monstrueuse bête émerger de la nuit. À la lueur de votre lanterne, vous constatez qu'il s'agit d'un hybride entre un ours et un loup. La bête possède la gueule de ce dernier tandis que son corps, aussi large que massif, appartient sans conteste à la race des ours. Le monstre se tient sur deux solides pattes arrières et il ne perd pas une seconde pour fendre l'air avec ses pattes avant qui sont serties de griffes encore plus tranchantes que les serres des monstres ailés. Comme vous vous tenez qu'à quelques mètres de ses griffes, seule la bonne fortune pourra vous tirer de là. *Tentez votre chance.* Si vous êtes *chanceux*, rendez-vous au **798**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **757**.

735

Soucieux de ne pas froisser une des rares personnes de cette ville désireuse de vous aider, vous avancez d'un pas dans l'obscur couloir. Votre main tâtonne sur le mur jusqu'à rencontrer un étrange commutateur, rond comme une petite boule avec un minuscule levier en son centre. Vous poussez ce dernier et un sinistre grésillement annonce l'arrivée de l'électricité jusqu'à une ampoule au plafond qui s'illumine progressivement.

Vous n'avez pas le temps d'examiner les lieux qu'une brûlure atroce au milieu du dos vous fait chanceler. Émile vous a tiré dessus à bout portant avec une arme à feu dont la détonation vous vrille les tympans en même temps que vous vous écroulez sur le plancher. Vos sensations s'estompent peu à peu hormis le froid qui semble à la fois s'écouler et s'insinuer hors et au travers de votre blessure. Une ultime étincelle de volonté vous permet de conserver les yeux ouverts, un effort uniquement récompensé par l'affligeant spectacle de l'antiquaire en train d'ouvrir votre sac afin de s'emparer du Daleth. Cette catastrophe vous arrache un gémissement qui attire l'attention du traître. Son regard est traversé par la crainte lorsqu'il croise le vôtre. D'une main tremblante, il pointe sur vous un petit objet noir au canon ridiculement archaïque et vous emportez cette ultime vision dans l'au-delà.

736

La majorité des accès sont fermés par des portes coulissantes qui s'ouvrent automatiquement à votre approche. Sur celles-ci sont inscrits les mots « Secteur 5A » dans un cercle vert kaki. Intuitivement, vous pensez être dans la section verte, donc hors de danger. Vous continuez donc votre exploration. La plupart des salles sont des dortoirs abandonnés. Les lits défaits, armoires ouvertes, et affaires disséminées en vrac un peu partout, témoignent d'un départ précipité. Vous tombez successivement sur une salle de réunion, le bureau d'un gradé, une cantine sens dessus dessous avec des plateaux de nourriture renversés au sol... Tout cela est bien intéressant, mais quelque chose vous chagrine. Pourquoi n'y a-t-il personne si cette zone est sans danger comme vous l'avez estimé au vu des inscriptions ? Un frisson vous parcourt en réalisant que vous n'êtes peut-être que dans une sous-section ? Légèrement paniqué par cette affreuse possibilité, et toujours harcelé par l'alarme infernale, vous foncez vers le seul passage accessible : le couloir qui tourne à gauche. Courez vite au **400**.

737

Vous apparaissez au milieu d'une petite pièce carrée aux murs complètement noirs, éclairée par un plafond vaguement luminescent. Il n'y a rien ici qu'une simple porte de fer tout ce qu'il y a de plus classique. Dans un coin de la salle se trouve un vieillard nu, recroquevillé sur lui-même, dégageant une puanteur à peine croyable. Sa barbe tombe jusqu'au sol.

Si vous lui adressez la parole, rendez-vous au **101**.

Si vous ouvrez la porte, rendez-vous au **567**.

Si vous utilisez le Daleth et partez d'ici, rendez-vous au **324**.

738

Vous visez la tête du Spectre, puis lancez la dague avec précision. *Testez votre Habileté*. Si vous êtes le *Baroudeur*, ôtez un point du total des dés ; si vous êtes le *Mercenaire*, c'est 2 points que vous devez déduire. Si vous réussissez le test, rendez-vous au **832**. Si vous échouez, rendez-vous au **470**.

739

Lorsque vous vous relevez, vous avez de nouveau un corps. Mais celui-ci n'est qu'une coquille vide. Aucune sensation ne vous vient, et vous savez que nulle autre dépendance corporelle ne viendra vous déranger sur le chemin de l'Illumination. Vous vous caressez le visage pour constater que celui-ci a bien un attribut animal, le chien en ce qui vous concerne. L'homme-faucon se tient devant vous :

« Bienvenue à Toi, Anubis. Je suis Horus. »

C'est alors que vous voyez d'autres hybrides, une femme-chat (Bastet), un homme-bélier (Amon), une femme-vache (Hathor)... Chaque fois que vous en voyez un, son nom apparaît clairement en vous. Vous êtes devenu un Atemporel. Votre seule raison de vivre, sera de lire tous les livres de la Bibliothèque de Babel, du premier (que des « a

») au dernier (que des espaces). Et vous atteindrez l'Illumination. Vous sortez de l'autel, puis vous dirigez vers les étagères du « A », la première des soixante sections de cet univers circulaire... Bonne lecture dans votre nouveau seuil d'existence...

740

Vos réflexes de héros reprennent le dessus, et vous allez porter secours à la demoiselle en détresse. Votre lame n'a aucun mal à transpercer la chauve-souris, et vous devez même agiter comiquement votre faux pour la retirer de là. Le visage de Rousse change alors bizarrement, et elle vous adresse un regard étrange, les larmes au coin des yeux et la bouche de travers. Cela ne dure qu'un instant, puis elle se secoue et reprend sa course. Vous l'imitiez, un instant trop tard car une lame aiguisé s'enfonce dans votre dos, vous autant 4 points d'*Endurance*. Cela ne vous incite guère à rester, aussi reprenez-vous illico votre fuite. Rendez-vous au **412**.

741

Devant votre refus, les trois Ranganathans ne paraissent pas surpris outre mesure. Celui qui semble être le chef reprend :

« Allons, ne soyez pas stupide. Chaque seconde que vous nous faites perdre met en péril des millions d'individus. Donnez-nous le Daleth pour que nous puissions en finir avec lui.

- Navré mais j'aimerais avoir plus d'explications.

Le chef vous jauge attentivement d'un air glacial. Puis son visage se tord en un rictus mauvais :

- Nous n'avons plus de temps à perdre. Le pouvoir de l'Aleph sera nôtre, que vous le vouliez ou non. Neutralisez-le et préparez le détecteur. »

Horriifié, vous n'avez pas le temps d'esquisser un geste qu'une violente déflagration psychique ébranle votre cerveau. Vous perdez 4 points d'*Endurance*. Vous vous effondrez sur le sol métallique, en poussant un gémissement de douleur, bientôt suivi de nombreux autres tandis que de nouveaux assauts mentaux vous sont infligés par les Ranganathans. Un dernier éclair foudroyant et vous vous évanouissez dans les ténèbres les plus complètes. Rendez-vous au **311**.

742

Vous scrutez le sol, blanchâtre et légèrement flasque, glissant sur vos appuis. Toujours égaré au milieu des brumes, vous avancez pas à pas, tous les sens aux aguets. Loin vers la droite, votre oreille perçoit une sorte de souffle lent, au débit régulier, qui vous fait penser à l'écoulement d'un geyser. A votre gauche, il vous semble distinguer une vague lueur à travers les nuées.

Si vous voulez vous rapprocher de la source lumineuse, sur votre gauche, rendez-vous au **295**.

Si vous préférez partir en direction de la source du bruit, sur votre droite, rendez-vous au **619**.

Si vous voulez déjà utiliser le Daleth pour quitter ce Monde, rendez-vous au **539**.

743

Vous lui tendez les objets :

« Tiens, ça vaut au moins ce que je te dois, non ? » proposez-vous d'une petite voix. Il continue de vous fixer, se demandant s'il doit les accepter ou vous faire la peau. Finalement, il les prend sans vous regarder (retirez le ou les objets correspondant(s) de votre *Feuille d'Aventure*). Quant à vous, vous avez honte de ne pas avoir tenu vos engagements, même si vous vous êtes rattrapé de justesse (vous perdez un point de *Chance*). Ensuite, Avram se lève et range ses affaires. Après avoir empaqueté la tête blanche de l'hydre, il repart sans se retourner. Vous accompagnez d'un regard triste, puis vous dirigez vers la Tour de Diamant. Rendez-vous au **867**.

744

Le clocher se dresse presque à l'autre bout du village par rapport à votre position, et vous devez encore progresser quelques minutes sous la pluie battante, et à travers l'épais brouillard, qui vous empêche de voir correctement, pour y arriver. L'orage gronde au-dessus de vous et vous avez le sentiment qu'il ne cessera pas de sitôt. Tandis que vous marchez, vous regardez autour de vous en espérant rencontrer une autre personne que vous, malheureusement, vous ne voyez personne se dessiner dans le brouillard qui se fait de plus en plus dense. Finalement, vous parvenez au pied du clocher et, en vous aidant de l'anneau de fer accroché contre le battant, vous frappez à la porte. À vos oreilles, le bruit est si fort que vous auriez pu réveiller les morts. Néanmoins, après avoir attendu plusieurs minutes dans la nuit et sous la pluie, il n'y a toujours personne qui vient vous ouvrir. À tout hasard, vous appelez à vive-voix mais cette dernière est vite remplacée par le martèlement provoqué par l'orage. Vous soupirez et vous vous apprêtez à rebrousser chemin quand quelque chose attire votre attention : sur toute la longueur du pas de la porte du clocher, il vous semble apercevoir des traînées rouges. Serait-ce du sang ? Vous frissonnez à nouveau puis vous vous dirigez vers la place centrale qui se trouve non-loin de vous. Rendez-vous au **790**.

745

Vous courez jusqu'à la porte. Sur celle-ci sont inscrits les mots « Secteur 5B » dans un cercle rouge. Un écran lumineux sur le côté affiche un message clignotant sur fond rouge « Accès Condamné / Zone Dépressurisée ». Vous êtes maintenant certain de ne pas être dans la zone dangereuse. Qu'allez-vous faire ?

Aller jusqu'au coude du couloir ? Rendez-vous au **400**.

Explorer les différentes ouvertures qui parsèment le corridor ? Rendez-vous au **736**.

746

Vous vous relevez en vous massant l'épaule meurtrie par ce bonhomme pas si inoffensif que ça. Maintenant que vous savez à qui vous avez à faire, vous allez prendre votre revanche. Il est hors de question de se laisser avoir par un simple marchand de jouets ! Et puis vous devez récupérer votre Daleth à tout prix, même si vous avez de sérieux doutes sur la faisabilité de cette dernière opération.

Observant le bâtiment, vous remarquez que la fenêtre du premier étage est ouverte. Une ruelle sur le coté pourrait aussi vous permettre de trouver un autre accès. Autour de vous, les gens se sont dispersés et ne font plus attention à vous. La journée tire apparemment sur sa fin, car les autres boutiques ferment leurs devantures avec des rideaux de fer semblables à celui qui se tient devant vous.

Que souhaitez-vous faire au juste ?

Passer par la ruelle qui borde la boutique ? Rendez-vous au **661**.

Tenter d'entrer par la fenêtre du premier étage ? Rendez-vous au **831**.

747

Même mort, Achmos reste un héros, et pour lui il n'existe sans doute pas de pire défaite que de partir vaincu par un monstre tel que Rouge. Mais ce qu'il reste de lui ne peut lutter contre un tel déchaînement de violence et il finit par s'effondrer. Rouge contemple un instant le spectacle, puis ses propres mains qui aussitôt l'ennemi tombé ont commencé à se désagréger. Il lève alors sa face vers vous, son visage blafard déformé par un sourire fou :

« Ainsi Achmos le héros put-il enfin trouver la paix éternel. Mais le monstre meurtrier qui l'avait tué ne survécut que quelques instants à sa victime, car avec la mort du héros, la malédiction qui le maintenait en vie disparut aussi.

Son visage se fait de plus en plus torve au fur et à mesure que des entailles rouges apparaissent spontanément à sa surface.

- Et oui petit. Même un vampire ne peut survivre à être écrasé par plusieurs tonnes de rochers sur une route ensoleillé. Mais grâce à la malédiction de ces lieux, je l'ai fait. J'ai toujours voulu échapper à la mort tu sais. Au point de vendre mon humanité en fait. Ce masque semblait être l'opportunité rêvé. Devenir la mort soi-même, ça aurait été parfait. Sauf que ça ne pouvait pas marcher. Même en tant que mort-vivant, j'étais encore trop vivant pour cela. Il aurait fallu que j'abandonne mon existence même pour survivre éternellement, et ça, jamais ! »

Et vous voyez son corps s'effondrer progressivement en poussière grise devant vos yeux. Mais ses yeux brillent d'une lueur maligne, et avant que vous ne puissiez réagir, il vous projette plusieurs gouttes de son sang sur le visage et le torse. Vous les sentez brûler votre chair comme de l'acide, mais l'instant suivant, une partie de vos blessures sont cicatrisées. Vous regagnez 6 points d'*Endurance*. Et là-dessus, Rouge meurt sans se départir de son sourire. Dorénavant, si vous deviez mourir car tombé à 0 point d'*Endurance* ou en-dessous, vous devrez vous rendre au **512** plutôt que de connaître le repos éternel (*n'oubliez pas de noter le paragraphe d'où vous venez*). Rendez-vous au **93**.

748

Vous réussissez in extremis à vous faufiler entre les racines et au prix d'un intense numéro d'équilibriste, vous débouchez à quatre pattes dans la rue. Vous vous relevez le plus rapidement possible tandis que les Hidiens restés dans la cave tentent de vous imiter. Au même moment, une nouvelle meute jaillit à votre gauche et commence à courir vers vous. Sans hésiter, vous foncez dans la direction opposée, en réfléchissant à toute vitesse sur la destination de votre prochaine cachette. Ajoutez deux points à votre

total de *Temps*.

Si vous voulez retourner dans la maison de Selnyon, rendez-vous au **553**.

Si vous préférez quitter le village pour vous réfugier dans ma nature, rendez-vous au **806**.

(*Vous ne pouvez renouveler à deux reprises un même choix.*)

749

Alors que le ciel commence seulement à s'assombrir, une idée germe dans votre esprit. Vous interpellez le premier passant venu.

« Bonjour madame. Excusez-moi de vous importuner mais connaissez-vous un endroit où sont conservés les objets d'art ou les objets précieux ?

La femme aux cheveux gris que vous avez prise à partie blêmit et met quelques secondes avant de se ressaisir.

- Vous voulez parler d'un musée ?

- Oui, voilà. Je cherchais le mot justement, ajoutez-vous avec un grand sourire.

La passante sourcille sans masquer son inquiétude devant votre apparence et votre comportement peu ordinaires.

- Vous ne l'avez pas vu ? demanda-t-elle en indiquant une vaste bâtisse située à quelques maisons de là.

- Euh... non. Je suis passé devant sans savoir qu'il était là. On m'avait bien dit que ce n'était pas loin, mentez-vous avec aplomb. Merci beaucoup!»

Vous abandonnez sur place la citadine interloquée et vous retournez devant la construction imposante qu'elle vient de désigner. Rendez-vous au **214**.

750

Vous perdez un point de *Chance*. Vous hurlez de terreur et courez à toutes jambes vers la sortie. Arrivé à destination, vous profitez de votre élan pour tenter un bond magistral avant de grimper. Cette sortie va s'effectuer en trois temps. Testez d'abord votre *Endurance* actuelle divisée par 2 (arrondi au point supérieur). Si vous échouez, rendez-vous immédiatement au **425**. Si vous réussissez, vous arrivez à atteindre une hauteur raisonnable et passez à la deuxième étape qui consiste à vous hisser. *Testez votre Habileté*. Si le résultat est supérieur à votre total de départ, rendez-vous immédiatement au **425**. S'il lui est inférieur, vous arrivez à vous hisser au niveau du sol sans problème. S'il est égal, vous y parvenez également mais avec une perte d'un point d'*Endurance* due aux écorchures. Enfin, la dernière étape doit vous faire sortir complètement du trou. Si vous avez au mois un coéquipier à vos côtés, une aide vous est immédiatement fournie pour remonter. Dans le cas contraire, *testez votre Habileté* jusqu'à ce que vous obteniez un résultat inférieur à votre total. Sachant que vous ajouterez un point de *Temps* pour cinq jets effectués, 2 pour dix jets, etc. Une fois remonté, vous racontez éventuellement vos péripéties si vous êtes accompagné ou vous pestez si vous êtes seul. Dans un cas comme dans l'autre, vous jugez qu'il est temps de retourner au vaisseau. C'est trop d'émotions fortes pour aujourd'hui ! Rendez-vous au **489**.

751

Hésitant entre les deux directions possibles, vous choisissez finalement de partir sur votre gauche afin de vous diriger vers l'imposant monument qui se dresse à l'extrémité de la grande rue. Si les humains de ce Monde sont physiquement très proches de ceux vivant sur Titan, ils se différencient par une certaine pâleur de peau, peut-être simplement due à une vie citadine au milieu de cette atmosphère viciée. Vous relevez également une certaine tendance à l'embonpoint chez une bonne partie de la gent masculine.

Les échoppes que vous dépassez rivalisent d'originalité, certaines semblant même réservées à un vêtement exclusif telle cette boutique remplie de couvre-chefs colorés ou cette autre présentant une variété surprenante de bottes et chaussures d'apparence bien peu confortables.

Personne n'interrompt votre progression et vous parvenez bientôt aux abords d'une très vaste place circulaire, au centre de laquelle est érigée la construction qui avait attiré votre attention. Celle-ci vous fait immédiatement penser au portique dressé devant le temple de Libra, à Neubourg : une arche à angles droits et trois fois haute comme les immeubles alentours, dominant la cité et écrasant les passants qui cheminent dans son ombre. De très nombreuses voitures métalliques circulent en un déroutant ballet autour de cet édifice avant de bifurquer dans l'une des autres avenues permettant de quitter la place.

Les fumées pestilentielles et le bruit sont encore plus présents en ce lieu animé, si bien que vous êtes saisi d'un brusque haut-le-cœur. Vous perdez 1 point d'*Endurance*.

Alors que vous vous cramponnez à un arbre en fer - dont l'utilité vous échappe - en attendant que se passe votre malaise, l'un des engins roulants s'arrête à votre hauteur et une petite porte s'ouvre afin de vous laisser la possibilité d'y pénétrer. Le conducteur est un homme moustachu avec une casquette vissée sur la tête et une pipe au coin de la bouche.

« On dirait que vous êtes perdu, monsieur. Je vous dépose quelque part ? »

Cette invitation vous surprend et vous incite à la prudence la plus élémentaire. Vous remarquez les lettres *T A X I* peintes en jaune sur la carrosserie noire du véhicule mais celles-ci ne vous apportent aucune information sur les motivations réelles de cette personne.

Si vous acceptez l'offre et vous installez à bord de la voiture, rendez-vous au **264** ; si vous préférez questionner l'homme en restant sur le trottoir, allez au **150**.

752

Vous vous précipitez vers ces doubles portes qui, vous l'espérez, vous permettront de vous échapper. Vous appuyez dessus de toutes vos forces, espérant les faire basculer, mais elles restent immuables. Vous cherchez des yeux un mécanisme quelconque susceptible de les faire s'ouvrir, lorsque vous remarquez un petit boîtier en surépaisseur sur le mur, à mi-hauteur des portes. Ce boîtier est fendu sur toute sa hauteur par un espace de quelques millimètres de large.

Si vous avez une Plaque Jaune allez au **913**. Dans le cas contraire allez au **885**.

753

Vous touchez prudemment la plaque jaune mais rien ne semble se produire. Vite, vous la délogez de son emplacement et la glissez rapidement sous votre tunique. Vous contournez ensuite la console et vous vous empressez de rejoindre le Haut Conseiller dans l'étroit passage où il a disparu. Rendez-vous au **106**.

754

Vous bondissez de côté pour récupérer le cimenterre, puis chargez en hurlant tel un guerrier valeureux. Malheureusement pour vous, la myriade copie votre arme juste avant l'impact, et vous voici condamné à vous battre contre un Spectre armé. Menez trois assauts consécutifs contre le Spectre.

Si vous gagnez les trois assauts, rendez-vous au **431**.

Si vous perdez les trois assauts, rendez-vous au **535**.

Dans tous les autres cas, allez au **420**.

755

Vous préférez qu'on donne un coup d'accélérateur, au risque que le nuage de fumée et le bruit n'alertent un prédateur local. Aussitôt dit, la jeep, bien que d'apparence vétuste, gagne une vitesse non négligeable sur un terrain pourtant défavorable. En contrepartie retentit un vrombissement assourdissant. Bientôt, le site de la Vieille Forteresse se profile à l'horizon. Le véhicule s'arrête enfin après une décélération progressive. Vous ouvrez chacun une portière et descendez au **649**, en contemplant un instant les décombres majestueux de l'antique place forte. *Notez le mot de passe « propulsion » et considérez votre total de Temps comme étant de -1. Si bien qu'en y ajoutant 1 ce dernier passera donc à zéro.*

756

Vous ouvrez votre sac à dos et vous sortez le Daleth. Vous pressez le bouton familial et aussitôt, trois portes surgissent du néant et s'affichent devant vous. Laquelle souhaitez-vous emprunter ?

Si vous choisissez la première, qui est de couleur rose bonbon, rendez-vous au **226**.

Si vous optez pour la troisième, qui est une sorte de mélange primitif de vert et de bleu, rendez-vous au **507**.

Si vous franchissez la porte couleur ambre, rendez-vous au **124**.

Enfin, si vous avez déjà visité tous ces Mondes, rendez-vous au **382**.

757

Malheureusement pour vous, vous n'êtes pas assez prompt à réagir et vous recevez le coup de griffe en pleine face. Le choc est si puissant que vous êtes littéralement projeté dans les airs, terminant votre course dans le mur proche de vous. Quand vous heurtez la paroi, vous pouvez sentir la plupart de vos os qui se brisent, vous arrachant des

dizaines d'hurllements de douleurs. Pendant que vous gisez sur le sol, en train d'agoniser, vous comprenez à présent pourquoi vos poursuivants n'ont pas voulu entrer dans cette grotte. Difficilement, vous tournez la tête en direction de la monstrueuse bête qui s'avance d'un pas lourd dans votre direction, l'écume aux lèvres. La dernière chose que vous voyez avant de mourir est la patte gigantesque de votre meurtrier qui s'abat sur vous, vous fracassant le crâne. Votre quête s'achève ici, en même temps que votre vie.

758

Vos mains battent l'air, et vous arrivez in extremis à enfoncer vos ongles dans la terre, arrêtant votre chute au sommet de la pente. Un vigoureux effort et vous vous redressez sur le chemin. Plus loin, le groupe des Faucheurs disparaît derrière un tournant. Vous levez les yeux. Aucune araignée en vue. Pas la moindre craquelure récente sur la montagne. Vous remarquez alors que votre myriade a enfin repris sa forme originelle de bâton au cours de votre chute, probablement parce que les autres ont quitté son périmètre d'effet. Vous pouvez maintenant essayer de retrouver vos compagnons en remontant tranquillement le chemin au **771**. Ou vous pouvez utiliser le Daleth pour partir d'ici si vous en avez assez vu de ce Monde. Dans ce cas, rendez-vous au **840**.

759

Vous avez réussi à vous rétablir à temps, mais de justesse. Heureusement car vous auriez pu vous blesser gravement avec la lame dentelée de votre myriade. Jaugeant que le terrain devient de plus en plus impraticable de ce côté, et craignant d'autres récidives, vous vous résignez à changer de direction en partant vers la gauche. Rendez-vous au **742**.

760

Vous êtes soudainement interrompu par un Lashkvy en uniforme, qui entre d'un pas précipité dans la salle. Il signale que des membres de la Houle viennent de piller une armurerie, et il demande des renforts à l'entrée. Pendant que l'officier donne des consignes à ses hommes, Sdashilr vous invite à le suivre dans un réseau de souterrains sécurisés.

Si vous lui avez déjà proposé votre aide pour chercher un remède, rendez-vous tout de suite au **145**.

Sinon, vous pouvez lui demander si il y a un moyen de sauver leur civilisation, en allant au **703**.

Si vous préférez quitter Sdashilr pour aider les gardes à défendre l'entrée, rendez-vous au **782**.

Enfin, si vous tentez d'utiliser le Daleth pour fuir immédiatement ce Monde, allez au **378**.

« Ça marche, lui répondez-vous avec assurance.

- Bien. Ceci est un synchroniseur dimensionnel, explique-t-il en vous montrant l'énorme machine. Elle nous permet d'ouvrir des portes inter-dimensionnelles stables et franchissables dans les deux sens, ce que n'est pas sensé faire le Daleth d'après nos connaissances actuelles. Nous n'avons que cinq minutes pour agir ; après la porte se refermera, et nous serons bloqués sans espoir de retour.

Aussitôt le discours fini, il active l'appareil. Une alarme stridente retentit aussitôt. L'un d'eux vous regarde et dit :

- Vous devez démonter votre Daleth. Ses sécurités bloquent notre machine.

Vous vous exécutez, puis ils remettent leur appareil en route. Devant vous s'ouvre alors une imposante porte circulaire. Chose étonnante, vous voyez complètement à travers. Le décor est fort ressemblant à la cité d'or dans laquelle vous êtes. Cette ouverture pourrait même donner dehors, tant les similarités sont importantes.

- On y va. Vous restez près de l'entrée.

Ils partent en courant vers le bâtiment pyramidal. Une minute plus tard, apparaît un de vos doubles, sauf que celui-là est exactement habillé comme vous. Il marque d'ailleurs un temps en vous voyant. Vous brandissez votre arme, et celui-ci fait de même avec sa myriade. Vous vous présentez, et constatez que vous avez les mêmes mon et prénom. Plus vous le regardez, plus vous êtes persuadé d'être en face d'une version quasi identique à vous-même. Contrairement aux autres qui ont suffisamment de différence par rapport à vous, celui-là vous rend vraiment mal à l'aise... Un fort sentiment de familiarité vous étreint, il est vous ; et vous êtes lui ! Vous en êtes certain, maintenant.

- Part d'ici, faites-vous. On n'en a pas pour longtemps, je ne veux pas te tuer.

- Je ne viens pas me battre non plus, juste te prévenir. Tes doubles vont nous voler des morceaux de Daleth nécessaires à une mission de sauvetage.

- Nous, on en a besoin pour sauver tous les univers. Une sorte de divinité monstrueuse tente de nous envahir.

- Mais nous aussi !! Si vous prenez nos fragments, nous sommes condamnés. Tu ne peux pas faire ça, supplie-t-il.

- Oui mais, si moi je ne récupère pas les fragments, c'est mon Monde qui sera détruit.

- Nous ne pouvons pas sauver un Monde aux dépens d'un autre ! C'est inique !!

Vous réfléchissez...

- Attend ! Si ça se trouve, nous combattons la même créature ! À quoi ressemble la tienne ?

- C'est une immense boule noire qui aspire les dimensions.

Un frisson malsain vous parcourt l'échine et un tremblement nerveux vous secoue.

- Non, gémissiez-vous. Ce n'est pas la même chose... »

Vous êtes effectivement devant un choix cornélien : sauver votre Monde aux dépens de celui de votre double, ou sacrifier le vôtre pour sauver le sien !

Allez-vous tenter de le convaincre de sauver votre univers ? Rendez-vous dans ce cas au **60**.

Ou sacrifier le vôtre et sauver celui de votre double ? Rendez-vous alors au **40**.

762

- « Le globe que vous tenez se nomme le Daleth. C'est lui qui me permet de voyager.
- Comment ça ? Vous montez dessus, peut-être, dit la créature en partant d'un gros rire gras.
 - Pas vraiment. Il me permet de...passer d'un Monde à un autre...
 - Un Monde ? Quel Monde ? Vous parlez des pays ?
 - Heu...Voyez vous, le Monde où nous sommes est une sphère qui flotte dans l'espace, on appelle cela une planète. Le soleil est une sphère aussi, mais brûlante. Il y a plein de soleils et de planètes et elles composent ce que nous appelons un Univers. Le Daleth me permet de voyager à travers les Univers en...
 - Qu'est-ce que c'est que ces balivernes ? vous interrompt le colosse. Je ne comprend rien à ce que vous me dites.
 - C'est compliqué à expliquer...
 - Eh bien vous expliquerez tout cela au Seigneur Valtinn. Je vous confisque ces objets.
- »

Vous regardez tristement la créature s'éloigner avec votre équipement et par là même votre seule chance de vous échapper. Nul doute que le Seigneur Valtinn ne vous laissera jamais en disposer à votre guise... Tandis que vous vous affaissez à nouveau sur le sol, vous essayer d'imaginer un plan pour vous évader, mais la surveillance est bien trop consciencieuse et les chaînes trop solides. La mort dans l'âme, vous vous préparez à vivre une vie d'esclave au service du tyran qui règne sur cette planète. Pour vous, les voyages à travers le Macrsosmos sont désormais du passé et la geôle où vous vous trouvez sera votre quotidien jusqu'à la mort. Votre aventure est terminée.

763

« Vous ne regretterez pas votre choix », vous félicitent les Ranganathans.

Effectivement, l'avenir semble vous donner raison. Grâce au pouvoir de l'Aleph, les Ranganathans parviennent à imposer leur joug aux Spectres Chasseurs lorsque ces derniers reviennent pour tenter, une nouvelle fois, de vous arracher le globe. Vos ennemis les plus farouches sont désormais vos serviteurs les plus fidèles. Le Daleth, quant à lui, a été détruit soigneusement par vos soins : à présent que vous possédez l'Aleph, à quoi bon, en effet, le conserver ?

Durant les mois qui suivent cette décision, vous visitez des dizaines et des dizaines de Mondes, dirigeant les Spectres Chasseurs, désormais devenus une source de terreur réelle pour les habitants du Macrocosmos. Partout où vous posez les pieds, vous faites respecter l'Ordre Nouveau voulu par les Ranganathans, de gré ou de force. Vous mettez au pas les dissidents, félicitez ceux qui acceptent de collaborer et vous surveillez avec une vigilance accrue les autres. Vous ne laissez derrière vous que des villes et villages entièrement soumis à votre cause. Ceux qui tentent de résister, qu'ils soient hommes, femmes ou enfants, sont impitoyablement massacrés et vous ne laissez de leurs Mondes que des ruines fumantes. Vous vous posez parfois des questions sur le bien-fondé de votre choix mais vos doutes sont rapidement étouffés par les Ranganathans et par le sentiment d'accomplir une tâche juste.

Votre vie antérieure sur Khul semble s'effacer de votre mémoire, jusqu'au jour où vous y remettez les pieds, pour mettre fin à l'éternelle guerre entre les Technocrates et les Démons du Sud. Partout dans l'univers, vous n'êtes plus connu désormais que sous le patronyme de l'Inquisiteur. Les mois puis les années passeront mais vous n'avez désormais cure du temps qui défile : les Ranganathans ne viennent-ils pas de mettre au point une thérapie qui vous offrira prochainement la vie éternelle ? Pendant des siècles encore, vous ferez respecter l'Ordre Nouveau dans le Macrocosmos.

764

Selnyon parle de plus en plus fort mais les Hidiens ne l'écoutent pas pour autant. Bientôt, sa voix devient inaudible dans le vacarme grandissant. Vous le voyez s'agiter de plus en plus, et apostropher assez violemment Trynium à côté de lui.

Peu à peu la panique la plus totale gagne l'immense salle : certains Hidiens s'enferment dans des cages, d'autres tentent de ramener l'ordre, le tout dans une agitation de plus en plus intense. Personne n'a encore fait attention à vous, et vous remarquez que la plupart des Hidiens regardent de plus en plus fréquemment les rares fenêtres qui aèrent la salle.

Tout à coup, la pièce s'obscurcit subitement ; en jetant un coup d'œil par l'ouverture la plus proche, vous vous apercevez que le ciel est passé d'un ton gris sombre à un noir presque absolu, et ce d'un seul coup, tout comme dans votre chambre il y a quelques minutes.

Lorsque vous reposez vos yeux sur les Hidiens, vous vous apercevez qu'ils vous regardent tous fixement. Vous réalisez également qu'un silence de mort s'est abattu sur la salle. Mais, plus inquiétant encore, vous discernez un *changement* chez les Hidiens. Physiquement, ils sont toujours les mêmes, mais vous ressentez une lueur nouvelle dans leurs yeux, un durcissement de leurs visages et une aura menaçante émane à présent d'eux. Une peur aussi soudaine qu'incontrôlable vous envahit.

Si vous voulez fuir au plus vite cette salle, rendez-vous au **789**.

Si vous voulez vous adresser à Selnyon, rendez-vous au **628**.

765

Vous sortez de la cabane, bientôt suivi par le vieil homme, et restez un moment à observer le paysage. Un très faible vent court sur la surface du lac, le ridant de fines vaguelettes. Au loin, les hautes cimes couvertes de neige réfléchissent vivement le soleil accroché dans le ciel turquoise pâle. La limpidité cristalline de l'air permet de distinguer de nombreux petits détails des montagnes, faisant de ce paysage un panorama paradisiaque. Mais votre hôte vous pose une main sur l'épaule pour vous inviter à gagner l'embarcadère. Une fois arrivé, il vous indique d'un geste l'un des canots amarré au quai :

« Prenez mon bateau et allez en direction du Sud, c'est là que vous aurez le plus de chances de trouver les ingrédients dont j'ai besoin pour mes potions. »

Vous descendez d'un pas prudent dans l'embarcation et, après vous être emparé de la pagaie, vous prenez résolument la direction indiquée. Rendez-vous au **289**.

766

Vous vous demandez comment récupérer quelques devises avec vos connaissances scientifiques dans un Monde aussi peu évolué. Tout à coup, vous voyez une vieille horloge posée sur le haut d'une étagère. Vous vous approchez du tavernier, et lui faites remarquer qu'elle est en panne. Il vous répond avec emphase :

« Je le sais bien, et ça fait plus d'un an ! Personne ne sait réparer les machines ici, dit-il dépité.

Vous lui adressez un sourire avenant :

- Il se trouve que moi, je peux vous la réparer !

Il ouvre de grands yeux, surpris et émerveillé à la fois.

- Si vous réussissez ça, je vous offre une opale !

Alléché par cette offre, vous profitez de votre position :

- Ajoutez un séjour jusqu'à demain matin, et je m'y mets de suite !

- Vendu ! Venez à côté, vous serez plus à l'aise pour travailler, fait-il en emportant l'antiquité avec lui.

Il vous installe sur une table dans l'arrière boutique, et retourne derrière son comptoir. C'est en inspectant le coffre poussiéreux, que vous vous rendez compte que vous n'avez pas d'outils. À l'intérieur, c'est un véritable capharnaüm. Il vous faut une bonne heure de nettoyage avant de répertorier les pièces, ce qui vous permet d'être rassuré par la simplicité du mécanisme. Aucune pièce ne semble être endommagée, une aubaine. Au vu du climat tropical, vous êtes étonné de ne pas voir de rouille. Sûrement un alliage inoxydable de qualité supérieure, pensez-vous. Une heure supplémentaire suffit pour restaurer complètement l'appareil. Après avoir refermé le boîtier, vous remontez le mécanisme : le tic-tac familier des roues dentées chante à vos oreilles la mélodie d'un effort dûment récompensé.

L'aubergiste est aux anges en voyant les aiguilles avancer au rythme des secondes. Comme promis, il vous offre votre séjour, et une bourse contenant des pierres précieuses :

- Il n'y a pas l'opale que je vous avais promise, mais la somme est largement équivalente. Vous pouvez recompter si vous voulez.

Vu que vous n'y connaissez rien, vous êtes obligé d'accepter cette offre (*ajoutez 4 diamants, 8 émeraudes, et 5 saphirs dans votre bourse*) :

- Non, je vous fais confiance, répondez-vous en feignant regarder le contenu de la bourse d'un air entendu. »

Il vous reconduit dans la salle principale pour vous apporter votre dîner. Rendez-vous au **852**.

767

Quand la nuit s'abat sur vous, vous vous demandez quelle mouche vous a piqué d'aller combattre cette abomination. De la non-forme qui se tient devant vous, émane tout bonnement l'odeur pestilentielle de la mort, la puissance écrasante des ténèbres, la pure négation de toute vie. Un noir profond absolu déchire la réalité qui est autour vous, comme si une goutte d'encre noire était venue recouvrir le décor livide du lac gelé. Rassemblant votre courage de toutes vos forces, vous vous lancez à l'assaut de l'ombre draconique. C'est un élémentaire magique. Donc, les dégâts de mort lui redonnent de

l'Endurance, les dégâts de vie sont doublés. Par contre, il est insensible aux poisons. Vous pouvez aussi lui jeter une *Potion de Vie (qui lui fera des dégâts de 20 points d'Endurance)* ou une *Orbe des Âmes (qui le tuera directement)*. Si le monstre fait un double lors de son jet de dé, il lance un *Souffle de Mort* qui vous fait perdre directement la vie, tout simplement ! Si vous avez une protection magique, vous ressusciterez avec vos points *d'Endurance* à la moitié arrondie au supérieur. Si vous avez un *Orbe des Âmes*, vous ressusciterez avec vos points au maximum. Si vous avez des objets de plusieurs sortes, vous pouvez choisir celui qui s'active (*n'oubliez pas de le rayer de votre Feuille d'Aventure après la résolution de son effet*).

TÊTE DE NOIR-MORT Habileté : 14 Endurance : 40

À partir du cinquième assaut, un de vos alliés qui a vaincu sa tête viendra vous prêter main forte. Pour cela, rajoutez-vous un bonus de 4 points *d'Habileté* jusqu'à la fin du combat. Considérez que les dégâts sont partagés, vous perdrez donc un point *d'Endurance* par assaut perdu. Par contre, vous infligez des blessures de 4 points *d'Endurance* à la créature. Vous conservez ces bonus tant que votre allié est vivant. Le *Souffle de Mort* tuera votre allié sur un double impair, et vous sur un double pair. S'il meurt, les conditions de combat redeviendront celle du début. Plus personne ne viendra vous aider ensuite. Si vous êtes victorieux, rendez-vous au **443**.

768

Mû par un sentiment de compassion, vous caressez l'animal. Vous recevez alors une décharge de souffrance qui vous arrache un cri de surprise, d'effroi, et de révolte. Ce qui vous dérange, c'est que vous ne ressentiez aucune pensée, comme si cette créature en était dépourvue. Les habitants de cette ville mériteraient de subir les mêmes tortures, songez-vous avide de vengeance. Vous devez libérer le peuple magique de ces horribles conditions de détention. Rendez-vous au **349**.

769

Jaune est le plus grand des Faucheurs, et potentiellement un des plus musclés pour ce que vous pouvez en deviner à travers ses vêtements. Il s'est tiré de la confrontation avec le gardien avec seulement quelques coupures dans le tissu de ceux-ci, et probablement quelques égratignures en-dessous. Vous vous observez quelques instants, puis il demande :

« Qui es-tu au juste ?

Vous hésitez sur la réponse à lui apporter, mais il continue à parler sans l'attendre.

- Je reconnais avoir été un peu agressif avec toi lors de notre première rencontre. Mais je n'en peux plus de tous ces aventuriers du dimanche qui traînent dans le coin parce que, justement, c'est une zone interdite, et que selon eux, tout ce qui est interdit est forcément intéressant et lucratif. Et juste au moment où j'allais te mettre une raclée, voilà que tu me sors une faux de ton chapeau, pour rester poli. Je ne pense pas que tu sois un Faucheur. Je pense juste que tu es un gugusse qui a réussi à créer une copie d'une faux d'une façon où d'une autre.

Pour gagner du temps, vous lui demandez ce qu'est un vrai Faucheur selon lui.

- La base de la définition, c'est un type qui possède une faux. Dans notre cas, une faux qui a été modifiée de façon à en faire une arme de combat, et qui est surtout dans un alliage bien particulier qui la rend quasiment indestructible. Et en permanence aiguisée comme un rasoir, ce qui ne devrait pas être possible. Ça, pour sûr, tu as l'arme. Je ne crois même pas qu'une épée normale aurait pu entailler cette sale bestiole à l'entrée. Mais ensuite... tu n'as pas le profil. Tout simplement.

Sa voix est plus basse d'un ton pour ce qui suit, et vous remarquez qu'il vérifie avant de parler que les autres sont bien hors de portée d'oreille. Les duos se sont espacés de quelques mètres sur le chemin, aussi semble-t-il soulagé.

- Avant de venir ici, je m'occupais de préparer les morts pour leur dernier voyage. J'en ai côtoyé plus que tu ne pourrais l'imaginer au cours de ma carrière. Et puis un jour, je me suis levé, et sur la table où se trouvait d'habitude les corps, il y a avait cette faux. Barbu m'a avoué qu'il était bourreau, et qu'un jour il a découvert sa faux à l'endroit où aurait dû être sa hache. Il y a une symbolique derrière la façon dont nous les avons obtenues. Rien à voir avec un bâton qui se transforme lors d'une bagarre de rue. »

Jaune ne vous fait pas confiance, et c'est compréhensible. Vous sentez que lui avouer la vérité ne serait peut-être pas dans l'immédiat la chose la plus intelligente à faire, et vous hésitez sur la réponse à apporter. Le silence s'installe entre vous deux. Rendez-vous au **435**.

770

Vous vous trouvez à l'entrée d'un hall dont le sol est recouvert d'une moquette miteuse et souillée par de nombreuses tâches indéfinissables. Une tapisserie recouvrait sans doute autrefois les murs mais ceux-ci exhibent désormais une nudité encore enlaidie par de vilaines traînées de salpêtre. Deux portes fermées apparaissent dans le mur de gauche et deux autres leur font face dans la paroi opposée. Le hall n'est guère profond et à son extrémité débute un escalier tournant autour d'une mince colonne de marbre. Vous remarquez que la porte qui précède ces marches dans le mur de droite est entrouverte, contrairement aux trois autres.

Il vous semble entendre un bruit lancinant en provenance de l'étage, comme une légère musique. Vous tendez l'oreille mais le bourdonnement du système électrique vous empêche d'identifier ce son, si celui-ci n'est pas tout simplement pas le fruit de votre imagination avivée par ce cadre délirant.

Si vous ouvrez la première porte sur votre gauche, rendez-vous au **593** ; si vous vous intéressez à la plus proche sur votre droite, allez au **519** ; si vous avancez dans le hall, rendez-vous au **454**.

771

Vous marchez pendant une dizaine de minutes, puis vous finissez par trouver Rouge. Ou du moins ce qu'il en reste. Il traîne au milieu de la voie, dans une vraie mare de sang, allongé sur le côté, le thorax complètement broyé comme si un poids énorme s'était appuyé dessus. Exactement le genre de blessures qu'auraient pu infliger une charge d'énormes araignées constituées de roches. Pourtant, il n'y a ici nulle trace des araignées ou de leurs nids rocheux dans la montagne. Si vous voulez examiner plus en

avant le cadavre, rendez-vous au **222**. Si vous voulez au contraire hâter le pas et passez au large, rendez-vous au **292**. Enfin si vous en avez assez vu de ce Monde et que vous souhaitez le quitter au plus vite, utilisez le Daleth en vous rendant au **840**.

772

Lorsque le dernier Spectre Chasseur s'évapore dans le néant, le chef des Ranganathans se retourne vers vous l'air triomphant :

« A présent, nul ne pourra plus nous arrêter. Dès que nous aurons percé les mystères de l'Aleph, nous contrôlerons les Spectres Chasseurs. Ils seront les agents qui feront respecter notre nouvel ordre sur le Macrocosmos. »

Vous êtes horrifié d'avoir ramené le Daleth à de tels monstres et surtout d'avoir été assez naïf pour croire en leur bonne volonté. Car vous comprenez maintenant que les créateurs du Daleth vous ont manipulé du début à la fin pour que vous leur rameniez leur instrument de puissance et qu'ils ne valent pas mieux que les Technocrates. Le Ranganathan ajoute cependant d'un air cruel :

- Quant à toi, nous trouverons bien quelques expériences à effectuer sur un humain. Tu seras notre hôte pour les mois à venir... »

773

Si vous avez le mot de passe « fumée » sur votre Feuille d'Aventure, rayez-le.

De plus en plus intrigués, vous vous rapprochez de l'entrée. Armés de vos lampes-torches, vous vous engouffrez lentement l'un après l'autre. L'intérieur du vaisseau est le reflet d'une technologie très avancée. La partie droite de l'aéronef est enfoncée dans le sol et a subi de gros dégâts ; impossible, donc, d'y séjourner. Vous gravissez donc la pente inclinée dans l'autre sens et débouchez bientôt sur une grande salle circulaire bordée d'écrans et de tableaux de bord. Sans doute la cabine de pilotage. Vous décidez de l'inspecter au peigne fin et ne tardez pas à être attirés par un crépitement soudain venant de son centre. Vos rayons lumineux convergent en même temps vers ce que vous identifiez lentement, et non sans répulsion, comme étant un curieux réceptacle mi-métallique mi-organique dont les « veines » palpitent par intermittence en étant parcourues d'électricité. Au sein de ce réceptacle trône une petite sphère de métal noir et parsemée d'excavations. Vous vous approchez prudemment. Tout à coup surgit des veines une décharge électrique nettement plus importante ! Pour réponse instinctive de votre part : une rafale de balles ! Mais aucun péril ne vous menace ; l'étrange réceptacle s'épuise dans un dernier sursaut, suintant d'une substance purulente. Assurés qu'il n'y a plus aucun danger, vous choisissez de déloger la Sphère de son écrin. Elle n'est pas bien encombrante et s'insérera facilement dans votre sac (*inscrivez-la sur votre Feuille d'Aventure si vous le souhaitez*). Vous continuez l'inspection de cette salle et trouvez encore quelques éléments peut-être dignes d'intérêt : un Clavier comme ceux dont se servent les Technocrates pour rédiger l'étendue de leur savoir, y est donc inscrit tout l'alphabet de la langue des pilotes, un Cylindre métallique argenté décoré de motifs gravés, une sorte de bol en bois et une lame isolée tranchante (*inscrivez les trouvailles que vous souhaitez emporter sur votre Feuille d'Aventure*). Le reste est trop endommagé pour avoir une quelconque utilité. Finalement, vous vous accordez aussi

pour embarquer quelques échantillons du réceptacle organique qui contenait la sphère. Cette fouille minutieuse vous aura coûté un point de *Temps*. Que désirez-vous maintenant faire ? Poursuivre plus avant la fouille ? Il vous resterait dans ce cas à choisir entre emprunter un couloir qui vous mènera plus au cœur du bâtiment (rendez-vous au **449**) ou bifurquer par un couloir périphérique (rendez-vous au **793**). Au contraire, si vous jugez qu'il est temps de sortir, vous pouvez, si vous ne l'avez déjà fait, inspecter les alentours externes du vaisseau (rendez-vous au **351**) ou bien retourner à la base faire votre rapport : rendez-vous alors au **65** si vous avez le mot de passe « sable » ou au **249** si vous ne l'avez pas.

774

La dague ne vous est d'aucune utilité contre ce monstre à six pattes, car vous n'arrivez pas à trouver la moindre faille dans sa défense. Alors que vous êtes traversé par ces pensées négatives, vous ne voyez pas surgir l'une de ses pattes inférieures qui vous écorche l'avant-bras jusqu'au poignet. Vous perdez 2 points d'*Endurance*. La griffe rencontre votre dague qui se retrouve catapultée dans le couloir (*rayez la dague de votre Feuille d'Aventure*) ! Votre ennemi est en confiance, et il vous saute dessus avec la myriade qui est redevenue une barre métallique. Livrez un assaut à main nue contre le spectre (déduisez-vous 2 points d'*Habilité* pour cet assaut, un point si vous êtes le *Baroudeur*). Vous devez contre-attaquer rapidement ! Qu'allez-vous faire ?

Si vous avez un pistolet laser, le canarder ? Rendez-vous au **278**.

L'attaquer avec le poing américain ? Rendez-vous au **459**.

Prendre une position de retrait ? Rendez-vous au **211**.

775

La bâtisse est à l'écart des autres, un peu plus loin sur le chemin, mais elle est bien entretenue. Un potager et un jardin de simples s'épanouissaient devant, mais il ne reste aujourd'hui en terre que des restes trop pourrissants pour intéresser des corbeaux s'ils passaient par là. Cela vous laisse une bien mauvaise impression, mais vous toquez à la porte par acquis de conscience. Au bout de quelques instants, une femme vous ouvre. Vous parvenez encore à être surpris. Non contente d'être morte comme les autres habitants, elle a de plus été partiellement brûlée. Ses jambes, facilement visibles dans les trous de ses vêtements, ne sont plus que des ossements noircis. Le reste de son corps se contente d'être normalement décomposé, mais vous remarquez qu'elle est maquillée, et surtout, ses cheveux sont colorés en rouge vif par une teinture bon marché. Elle est plutôt petite, et vous croyez deviner qu'elle a dû être agréable à l'œil de son vivant.

« Bonjour, vous désirez ? » demande-t-elle pendant que vous la dévisagez.

Vous lui demandez ce dont elle dispose comme remède. Elle vous fait signe d'entrer et vous la suivez dans une maison en une pièce. Elle est propre et bien rangée. Un rideau grossier de peau isole le coin chambre, disposant d'un matelas de paille largement assez large pour deux personnes. La femme s'empare de plusieurs ports en terre cuite sur les étagères, et vous présente ce dont elle dispose. Vous éliminez rapidement tous les remèdes présentés comme frais pour vous concentrer sur des

herbes séchées qui ont l'air en bon état. Apparemment, panser vos blessures avec cela favorise la guérison. Vous pouvez en acheter jusqu'à trois doses pour une pièce d'or chacune, chaque dose vous rendant 4 points d'*Endurance*.

En quittant la chaumière, la rebouteuse vous demande de ne pas trop parler d'elle autour de vous, car elle craint « que des esprits superstitieux ne la brûlent un jour pour sorcellerie ». Vous préférez ne pas la détromper sur ce point. Vous pouvez maintenant vous rendre à l'église au **121**, à l'hôtel de ville au **258**, ou sortir des zones urbaines au **96**. Si vous voulez quitter ce Monde grâce au Daleth, rendez-vous au **840**.

776

Vous courez à la poursuite de Blanche. Sitôt franchie l'arche, vous remarquez que de nouvelles flammèches apparaissent sur les murs au fur et à mesure de votre progression. Dans le même temps, celles derrière vous s'éteignent. Cela semble trop beau et trop simple pour être vrai. Vous suspectez même la possibilité d'un piège. En effet, rien ne prouve que les lumières se rallumeront si vous revenez sur vos pas, vous obligeant à ne plus compter que sur vous-même pour vous éclairer. De plus, elles sont assez éloignées pour cacher un chemin de traverse entre deux d'entre elles. Une incitation à continuer vers l'avant coûte que coûte en quelque sorte. Sauf que vous possédez le Daleth, un moyen de fuite pour le moins unique. Aussi n'hésitez-vous pas à continuer.

Plus vous avancez dans le passage, plus la température diminue. Vous rasez les murs pour profiter de la chaleur des flammes, mais même cela ne vous empêche pas d'être bientôt transi par le froid intense qui règne ici. De plus, les lieux sont humides, et l'eau gelée. De fréquentes plaques de verglas sur le sol vous obligent à ralentir, tandis que des stalactites de glace de toutes les tailles parsèment les murs et le plafond. Et ce climat polaire ne cesse d'empirer. Même si votre retraite doit s'effectuer dans l'obscurité, vous commencez à envisager fortement de rebrousser chemin vers des lieux plus cléments. Cependant, vous entrapercevez maintenant à proximité devant vous une source de lumière importante, et ne tardez guère à apercevoir l'extérieur. Le couloir rocheux débouche en effet dans une sorte de carrière à ciel ouvert, un disque rocheux accidenté d'une cinquantaine de mètres de diamètre. La roche a apparemment été creusée depuis un point bien plus haut dans le massif montagneux, ce lieu ouvert étant rapidement limitée par les parois abruptes et verticales qui le définissent. Des échafaudages dégingués, des machines rouillées et en morceaux, témoignent que bien longtemps auparavant, devait se trouver ici une exploitation minière. Cependant, votre soulagement est de courte durée, car malgré la faible lumière de jour qui circule ici, la température n'a pas changée, sinon en pire. Et la glace omniprésente, couplée aux débris divers et au terrain accidenté, va rendre votre progression encore plus délicate.

Votre corps commence à trembler avant même que vos oreilles ne réalisent l'arrivée d'un bruit nouveau. Un son aigu, strident, qui vous vrille les tympans. Mais plus qu'un bruit aléatoire, il s'agit d'une horrible musique, aux harmoniques discordants et dont les pulsations résonnent à travers votre être. Comme une chanson dans une langue étrangère, vous comprenez qu'elle doit avoir un sens, un message, mais vous ne parvenez pas à établir rationnellement ce qu'elle signifie. Toutefois, elle n'a nul besoin de mots intelligibles pour s'attaquer directement à votre âme. Votre organisme réagit

violemment à cette mélodie funeste. Vous commencez à vous sentir nauséeux et une migraine atroce vous assaille, ajoutant encore plus à votre confusion. Vous comprenez soudain de quoi il s'agit. C'est un requiem !

Dans un réflexe de survie, vous vous bouchez les oreilles avec les doigts nus de vos mains nues. Cela atténue le son et la douleur, mais est bien loin de les faire entièrement disparaître. Utilisant tout ce que vous avez sous la main, ce qui correspond principalement au tissu de vos vêtements, vous tentez de fabriquer quelque chose à vous mettre sur les oreilles pour l'étouffer complètement.

MÉLOPÉE DE L'AU-DELÀ Habileté : 8 Endurance : 10

Pour ce combat, votre propre *Habileté* sera réduite de trois points de part les horribles conditions dans lesquelles vous êtes. Vous pouvez réduire ce malus de un si vous êtes le *Scientifique*, et d'un autre point si vous portez un vêtement à capuche ou un casque. Ces effets sont cumulatifs. Les points d'*Endurance* perdus par votre adversaire correspondent à l'avancée de votre création. Rendez-vous au **569** si vous l'emportez.

777

Vous sortez le Daleth de votre sac à dos et vous le tendez au Ranganathan. Celui-ci s'en saisit précautionneusement et l'examine attentivement pendant quelques secondes. Puis il le remet à ses deux congénères qui se dirigent vers une des nombreuses consoles qui encombrant la pièce et se mettent à taper frénétiquement sur plusieurs claviers. Le troisième Ranganathan reprend la parole :

« Vous allez maintenant assister à l'aboutissement de nos recherches. Veuillez reculer je vous prie, il ne faut pas rester dans le rayon d'action du Daleth.

Vous vous exécutez et vous vous retrouvez quelques mètres en arrière, en compagnie du Ranganathan. Ses deux assistants poursuivent leurs manipulations et vous remarquez qu'ils ont déposé le Daleth dans une cavité électronique épousant parfaitement ses dimensions, au sein d'une gigantesque machine de forme circulaire.

- Phase 1, dit soudain l'un des Ranganathans en pressant un ultime bouton.

Aussitôt, la machine où a été déposé le Daleth s'illumine de part le clignotement des dizaines de diodes qui la recouvrent. Puis, une multitude de rayons jaillissent du Daleth et viennent se transformer en portes holographiques bleuâtres que vous connaissez bien. Mais il n'y en a pas deux, ni trois ni même dix mais des centaines et des centaines qui emplissent le vaste cercle que forme la machine.

- Ceci, explique le Ranganathan à vos côtés, est l'ensemble des Mondes du Macrocosmos. Il en existe un nombre si imposant qu'il est impossible de les comptabiliser. Mais le Daleth nous donne accès à chacun d'entre eux et aux connaissances qu'ils nous offrent.

- Phase 2, articule le Ranganathan qui pilote l'imposante machine.

A ces mots, semblables aux rayons bleus projetés par le Daleth, des rayons rougeâtres surgissent de chaque porte dimensionnelle et viennent converger vers une seconde niche semblable à celle où repose le Daleth. Et, à votre stupéfaction, un objet commence à se former à l'endroit où les rayons se percutent avec violence.

Il vous semble tout d'abord reconnaître un second Daleth mais vous constatez rapidement que le nouveau globe ne semble pas électronique mais étrangement

scintillant et fait d'une matière ressemblant vaguement à du verre. Surtout, vous distinguez, même de loin, que sa surface est en constante évolution et change perpétuellement de ton et de couleur.

- Opération terminée, annonce le Ranganathan en pressant un interrupteur.

Aussitôt, les rayons et les portes dimensionnelles s'évanouissent dans le néant tandis que les multiples diodes s'éteignent et que le grondement sourd qui caractérisait le fonctionnement de l'appareil se meurt progressivement.

Le troisième Ranganathan s'approche alors de la niche où s'est matérialisé le globe de verre et s'en saisit précautionneusement. Vous vous approchez de lui, suivi de près par les deux autres Ranganathans. Maintenant que vous pouvez observer plus attentivement le globe, vous réalisez que sa surface n'est pas faite de verre ou d'une quelconque autre matière transparente mais d'une infinité de choses. Émerveillé, vous contemplez des océans, des déserts, des plaines, des montagnes qui se fondent dans un kaléidoscope où se mêlent également des créatures et des astres dont la seule vision dépasse l'imagination.

- Le Macrocosmos contenu dans un seul globe, souffle un des Ranganathans. Vous êtes l'un des premiers humains à contempler l'Aleph, le globe de Vie qui contient en lui l'univers tout entier. Depuis le moment où notre peuple l'a contemplé pour la première fois, nous en avons fait le serment de le posséder un jour.

- Vous avez déjà vu ce globe ? demandez-vous, stupéfait.

- Cela s'est passé il y a des siècles. Un être, de la même race que vous, qui portait l'Aleph a fait une courte excursion sur notre Monde. La rencontre n'a duré que quelques secondes mais nous avons compris que les légendes qui circulaient sur l'existence d'un Globe de Vie, contenant en lui l'essence du Macrocosmos étaient véridiques. Bien que notre peuple se soit progressivement éteint au fil des Ages, nous n'avons jamais abandonné notre quête de Savoir et bien que notre race se limite désormais à nos trois personnes, nous avons enfin atteint notre but.

Soudain, à la vue de l'attitude des Ranganathans, votre émerveillement se transforme en suspicion :

- Que comptez-vous faire de cet Aleph ? »

Avant que vos interlocuteurs aient pu répondre, l'un des Ranganathans pousse soudain un cri perçant. Rendez-vous au **206**.

778

« Excusez-moi, j'ai une autre question. Où habite le vieux Mike ?

- Continue tout droit dans cette direction. Quand tu verras une statue, prend à droite. La grotte est sur la gauche au bout du chemin.

- Merci.

Vous suivez ses indications jusqu'à l'ancre rocailleux. À l'intérieur, vous parcourez le boyau sur plus de deux cents mètres. Des lampes à huile ont été disposées dans des alcôves à intervalles réguliers. Au fond, la température devient moins polaire.

- Halte !

Vous vous arrêtez net. Devant vous se tient un vieillard décrépi armé d'une arbalète.

- Bien le bonjour, Messire.

- Que veux-tu jeune jouvenceau ? demande-t-il d'une voix éraillée.

- Je cherche à réparer ma machine, expliquez-vous.

Vous lui montrez le Daleth. Vous ne savez pas comment réagir à l'explosion de rire qui gargouille au fond de sa gorge sèche.

- D'où venez-vous bon sang, espèce d'écervelé. Allez, suivez-moi.

Au bout du réseau de galeries se trouve une vaste salle qui contient des monceaux de bouts de fer rouillés, plaques froissées, visserie usagée, et quantité d'autres objets manufacturés. Vous avez vraiment l'impression d'être chez un ferrailleur. Votre hôte enchâsse un lorgnon fendu dans son arcade creuse :

- Montrez-moi ça, dit-il en tendant la main.

Pendant qu'il ausculte le Daleth, vous inspectez l'incroyable fatras, espérant dégoter quelque chose d'intéressant.

- Ça sort d'où ce truc ? C'est récent ?

- C'est un appareil à voyager entre les Mondes, dites-vous en regardant un cube gravé de symboles inconnus.

- Ah, je vois. Donc vous atterrissez ici, et votre appareil électronique ne marche plus, c'est ça ?

Le mot «électronique» vous fait chaud au coeur, mais vous inquiète aussi.

- Oui. Vous savez pourquoi, je suppose, demandez-vous en revenant vers lui.

Il vous regarde et vous serre la main chaleureusement.

- Bienvenue sur Akbar jeune homme. Akbar, la seule planète de l'univers connu où l'électricité ne fonctionnent pas ; planète extrêmement pauvre en métal, de surcroît.

- Et je repars comment, moi ? geignez-vous comme un enfant qu'on vient de punir injustement.

- Ah ben, avec votre engin, nulle part, ça c'est sûr ! déclare-t-il en vous le rendant.

Vous réfléchissez en surmultiplié :

- Attendez. Vous êtes originaire d'ici ?

- Non, je viens de Cassiopée. Très belle étoile bleutée au demeurant, murmure-t-il pensif.

- Et votre vaisseau ?

Il tend les bras vers son stock de métal.

- Il a fait ma fortune quand je me suis écrasé ici. Sur cette planète, le métal est une richesse inestimable. Je suis bloqué depuis plus de soixante ans, et je sais que je ne repartirais jamais, soupire-t-il.

- La Tour de Diamant ! Que savez-vous ?

- Rien de précis, que des légendes. Les premiers colons l'auraient créée en utilisant les pierres précieuses qui pullulent dans le sous sol. Je ne sais même pas jusqu'où elle monte, ni s'il y a vraiment quelque chose en haut, et encore moins si elle a été finie. Même avec des lentilles, je n'ai jamais réussi à voir le sommet. J'estime sa hauteur à plus de cent kilomètres ! Vous vous asseyez pour réfléchir à cette situation inextricable.

- Je n'ai pas le choix, je vais devoir escalader cette tour.

- Il y a des ragots qui parlent d'un monstre gardien. Je vous conseille de prendre un guide.

- Vous en connaissez ?

- Il y a Avram. Ce n'est pas un modèle d'élégance, mais il est efficace. Avec ces trois sbires qui ne le quittent jamais, il pourrait être intéressé par votre offre.

- Je vous remercie.

- J'espère que vous réussirez. »

Après l'avoir remercié pour ces explications, vous quittez le vieux Mike en quête de

l'Auberge des Voyageurs. Rendez-vous au **220**.

779

Lorsque vos yeux peuvent à nouveau voir, vous vous trouvez au beau milieu d'un désert aride. Devant vous, à quelques centaines de mètres, se dresse la puissante et orgueilleuse Neufort V. Vous ressentez une joie nostalgique en contemplant ses murailles impénétrables et vous respirez avec bonheur l'air du Monde qui vous a vu naître. Vous êtes de retour sur les terres où vous avez passé l'essentiel de votre vie.

Craignant les attaques des Vers des Sables, vous vous dirigez hâtivement vers la cité. Ce faisant, vous ressentez une certaine fatigue vous envahir. Vous vous redressez alors et levant les yeux, vous contemplez la voûte céleste qui s'étend par delà l'horizon. Vous repensez alors aux folles épreuves que vous avez traversé de part les Mondes et au nombre incalculable de fois où vous avez été proche de perdre la vie. Vous vous remémorez également les rencontres, les paysages et les moments qui resteront à jamais gravé dans votre mémoire : le Wurms' Feld dévasté et perdu, Akuae le Monde-Océan, et tant d'autres, que nous n'aurez sans doute jamais la chance, ou la malchance, de revoir. Vous savez également que le Daleth est là quelque part, si proche et en même temps si lointain. Vous rabattez votre sac sur votre dos et vous prenez la direction des hautes murailles de Neufort V. Quelques minutes plus tard, vous franchissez après un contrôle strict les portes de l'immense cité et aussitôt le brouhaha familial de la rue de la Porte envahit vos oreilles. Avec un sourire de nostalgie, vous contemplez les dizaines de personnes qui vaquent à leurs occupations quotidiennes ; comment pourraient-ils se douter des aventures extraordinaires que l'un des leurs vient de vivre ? Sans cesser de sourire, vous vous remettez à marcher et vous vous engagez d'un bon pas dans la rue, vous fondant au beau milieu de ces dizaines de destins anonymes. Vous êtes à nouveau chez vous, prêt à retrouver votre vie antérieure, qui vous semble aujourd'hui bien terne, mais une petite part de crainte demeure dans votre cœur. Le Daleth n'a pas été détruit et le risque existe toujours qu'un être mal intentionné s'en empare. Votre mission n'a donc pas été remplie totalement. Chassant néanmoins ces doutes, vous remontez lentement la rue, vous dirigeant vers la caserne, pour reprendre votre ancienne vie. Votre aventure est terminée.

780

Vous sortez la dague, mais la myriade la copie immédiatement. Vous voilà face à un redoutable Spectre armé. Menez deux assauts consécutifs contre lui. Si vous gagnez ces deux assauts, rendez-vous au **67** ; sinon, rendez-vous au **774**.

781

Vous patientez quelques instants, le temps d'être sûr que vous ne risquez plus d'être attaqué par les créatures volantes, avant de faire le tour de l'église. Tout autour, le sol est spongieux et il vous arrive régulièrement de vous enfoncer dans la gadoue jusqu'à mi-mollet. Cependant, grâce à votre branche préalablement acquise, vous parvenez à garder l'équilibre. L'ambiance est lourde et vous n'avez aucun mal à sentir les ondes maléfiques qui se dégagent de l'église. Finalement, après des minutes qui vous ont

parues des heures, vous arrivez en face d'une petite porte, certainement l'accès réservé pour le prêtre en chef. Vous tournez la poignée mais la porte reste close. Si vous désirez entrer dans l'église en empruntant cette porte, il vous faudra l'enfoncer. Pour ce faire, lancez 3 dés.

Si vous obtenez un résultat égal ou inférieur à votre total actuel d'*Endurance*, vous parviendrez à l'ouvrir et vous pourrez vous rendre au **612**.

Si vous obtenez un résultat supérieur à votre total d'*Endurance* ou si vous préférez passer par la porte principale, rendez-vous au **296**.

782

Vous dégainez votre myriade et foncez au pas de charge sur les traces des gardes. Vous les voyez en train de consolider l'entrée principale, essayant de résister à des coups de boutoir de l'extérieur. Les ordres fusent de toute part, mais plus personne ne les entend : la porte vient de céder dans un concert effroyable, en écrasant les gardes. Un nuage de poussière voile alors la scène, mais vous distinguez les assaillants, des Lashkvys chevauchant des espèces de gros crabes. Ces montures blindées lancées à toute allure vous percutent et vous piétinent. Votre aventure s'achève ici, balayé par la Houle...

783

Vous franchissez prestement la balustrade et vous suspendez par les mains, les pieds à quelques centimètres de la corniche. La terreur vous fait lâcher prise et vous atterrissez, chancelant sur l'étroit rebord. Vite, vous avancez en vous frottant contre la paroi, pour vous éloigner le plus possible de votre poursuivant, mais un cri horrible vous fait pressentir le pire : le Spectre Chasseur vous a suivi et flotte dans le vide, à votre hauteur. Il vous faut l'affronter.

SPECTRE CHASSEUR Habileté : 10 Endurance : 12

L'extrême étroitesse de la corniche vous empêche de vous mouvoir à votre aise pour combattre, et vous devrez retrancher un point de votre *Habileté* pour ce combat. De plus, à chaque assaut, vous devrez *tester votre Habileté* pour vous maintenir sur le rebord : en cas d'échec, vous basculerez dans le vide, terminant votre vie sur le sol glacé.

Si vous triomphez de votre adversaire, rendez-vous au **190**.

784

Vous avez un peu de mal à enlever le masque serré, mais vous y parvenez. Le visage intact en-dessous est celui d'un homme vieux, aux cheveux gris... et pourvu d'une paire de canines bien développés. Votre imagination s'emballe mais vous vous calmez rapidement. S'il était réellement un vampire, la lumière du jour l'aurait déjà tué, et son corps aurait dû tomber en poussière. Et broyer le cœur d'un vampire est sans doute aussi efficace que de planter un pieu dedans. De plus, dans son état, il est quasiment déjà décapité. Ce détail de dentition est tout de même troublant. Vous ne trouvez

cependant rien d'autre d'anormal, et vous reprenez votre route. Rendez-vous au **292**.

785

Vous ressentez une grande empathie pour la Lashlkvye. Ses arguments sonnent justes et s'accordent à vos pensées. Vous savez au fond de vous que le Daleth perturbe l'harmonie de l'univers.

Si vous voulez lui donner le Daleth, Rendez-vous au **479**.

Si vous préférez tout de même lui faire vos adieux, et repartir avec le Daleth, allez au **353**.

786

Votre arme blesse votre adversaire. Vous portez le masque de la Faucheuse, le masque de la Terreur, le masque de l'absolu... et la blessure n'a pas plus d'effet que la normale, sauf si la chance était avec vous. Rien d'autre. Pas d'effet spécial, pas d'explosion, pas de mort subite. De plus, vous vous rendez compte que ce masque n'a qu'un effet psychologique sur votre *Habilité* au combat. Dorénavant, ne tenez plus compte de son bonus de *Force d'Attaque* quand vous le porterez sauf indication contraire explicite du texte. Retournez maintenant d'où vous venez et continuez le combat normalement.

787

Vous commencez sérieusement à accuser le coup. Vos épaules et vos bras sont ankylosés à force de manipuler ces tonnes de Daleth de pacotille. De son côté, le Spectre Chasseur ne semble pas être affecté par la fatigue, ce qui vous agace au plus haut point. Le monstre vous a pratiquement rejoint, alors qu'il doit bien rester la moitié des sphères à examiner ; comme s'il vous soupçonnait d'avoir une idée de la localisation de véritable Daleth. À moins que ce soit une façon vous surveiller plus étroitement.

Malheureusement pour vous, c'est lui qui trouve le Daleth en premier. Lorsqu'il l'active avec un sifflement de satisfaction, vous ne pouvez vous empêcher de rager et de pester contre votre malchance. Vous bondissez sauvagement pour lui faire la peau une fois pour toute, tout comme il l'aurait fait si vous aviez retrouvé le Daleth à sa place. La fin de la trêve sera sanglante :

SPECTRE CHASSEUR *Habilité* : 10 *Endurance* : 12

Vous pouvez tenter dans un premier temps de récupérer le Daleth qui se trouve dans les griffes de votre adversaire. Pour cela, vous pouvez *Tester votre Habilité* (dans ce cas, vous perdrez 2 points d'*Endurance* lors de cet assaut car vous ne combattez pas). Si vous réussissez, vous avez réussi à récupérer votre bien, vous pourrez donc continuer le combat ou prendre la fuite à l'assaut suivant (dans ce dernier cas, vous perdrez de nouveau 2 points d'*Endurance* pour votre couardise) pour traverser la porte. Si vous ratez votre test d'*Habilité*, vous pourrez retenter un essai de vol au prochain

assaut, mais en ajoutant un au résultat de vos dés (car le Spectre n'est pas stupide et comprend que vous voulez lui voler le Daleth). À chaque essai de vol raté, vous devrez incrémenter d'un point supplémentaire le prochain test d'*Habilité*, et ainsi de suite. Par contre, dans le cas d'un essai de vol raté, vous pouvez *Tenter votre Chance* pour rattraper votre échec. Si vous êtes *chanceux* alors que vous avez raté votre Test d'*Habilité*, considérez que vous avez finalement réussi à récupérer le Daleth, et vous pourrez donc continuer le combat ou prendre la fuite à l'assaut suivant (dans ce dernier cas, vous perdrez de nouveau 2 points d'*Endurance* pour votre couardise). Si vous êtes *malchanceux* alors que vous avez raté votre Test d'*Habilité*, vous perdrez un point d'*Endurance* supplémentaire, car votre tentative de vol aura été contrée par le coup que vous portait le Spectre Chasseur.

Si vous êtes vainqueur ou si vous fuyez, vous quittez ce Monde par l'une des trois portes affichées en allant au **905**.

788

Vous n'êtes pas en position de combattre quoi que ce soit. Si vous tombez avec cette créature le long de ce toboggan géant, vous risquez d'être gravement blessé. Vous décidez donc de tenter le tout pour le tout. La glissade est trop longue à votre goût, mais vous atterrissez sans dommage. Vous êtes enfoncé jusqu'à la taille dans un sol mou. Les chatouillis que vous ressentez sont très désagréables. En baissant votre torche, vous voyez que vous êtes dans un nid de bestioles ressemblant à des scolopendres visqueux. Vous vous dégagez en poussant des petits cris, mais vous vous renfoncez aussitôt. La pente métallique trop lisse n'offre aucune prise, vous devez sortir de cette piscine grouillante le plus rapidement possible. Vous hurlez de nouveau lorsque des larves s'enfouissent sous vos vêtements et entament votre chair (vous perdez un point d'*Endurance*). Vous serez sorti d'affaire quand vous aurez atteint la paroi rocheuse. Vous allez résoudre cette situation par des jets d'*habilité*. Si vous réussissez, diminuez la distance de un. Si vous le ratez ou faites égalité, vous perdez un point d'*Endurance*. Vous pouvez *tentez votre Chance* lors d'un assaut : si vous êtes *chanceux*, diminuez la distance d'un point supplémentaire ; si vous êtes *malchanceux*, cela annule votre déplacement et vous perdez un point d'*Endurance*. Vous aurez atteint le mur dès que la distance sera de zéro. L'étincelle de Feu ou la Fleur de Lumière aideront votre progression (*réduisez la distance de 2 points par objet utilisé*). La Carapace de Tortue évite la perte d'un point d'*Endurance* par test raté. Par contre, l'utilisation d'un Oeuf d'Ombre ou des Spores de Flétrissures tuera toutes les larves qui seront par terre ; dans ce dernier cas, rendez-vous directement au **855** après avoir rayé l'objet de vos possessions. Les autres objets infligeant des dégâts seront inutiles contre le Nid de Larves.

NID DE LARVES Distance : 10

Si vous perdez 5 points d'*Endurance* ou plus, rendez-vous immédiatement au **893**.

Si vous arrivez à atteindre le mur sans perdre plus de 4 points d'*Endurance*, allez au **855**.

789

A la seconde où vous esquissez un geste en direction de la porte, les Hidiens *se jettent* littéralement sur vous, avec une violence insoupçonnée. Une lueur meurtrière brille dans leurs yeux, de la bave coule à leurs lèvres et d'affreux rictus déforment leurs visages. La rapidité de leur assaut vous prend complètement au dépourvu. *Testez votre habileté.*

En cas de réussite, rendez-vous au **452**.

En cas d'échec, rendez-vous au **361**.

790

La place centrale, bien qu'elle soit petite à vos yeux, est immense par rapport à la taille du village dans lequel vous vous trouvez. Une fontaine, représentant une sorte de créature divine, se dresse en son centre. Les eaux qu'elle déverse sont sombres et froides et bien que vous ayez soif, vous n'avez guère envie d'y goûter. Ici, la pluie devient de plus en plus violente et le brouillard semble engloutir la place centrale, ce qui fait que vous ne tardez pas à grelotter. Vous perdez un point *d'Endurance*. Tout à coup, et malgré le ballet des éclairs déchirants la nuit, vous percevez comme un bruit, une sorte de bruissement d'ailes. Bien que tremblotant, vous dégainez votre myriade et vous la brandissez devant vous, comme pour inciter vos ennemis invisibles à reculer. Vous attendez patiemment quelques minutes, mais rien ne vient vous agresser. Vous baissez votre arme et vous soupirez à nouveau. Cet endroit de malheur n'a pas fini de vous mettre vos nerfs à rude épreuve. Vous vous retournez, prêt à reprendre votre chemin, quand soudain, vous vous retrouvez nez à nez avec une immonde chose ailée ! La créature, de couleur pourpre, est nantie de deux longues ailes membraneuses, telle une chauve-souris. Son visage est allongé et sa gueule ronde est sertie de longues canines démesurées. Ses yeux globuleux vous suivent du regard et vous avez l'impression de vous voir dedans. Les ongles de ses mains et de ses pattes sont, en fait, prolongés par des griffes très acérées qui pourraient vous mettre en pièces. La créature ailée pousse un hurlement de damné et vous devez mettre vos mains sur vos oreilles pour en atténuant le son. La créature profite de cet instant pour fondre sur vous, vous prenant par surprise. Vous perdez 2 autres points *d'Endurance*. Malheureusement pour vous, votre agresseur est rejoint par une demi-douzaine de ses congénères et celles-ci s'élancent aussitôt dans votre direction. Comme votre myriade à son état initial n'est de toute façon d'aucune utilité face à vos adversaires, vous êtes obligé de les éviter. *Testez votre habileté* à six reprises. Chaque fois que vous échouerez, vous perdrez 2 points *d'Endurance*. Bientôt, vous vous retrouvez acculé contre la fontaine tandis que les monstres ailés continuent de voler autour de vous, vous coupant toute retraite. Soudain, quelque chose vient heurter la créature la plus proche et celle-ci se retrouve bientôt entourée de flammes, malgré la pluie battant qui se déverse sur vous. L'abomination pousse des cris abominables et vous devez à nouveau plaquer vos mains contre vos oreilles. Ses congénères, qui ne comprennent pas ce qui s'est passé, dardent sur vous un regard chargé de haine. Qui a bien pu lancer cette lanterne ? Pour le savoir, rendez-vous au **475**.

791

La dernière salve fini de ressouder l'espace-temps déchiré par l'aberration ténébreuse.

Soudain, un ciel bleu cristallin remplace la noirceur malsaine. Devant vous se trouve maintenant un monstrueux tas d'ossements, témoins de l'horreur qui régna ici.

« Mission accomplie ! On peut rentrer chez nous », déclare le scientifique triomphant.

Les ossements commencent à émettre une forte luminosité. Devant vous, s'ouvrent alors des milliers de portes scintillantes au travers desquels les âmes défunes transitent. Toutes ces versions parallèles que venez de sauver retournent dans leur univers pour y reposer en paix. Tel un bain de jouvence, la plénitude d'ondes bénéfiques qui se dégage vous englobent tous les six, déversant reconnaissance et bénédiction dans vos corps et vos âmes. Vous avez sauvé des millions de Mondes, des milliards de vies, et pour cela soyez en remercié (vous pouvez rajouter un point supplémentaire à vos Totaux Initiaux d'*Habilité*, d'*Endurance* et de *Chance*, puis alignez vos totaux sur ces nouvelles valeurs). Vous voilà fin prêt pour retrouver votre dernier fragment. Vous les accompagnez à travers la porte qui se referme juste derrière vous. Après vous être félicités mutuellement, vous remontez le Daleth, l'activez, et contemplez les trois portes affichées devant vous. Choisissez celle que vous souhaitez emprunter.

Si vous voulez franchir la porte laissant entrevoir un petit village d'apparence paisible, mais d'où se dégage une odeur de pourriture, rendez-vous au **492**.

Si vous choisissez plutôt la porte menant au beau milieu d'une mer calme, et d'où se dégage le bruit rassurant de vaguelettes inoffensives, rendez-vous au **159**.

Enfin, si vous optez pour la porte menant sur une plateforme de goudron et d'où ne se dégage aucun bruit, rendez-vous au **481**.

792

L'absence de barrière vous inquiète, mais vous montez prudemment quelques marches. Après une vingtaine de minute de progression ininterrompue, vous désespérez de trouver la moindre ouverture dans la masse uniforme. La nuit approche bien vite, et la température va devenir très basse. Vous remettez à plus tard l'exploration de cette partie de la tour, puis redescendez au pas de course. Arrivé en bas, vous faites une pause culinaire (déduisez un repas de votre *Feuille d'Aventure* ; sinon, vous perdez 4 points d'*Endurance*) sur le banc improvisé le plus cher que votre séant n'ait jamais connu. Vous vous engagez ensuite dans le couloir pour explorer la tour. Rendez-vous au **873**.

793

Vous empruntez un couloir courbe qui vous mène rapidement à une autre salle, en tout point semblable à la précédente. Vos lampes balayent tour à tour de nouveaux écrans, claviers informatiques et autres meubles sophistiqués fracassés sur le sol, laissant voir leur contenu : vaisselle brisée et ce qui semble être des livres recouverts de peau. Une fouille rapide, vous coûtant néanmoins un point de *Temps*, vous permet de constater que certaines armoires contenaient de la nourriture. Une série de petits pots d'une matière inconnue jonche le sol, de certains s'étant déversée une crème brun clair d'apparence laiteuse. Mais d'autres sont encore intacts que vous décidez d'embarquer... Peut-être même pourriez-vous en manger ? *Si vous décidez d'en garder un ou plus pour votre consommation personnelle, notez le Repas exotique sur votre Feuille d'Aventure, sachant que vous pouvez vous en approprier jusqu'à trois. Notez*

également que lorsque vous déciderez de le consommer, vous devrez vous rendre au **144** en ayant mémorisé votre paragraphe d'origine. Vous embarquez également une bonne partie des livres. Qu'allez-vous faire maintenant ?

Si vous souhaitez inspecter la dernière partie du vaisseau en retournant à la salle de pilotage, rendez-vous au **449**.

Si vous voulez sortir examiner les décombres, rendez-vous au **351**.

Si la zone périphérique du vaisseau a déjà été observée et que vous estimez n'avoir plus de temps à perdre, vous pouvez retourner faire votre rapport. Rendez-vous au **65** si vous avez le mot de passe sable ou au **249** si vous ne l'avez pas.

794

Ecrivez le mot de passe « Mémoire » sur votre Feuille d'Aventure. Vous courez à la poursuite de Rousse. Sitôt franchie l'arche, vous remarquez que de nouvelles flammèches apparaissent sur les murs au fur et à mesure de votre progression. Dans le même temps, celles derrière vous s'éteignent. Cela semble trop beau et trop simple pour être vrai. Vous suspectez même la possibilité d'un piège. En effet, rien ne prouve que les lumières se rallumeront si vous revenez sur vos pas, vous obligeant à ne plus compter que sur vous-même pour vous éclairer. De plus, elles sont assez éloignées pour cacher un chemin de traverse entre deux d'entre elles. Une incitation à continuer vers l'avant coûte que coûte en quelque sorte. Sauf que vous possédez le Daleth, un moyen de fuite pour le moins unique. Aussi n'hésitez-vous pas à continuer. Ce passage n'a rien de particulier : c'est un boyau relativement rectiligne, de bonne taille sans être gigantesque. Rien à signaler. Au début vous couriez, mais en l'absence de raison concrète pour le faire, vous êtes progressivement revenu à la marche. Vous vous demandez bien où le Daleth a pu vous transporter cette fois. Si le seul intérêt de ce Monde réside dans un unique couloir avec des flammèches qui réagissent à votre progression, vous n'allez sans doute pas tarder à repartir. Inutile de rester ici à attendre l'arrivée des Spectres Chasseurs. Rendez-vous au **136**.

795

« Vous allez devoir affronter des périls importants. J'ai effectivement quelques objets magiques qui pourraient vous aider. Je vais aussi vous donner un vêtement adapté au froid extrême qui règne là-bas. Entrez.

Vous avez l'impression de pénétrer à l'intérieur d'un grenier ou d'un bazar désaffecté, mais pas dans une boutique. Vous le suivez cependant jusqu'au fond de son antre, où il sort un vêtement poussiéreux d'une jarre. Après l'avoir épousseté, vous sortez pour l'étudier. C'est un vêtement sophistiqué avec plusieurs doublures, et de la fourrure judicieusement disposée.

- C'est de la vraie peau de Yak'Mouth, et pas une pâle imitation en fourrure de Moxorq'h qu'on vous refourgue en bas, explique-t-il en désignant du doigt les vêtements que vous avez sur vous.

Vous l'enfilez sur le champ (notez-la Fourrure de Yak'Mouth sur votre *Feuille d'Aventure* ; comme vous l'avez endossée, elle ne compte pas dans la limite des objets de votre sac à dos). Elle est confortable, et vous avez tout de suite plus chaud.

- Merci beaucoup.

- Je t'en prie, c'est un véritable honneur de recevoir le libérateur des Esprits de Lumière en ma demeure. »

Si vous avez été empoisonné par le Roi-Scorpion, rendez-vous au **230**.

Si vous possédez le Pendentif de Pythie, rendez-vous au **66**.

Sinon, allez au **322**.

796

Vous franchissez le seuil en écarquillant les yeux jusqu'à vous en faire mal, comme si vous pouviez ainsi percer les silencieuses ténèbres. Votre main glisse à tâtons le long de la plinthe et s'attarde sur un interrupteur en fer, aussi glacé qu'une pierre tombale. Tous vos sens en alerte, les muscles bandés au cas où il vous faudrait bondir dans l'instant, vous actionnez le système électrique et un chandelier à trois ampoules chasse alors les ombres de la pièce. Votre cœur sursaute soudain dans votre poitrine quand une petite chose noire et velue quitte l'abri de la table pour se faufiler en un éclair sous une lourde armoire.

L'animal, si c'est en bien un, n'a fait aucun bruit. Vous n'avez pas eu le temps de véritablement le voir mais seulement de reconnaître un corps en boule et un pelage très sombre. Votre myriade brandie à bout de bras, vous vous accroupissez lentement puis posez votre tête contre le plancher poussiéreux afin de voir sous le meuble. Mais à cette distance, l'obscurité y règne en maîtresse

Vous rampez l'arme en avant, bien décidé malgré votre angoisse à débusquer la créature et à identifier un danger potentiel. Une fois parvenu à quelques centimètres de l'armoire, vous vous attendez à tout moment à voir surgir sans crier gare la mystérieuse bestiole. D'un geste brusque, vous balayez l'espace sous le meuble de votre myriade mais ne rencontrez aucune résistance. Vous réitérez votre geste plusieurs fois, puis vous relevez d'un bond en parcourant du regard l'espace du petit salon mais ne voyez rien bouger. Vous n'avez pourtant pas rêvé, il y avait bien quelque chose... Vous perdez un point de *Chance*.

Trois longues respirations pour récupérer en sérénité et votre inquiétude reflue peu à peu. Cette maison sort indubitablement de l'ordinaire mais n'est pour le moment pas une source de danger physique. D'un pas désormais raffermi, vous ouvrez la seconde porte du salon et avancez sans surprise à l'extrémité du couloir, avec une autre porte en face de vous et l'escalier menant à l'étage sur votre droite. Rendez-vous au **454**.

797

Barbu est peut-être celui qui a le plus souffert du combat contre le gardien. Son corps est couvert de nombreuses coupures, piqûres et même ce qui ressemble à une attaque d'acide. Les blessures sont cependant encore superficielles, et les plus grosses ont été correctement pansées. Pour le reste, il fait votre taille, mais est pourvu de véritables avant-bras de bûcheron, bien visibles même sous le tissu de son costume.

« Mon petit gars, merci d'avoir été là. Je suis sûr qu'on se serait pris le gardien à six, j'étais celui qui se sacrifiait pour sauver les autres, et c'est pas le but premier de ma vie. Pour la peine, un bon conseil : surveille tes arrières. Et surveille les miennes si tu trouves le temps aussi.

- Pourquoi ? demandez-vous.

- Parce que tu es probablement dans la bande de compagnons la moins joyeuse du Monde mon gars. La preuve étant que personne ne s'étend vraiment sur son passé. Tout le Monde a l'air d'avoir quelque chose à cacher. Sauf moi peut-être. Et j'espère toi. Mon vrai nom c'est Gabriel si tu veux tout savoir. J'ai été bourreau du roi pendant quinze ans, pas le métier le plus agréable qui soit, mais en pratique j'ai tué moins de Monde de mes mains que n'importe quel soldat ou mercenaire, et au moins je savais à peu près pourquoi je les tuais. Mais je dois t'avouer que quand j'ai trouvé cette faux là où je rangeais ma hache, et que le prêtre m'a expliqué que c'était un signe et tout, j'ai pas hésité une seconde à abandonner mon ancien métier et à venir ici. Je maîtrise toujours pas cette saleté d'ailleurs, rien à voir avec une hache. Et toi-même petit, tu es quoi ? »
Vous commencez à expliquer votre vie d'aventurier, en oubliant bien sûr d'évoquer le sujet du Daleth ou de quelconques voyages entre les Mondes. Votre compagnon se montre intéressé, et est lui-même particulièrement bavard. Vous comprenez toutefois bien vite qu'il n'en sait guère plus sur le sujet de cette quête que ce que Rouge vous a expliqué. Rendez-vous au **435**.

798

Effectivement, la chance est avec vous car en voulant reculer, votre pied heurte une grosse pierre et vous tombez à la renverse, évitant ainsi les griffes du monstre. Néanmoins, la chute vous coûte quand même trois points d'*Endurance*. Malgré tout, vous parvenez à vous remettre rapidement debout au moment où l'hybride allait vous porter le coup final. Vous courez aussi vite que vous le pouvez et vous sortez de la caverne tandis qu'un hurlement résonne derrière vous. En sortant de la grotte, vous êtes à nouveau accueilli par la pluie et le brouillard, néanmoins, vous ne perdez pas de temps et vous détalez aussi vite que vous le pouvez, mettant ainsi le plus de distance entre vous et la grotte. Finalement, lorsque vous pensez vous en être suffisamment éloigné, vous vous arrêtez quelques instants pour reprendre votre souffle. Vous êtes vraiment heureux de vous en être sorti à si bon compte. Malgré tout, cette petite mésaventure vous coûte un point de *Chance*. Prudemment, vous tendez l'oreille mais vous n'entendez aucun bruissement d'ailes. Vos poursuivants vous croient sûrement mort, vous en profitez donc pour poursuivre rapidement votre chemin. Rendez-vous au **543**.

799

Le premier contact a été violent, et vous vous apprêtez tous les deux à un second assaut aussi éprouvant quand une flopée de silhouettes se matérialisent autour de vous. Point de sortilège à cela puisqu'elles ont juste surgi de l'auberge attendant à l'écurie ou vous vous battez. Un rideau de quatre faux brandies s'interpose entre vous et l'homme, interrompant votre affrontement. Les nouveaux venus portent les mêmes vêtements noirs que ce dernier. Celui-ci semble se calmer à la vue de ses semblables, et range son arme. Vous sentez une vibration étrange dans votre myriade, mais elle conserve toutefois son apparence actuelle.

« Si les Faucheurs commencent à se battre entre eux, on ne va plus s'en sortir Jaune, déclare une voix féminine dans le groupe.

- Ce type n'est pas un Faucheur, Blanche, répond votre assaillant. Il a fait apparaitre

une faux du néant par je ne sais quel sortilège.

- Alors c'est qu'il est doué, lui retourne son interlocutrice. Même si je dois avouer qu'il n'est pas conventionnel avec ses habits ordinaires.

Elle se retourne vers vous. Le fait qu'elle ne porte pas de masque vous confirme son sexe. Il s'agit d'une femme plutôt vieille, au visage maigre et effilé, mais pourvue d'une somptueuse chevelure blanc neige qui disparaît dans les replis de sa vêtue. Ses yeux sont bleus et bien vivants.

- On vient de recevoir sa faux alors ? Je crois qu'une bonne explication va être nécessaire. Suis-nous. »

Et sans plus d'explication, elle rentre de nouveau dans l'auberge, suivie par tous les autres êtres en noir. Vous restez là, sans bouger, votre myriade refusant de retrouver son apparence d'origine pour l'instant. Si vous voulez entrer dans l'auberge comme on vous l'a demandé, ou plutôt ordonne, rendez-vous au **834**. Si vous préférez ignorer cette indication et continuer votre tour des lieux, rendez-vous au **11**. Enfin, si vous voulez quitter ce Monde, rendez-vous au **840**.

800

Le Daleth n'est pas conçu pour transporter plusieurs personnes, mais il n'est pas non plus censé vous faire voyager au sein d'un même Monde. Vous ignorez totalement ce qui peut se produire. Rendez-vous au **502** si vous avez choisi de n'emporter personne avec vous, au **559** si vous avez pris une seule personne, et au **732** s'il y en a deux ou plus.

801

Votre coup est arrêté net par sa lame venue par-dessous qui vous taillade le poignet. Vous perdez 2 points d'*Endurance*. Sous le choc, votre dague s'envole dans le couloir (*rayez la dague de votre Feuille d'Aventure*) ! Le Spectre vous balaye ensuite comme un fétu de paille en vous envoyant valser au sol. Vous perdez un point d'*Endurance* supplémentaire. Vous vous relevez rapidement, puis évaluez une autre façon de récupérer la myriade qui a repris sa forme initiale (*rendez au Spectre les 2 points d'Habilité qu'il avait perdu lorsque la myriade avait la forme du poing américain*).

Si vous avez un pistolet laser, le canarder ? Rendez-vous au **527**.

L'attaquer avec le poing américain ? Rendez-vous au **331**.

L'empaler avec l'hallebarde ? Rendez-vous au **621**.

Trancher le membre qui tient la myriade avec le cimenterre ? Rendez-vous au **754**.

802

La première chose qui vous frappe en entrant dans l'étable est l'odeur abominable qui s'en dégage. D'ailleurs, la tête commence rapidement à vous tourner et vous ne tardez pas à vous sentir mal. Pourtant, malgré votre état, vous êtes poussé par la curiosité et vous pénétrez davantage à l'intérieur de la bâtisse, bien décidé à trouver la source de cette odeur. L'étable est de dimension moyenne mais suffisamment vaste pour y contenir de nombreuses bêtes. De la paille et du foin jonchent le sol, mais c'est tout ce

que vous apercevez. Sur tout le long des parois gauches et droites se trouvent plusieurs enclos qui, à l'époque, devaient abriter des animaux, tels que des chèvres, des vaches ou des cheveux. Malheureusement, il n'y a aucune trace de ces derniers et vous vous demandez ce qui a bien pu se passer. Passant une manche sous votre nez, vous dirigez vos pas vers ce qui vous semble être la source de l'odeur nauséabonde et vous n'avez aucune peine à la localiser car elle provient de chevaux en décomposition ! Il y en a trois en tout et tous ont été mis en pièces. Des morceaux de chairs gisent ça et là, dévoilant des os jaunis et des membres sanguinolents. Aucun être humain ne serait capable de faire ça, vous devinez donc qu'il s'agit là des méfaits d'une quelconque créature, créature que vous n'aimerez rencontrer en aucun cas. Comme il n'y a plus rien ici, vous décidez de rebrousser chemin. À présent, vous pouvez soit fouiller la ferme (rendez-vous au **87**), soit retourner sur le sentier (rendez-vous au **286**) Mais avant cela, déduisez deux points d'*Endurance* en raison des émanations pestilentielles que vous avez inhalées. Enfin, si vous voulez déjà quitter ce Monde, notez bien le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au **756**.

803

Vous aidez à l'évacuation des blessés, puis à l'incinération des cages restantes. À la fin de l'opération, un homme élégamment habillé s'approche vous :

« Je suis le Premier Primat de cette ville. Je vous félicite d'avoir risqué votre vie pour sauver les gens du port. Un banquet est organisé en votre honneur, pourriez-vous être des nôtres ce soir ?

- Je vous remercie, mais je dois absolument repartir sur la Terrifiante. J'ai rendez-vous pour une affaire pressante à Kjeldor.

- Ah, je comprends, dit-il sans vraiment comprendre. Dans ce cas là, acceptez ce modeste présent. De quoi faire une fête lorsque vous en aurez le loisir. Et si vous avez du temps après votre mission, passez nous voir, vous serez accueilli dignement.

- Je n'y manquerais pas, répondez-vous avec un sourire.

Au moment où vous prenez la bourse qu'il vous tend (vous verrez plus tard qu'elle contient 1 opale et 10 diamants, somme que vous pouvez rajouter sur votre *Feuille d'Aventure*), un cor retentit au large.

- Je crois qu'on vous appelle », déclare le bonhomme joufflu d'un air enjoué. Il vous accompagne jusqu'à la barque qui doit vous ramener sur le navire. C'est sous les vivats des notables de cette ville que vous repartez. Plus tard dans la soirée, Lyra insiste pour que vous restiez auprès d'elle, car elle est tourmentée par des cauchemars. Les deux jours suivants sont idylliques et vous regagnez 5 points d'*Endurance*. En arrivant à Al'Anfa, vous vous sentez tout petit face à la gigantesque chaîne qui émerge directement de l'océan. Votre amie vous explique que vous devez vous rendre à un village situé à une demi-journée de marche. De là, vous pourrez accéder au téléphérique qui vous mènera directement à Kjeldor, puis il vous faudra aller de nouveau vers le sud afin d'atteindre cette mythique Tour de Diamant. Vous vous lancez donc à l'assaut de la montagne après des adieux difficiles. Rendez-vous au **818**.

804

Finalement, vos explications sonnent faux, même à vos propres oreilles. Le vieux Lashlkvy montre des signes d'impatience et fait la grimace.

« Je suis un peu sourd. Peux-tu répéter ? »

Si vous décidez de rééditer ces mensonges, allez au **586**.

Si vous préférez lui narrer toute votre histoire, rendez-vous au **395**.

805

A peine le dernier Maglor rend-il l'âme qu'une nouvelle volée de volatiles s'élève au dessus de la forêt.

Sans hésiter, vous fuyez le plus vite possible vers le village, poursuivi par les cris rauques des oiseaux. Vous vous attendez à recevoir de nouveaux coups de becs dans le dos mais rien ne se passe et bientôt, les coassements s'évanouissent dans le lointain et vous n'entendez plus que votre respiration haletante. Les contours du village se dessinent à une centaine de mètres droit devant. Vous perdez un point d'*Endurance* pour cette course effrénée mais vous gagnez un point de *Chance* pour avoir échappé aux Maglors. Ajoutez trois points à votre total de *Temps*. Il vous faut maintenant dénicher un nouvel endroit pour vous cacher car le ciel demeure pour le moment toujours aussi sombre.

Si vous voulez retourner dans la maison de Selnyon, rendez-vous au **553**.

Si vous voulez vous cacher dans la première maison venue, rendez-vous au **424**.

(*Vous ne pouvez renouveler à deux reprises un même choix.*)

806

Pourchassé par la horde furieuse des Hidiens déchaînés, vous remontez en sprint plusieurs ruelles étroites, sous la menace des pas précipités qui battent le sol derrière-vous. A plusieurs reprises, vous ressentez un point de côté mais vous parvenez à maîtriser votre respiration et vous réussissez à ne pas vous faire rattraper.

Bientôt, vous apercevez vaguement dans les ténèbres environnantes la sortie du village au bout d'une ultime ruelle. Vous produisez une ultime accélération, malgré une douleur de plus en plus intense dans votre poitrine. Bientôt, la dernière maison est dépassée et vous plongez dans l'obscurité qui baigne les alentours du village. Le bruit de vos poursuivants s'estompe à mesure que vous vous éloignez du hameau. Vous ralentissez bientôt l'allure et vous vous arrêtez finalement au beau milieu d'une sorte de forêt. Ce n'est pas par ici que vous êtes arrivé dans ce Monde et vous vous sentez un peu perdu. On n'y voit de plus pas grand-chose, ce qui accentue votre sensation d'isolement. Par précaution, vous tirez votre myriade de votre sac à dos et son poids respectable vous soulage quelque peu dans cette atmosphère pesante. De plus, elle diffuse une lueur qui, bien que faible, vous permet de voir au moins où vous posez les pieds. Néanmoins, vous ne pouvez vous empêcher de songer à votre torche magique qui vous attend inutilement dans votre sac.

Soudain, un grognement résonne quelque part dans les buissons qui vous entourent. Vous sursautez, jetant des coups d'œil frénétiques à gauche et à droite.

L'attaque surgit à la vitesse de l'éclair, des deux côtés à la fois. Deux animaux,

approximativement de la taille de cerfs, surgissent du sous-bois. Vous distinguez vaguement de grandes cornes, des sabots énormes et surtout des yeux rouges, étrangement semblables à ceux des Hidiens. Impossible d'échapper à cet affrontement.

BJORN Habilité : 7 Endurance : 9
BJORN Habilité : 6 Endurance : 8

Si vous remportez ce combat, rendez-vous au **417**.

807

Nul besoin d'être grand clerc pour déterminer que quelqu'un avec des intentions hostiles se tient plus loin dans le couloir, hors de vue mais pas hors de portée. Vous vous élancez en rasant les murs. Devant vous se découpe une silhouette familière : Vert. Dans sa main droite il tient la faux, mais dans l'autre deux fins poignards de jet sont coincés entre ses doigts. Il en lance un nouveau sur vous, que vous évitez promptement. Même si vous le vouliez, vous ne pouvez de toute façon pas discuter dans ces lieux.

LE FAUCHEUR SILENCIEUX Habilité : 10/12 Endurance : 16

Vert se bat à la fois avec sa faux, mais aussi en lançant des projectiles meurtriers, dagues de jet, boules à pointes, étoiles dentées... Il semble en cacher une quantité illimitée dans les replis de ses vêtements. Il possède deux attaques par tour, et compte comme deux ennemis partageant la même endurance. Il est cependant beaucoup plus habile pour faire pleuvoir les projectiles que pour le combat à la faux comme vous pouvez le remarquer. Heureusement, Jaune se joindra à vous dès le deuxième tour. Son *Habilité* est de 11. Ce qui n'empêchera pas Vert de continuer à s'acharner sur vous, se contentant de parer les coups de Jaune s'il le peut. Si vous réussissez à l'emporter, rendez-vous au **617**.

808

Avant de partir visiter les ruines, vous devez décider soit d'y emmener vos deux compatriotes, soit d'en laisser au moins un pour surveiller la jeep car vous ne pourriez vous balader au milieu des ruines avec celle-ci. Notez bien sur votre Feuille d'Aventure qui vient avec vous et qui reste auprès du véhicule.

Les ruines ne sont vraiment qu'à quelques pas et vous arrivez rapidement au cœur de l'ancienne cité de Neubourg, nom qui a probablement une origine étymologique commune avec Neufort. Vos ancêtres ont dû séjourner ici-même voilà plusieurs siècles. Au Nord-est s'étendent au sommet d'un talus les fondations de la Vieille Forteresse. À l'Est, vers Neufort, se dressent une douzaine de Temples dont certains sont vraiment bien conservés et pourraient sans doute être visités de l'intérieur. Au Sud, une bonne part de l'ancienne muraille de pierre qui protégeait la ville sur une unique ligne allant de l'ancien port à l'Ouest jusqu'à la porte Est dont on reconnaît l'arche au pied du talus. Le Nord étant naturellement gardé par la rivière qui coulait autrefois jusqu'à la mer dont Neubourg n'était jadis pas très éloignée. Laissez-vous donc tenter par le paysage.

Si vous visitez les fondations de la Vieille Forteresse, rendez-vous au **223**.
Si vous préférez le quartier des Temples, rendez-vous pieusement au **607**.
Si vous optez pour la muraille de pierre, rendez-vous au **434**.
Si vous considérez que votre visite est terminée vous pouvez retourner au **649** à votre mission.
Enfin, si votre mission est accomplie et que cette escapade prend fin, allez faire votre rapport au **65**.

809

Malheureusement, le globe morcelé reste toujours aussi terne entre vos mains crispées. Vous le frottez, proférez d'encourageants jurons, soufflez même dessus en espérant le réactiver grâce à la chaleur de votre haleine mais l'artefact reste en sommeil.
A quelques mètres de vous, la créature s'est matérialisée et vous pouvez détailler à loisir l'énorme tête aux yeux de mouche juchée sur une poignée de longs membres maigrelets. Le monstre éthéré reste suspendu dans l'air sans bouger tandis que vous rangez précipitamment le Daleth dans votre sac. A la vue de l'objet, le Spectre Chasseur fond sur vous et vous dégainez votre myriade pour vous défendre. Celle-ci reste à son état de base et inflige donc deux points d'*Endurance* de dégâts par assaut.

SPECTRE CHASSEUR Habileté : 10 Endurance : 12

Si vous êtes encore en vie à l'issue du combat, vous voyez avec horreur deux autres créatures de la même espèce apparaître progressivement. Vous prenez la fuite et vous rendez au **260**.

810

« Je vois, reprend le vieil homme en vous foudroyant du regard. Vous avez sûrement de plus nobles tâches à accomplir. Eh bien vous êtes libre de quitter notre village, car vous n'y êtes plus le bienvenu. »

Vous sortez de la cabane en silence et vous rendez à l'embarcadère dans l'espoir d'y trouver un canot susceptible de vous déposer sur la côte, mais lorsque vous approchez, les rares habitants vous regardent d'un air mauvais avant de se détourner de vous. Comme l'idée de vous plonger dans l'eau glaciale du lac ne vous tente guère, vous n'avez

d'autre choix que d'utiliser le Daleth pour atteindre un autre Monde. Vous sortez le globe de votre sac à dos et vous pressez le bouton désormais familier. Aussitôt, trois portes apparaissent devant vous.

Si vous choisissez la première porte, qui est rouge sang, rendez-vous au **848**.

Si vous préférez la deuxième, qui est rose bonbon, rendez-vous au **226**.

Enfin si vous franchissez la porte couleur ambre, rendez-vous au **124**.

811

Avant que vous n'ayez pu esquisser le moindre mot, les Hidiens se *jettent* littéralement

sur vous, avec une violence insoupçonnée. Une lueur meurtrière brille dans leurs yeux, de la bave coule à leurs lèvres et d'affreux rictus déforment leurs visages. La rapidité de leur assaut vous prend complètement au dépourvu. *Testez votre habileté.*

En cas de réussite, rendez-vous au **452**.

En cas d'échec, rendez-vous au **361**.

812

Vous courez à la poursuite de Jaune, et donc de Vert également. Sitôt franchie l'arche, vous remarquez que de nouvelles flammèches apparaissent sur les murs au fur et à mesure de votre progression. Dans le même temps, celles derrière vous s'éteignent. Cela semble trop beau et trop simple pour être vrai. Vous suspectez même la possibilité d'un piège. En effet, rien ne prouve que les lumières se rallumeront si vous revenez sur vos pas, vous obligeant à ne plus compter que sur vous-même pour vous éclairer. De plus, elles sont assez éloignées pour cacher un chemin de traverse entre deux d'entre elles. Une incitation à continuer vers l'avant coûte que coûte en quelque sorte. Sauf que vous possédez le Daleth, un moyen de fuite pour le moins unique. Aussi n'hésitez-vous pas à continuer.

Vous ne tardez guère à rattraper Jaune. Vous entrevoyez qu'il ouvre la bouche pour vous interroger, mais vous n'entendez pas ce qu'il dit. Vous tentez de lui répondre. Vos muscles s'activent, vos cordes vocales vibrent... et pas un seul son ne monte de votre gorge. Un instant, vous vous regardez tous les deux comme deux idiots. Puis vous commencez à réaliser l'origine du nom de ce chemin. Cognant votre arme contre le mur, vous vérifiez qu'effectivement, aucun son métallique ne résonne. Le silence le plus total règne ici. Une tentative peu fructueuse de communication par gestes s'ensuit. Ce qui en ressort est principalement que vous devez tous deux continuer, et que vous pourrez poser toutes les questions qui vous intéressent plus tard. Aussi marchez-vous de concert vers l'inconnu.

Ce boyau est extrêmement banal en-dehors de la surdité totale qu'il provoque chez ceux qui l'empruntent, et de son étrange illumination. Un simple couloir rocheux à travers la montagne. Cela ressemblerait presque à une promenade de santé. Il reste relativement droit, malgré quelques coudes comme celui devant vous. *Tentez votre chance.* Si vous êtes *chanceux*, rendez-vous au **657**. Si vous êtes *malchanceux*, rendez-vous au **80**.

813

En fin de journée, vous arrivez à une patte d'oie. Sans hésiter, vous empruntez la piste principale montante, délaissant l'étroit sentier qui continue sa descente vers la forêt. Le chemin suit une vallée qui s'enfonce plus profondément dans le massif. Vous faites une halte près d'un buisson afin de vous protéger des vents poussiéreux qui règnent sur cette désolation de pierre nue. Vous prenez votre dîner (*déduisez un repas de votre Feuille d'Aventure ; sinon vous perdez 4 points d'Endurance*) en regardant le tapis de jade qui s'étend devant vous. Vous vous endormez serein, mais pressé de retrouver un peu de civilisation.

La journée suivante, vous traversez deux cols. Le décor est devenu un immense chapelet de pics rocaillieux aux sommets blanchis par des neiges éternelles. Au loin,

vous distinguez des habitations sur un flanc peu pentu. La forme en escalier de la côte indique probablement d'une carrière. Après avoir mangé (déduisez un autre repas de votre *Feuille d'Aventure* ; sinon, vous perdez de nouveau 4 points d'*Endurance*) et bu l'eau fraîche d'une source, vous accélérez le pas pour rejoindre ce lieu avant la nuit. Comme vous vous y attendiez, il s'agit bien d'un village minier. De multiples ouvertures agrémentent la surface rocheuse. De pauvres hères poussent des chariots en bois remplis de cailloux sur des rails gravés à même le sol. Plus haut, d'autres continuent de grignoter le versant à l'aide de pioches rudimentaires. Le chemin en pente continue pendant un bon kilomètre, puis pénètre dans la montagne. À l'intérieur, un dédale de galeries et de salles immenses sert d'habitable à une population majoritairement masculine. Vous recherchez une personne susceptible de vous indiquer la direction de la Tour de Diamant. Un contremaître vous répond :

« La Tour est à Kjeldor. Suivez les chariots qui passent par ce tunnel, jusqu'à la sortie orientale de la mine. Ensuite, descendez la route sur votre droite jusqu'au village. Vous pourrez rejoindre le téléphérique en chemin d'os, dit-il en scrutant votre équipement.

Vous le remerciez en restant sur vos gardes. Son regard envieux ne vous dit rien qui vaille, comme si vous possédiez quelques richesses qu'il convoiterait. Vous suivez ses indications à la lueur des torches accrochées aux parois. Au moment où vous atteignez la sortie, trois types à la mine patibulaire vous barrent le passage :

- Alors, l'Étranger, on se promène ?

Vous mettez votre main sur la myriade et répondez calmement :

- Je vais à Kjeldor ! répondez-vous.

- Allons, t'es trop chargé pour voyager en altitude, tu vas te fatiguer.

Il regarde ostensiblement votre arme et votre sac à dos.

- J'ai le strict minimum, voyez-vous. Je suppose qu'il y a une «taxe» de passage ?
Demandez-vous d'un air entendu.

- Exact. Donne-nous toute ta ferraille.

- Pardon ? Ma ferraille ?

- Oui, ta ferraille ! T'es pas débile, si ? Lance-t-il en vous menaçant de son coutelas d'os.

Vous ne savez que penser. S'il veut du métal, vous devez éviter de lui donner la myriade et le Daleth, sinon vous êtes fichu.

- Je n'ai que cette barre en acier, et c'est mon arme, faites-vous avec un ton penaud.

- Tu rigoles, t'en a plein sur toi. Les boutons de ta veste, les boucles de ton sac à dos et de ta ceinture.

Un autre accroupi à vos pieds fait :

- Y'en a même dans les passe-lacets de ses godasses ! Quel gâchis !

Le troisième :

- Quand on se balade avec une telle richesse sur soi, faut pas s'étonner d'avoir des problèmes », déclare-t-il en finissant avec un rire gras.

Les trois hommes sont bien décidés à se servir. Qu'allez-vous faire ?

Les attaquer de front ? Rendez-vous au **236**.

Tenter de négocier en préservant au moins la myriade et le Daleth ? Rendez-vous au **890**.

Faire demi-tour et fuir à l'intérieur des galeries ? Rendez-vous au **216**.

814

Vous faites rapidement le tour de la chambre, scrutant les murs lisses et blancs. Vous vous approchez du lit, simple mais d'apparence confortable et, ne trouvant rien d'utile pour vous évader, vous terminez votre inspection par l'immense baie vitrée qui domine un paysage fantastique : par delà la vitre, vous distinguez, loin en contrebas, la ville gigantesque, illuminée de mille feux bleutés. Votre chambre est accrochée au flanc d'une immense tour grise dont le sommet se perd dans les nuages sombres et épais qui couvrent la cité. Vers le bas, juste en dessous de votre fenêtre, une étroite corniche cours le long de l'édifice. Si vous parveniez à ouvrir la paroi de verre, peut être pourriez vous emprunter ce passage...Mais ce rebord ne possède pas de rambarde, et une chute d'une si vertigineuse hauteur vous serait à coup sûr fatale. En examinant attentivement la vitre, elle vous semble de faible épaisseur, et vous ne devriez avoir aucun mal à la briser à l'aide d'un quelconque projectile.

Si vous voulez tenter de casser la baie allez au **865**.

Si vous préférez tenter votre chance par la porte d'entrée allez au **701**.

Si, enfin, le repas servi pour vous vous semble plus attirant allez au **342**.

815

À peine vous êtes-vous matérialisé qu'un cri strident résonne derrière vous. Tout en faisant volte-face, vous constatez que vous vous trouvez à l'intérieur d'un bâtiment. La pièce dans laquelle vous venez d'apparaître semble constituer un abri de fortune : un matelas miteux est disposé dans un coin et les restes d'un repas sommaire gisent un peu plus loin. Vous repérez aussi quelques meubles recouverts d'une épaisse couche de poussière. Enfin, votre regard détecte la présence d'une fenêtre donnant sur un extérieur ombragé, d'où vous parvient le sifflement d'un vent vigoureux. Vous terminez votre demi-tour et constatez que l'auteur du hurlement est une jeune femme à l'air apeuré, qui terminait visiblement de s'habiller lors de votre arrivée :

« Mais d'où sortez-vous ? » s'exclame-t-elle, terrorisée.

Si vous lui répondez en disant la vérité, espérant que le Daleth ne lui sera pas inconnu, rendez-vous au **645**. Si vous préférez bafouiller comme excuse que vous vous êtes trompé de maison, rendez-vous au **204**.

816

Vous trouvez une ouverture dans la défense adverse et y plongez votre arme. Cependant, votre antagoniste est vive comme le vent et esquive à temps, pour transformer une profonde entaille en blessure superficielle. Et pourtant, l'instant d'après, elle semble tituber, et s'effondre d'un bloc. Sa chute ne se finit cependant jamais, du moins pas sous cette forme, car elle en tombe en poussières en quelques instants, et seuls les grains gris, les vêtements et la faux rejoignent le sol. L'absence de vent au fond de cette cuvette empêche heureusement l'unique trace du corps de se dissiper aussitôt. Passé votre étonnement, vous retrouvez vos réflexes d'aventurier et jetez un œil rapide à ces restes, mais vous ne trouvez rien que vous ne sachiez déjà. Il y a là la panoplie d'un faucheur et uniquement cela. C'est d'autant plus étrange que vous vous attendiez à découvrir au moins un sac contenant des provisions ou équivalent, chose que devrait posséder tout être humain accomplissant une expédition de ce genre. Après

quelques hésitations, vous ôtez progressivement votre protège-oreilles. Aucun son funeste ne vous agresse. Toutefois, vous vous efforcez de retransformer cette horreur en supplément de vêtements utilisables, pour éviter de mourir de froid. Car si l'effort physique du combat en a détourné votre attention un moment, la température polaire qui règne ici reste votre pire ennemie. Vous ne pouvez vous permettre de rester immobile, sous peine de vous transformer en glaçon géant. Aussi reprenez-vous votre route.

Cette attaque sonore a eu d'autres victimes que vous. La glace est maintenant craquelée en de nombreux endroits. Cela rend le terrain encore plus instable et difficile qu'il ne l'était déjà. Il vous faut un temps infini pour venir à bout de cette clairière de glace et de roche. C'est avec un soulagement manifeste que vous arrivez enfin à l'entrée d'un nouveau tunnel sous la montagne. La température vous semble un chouïa plus clémente dès votre retour dans l'obscurité, et, que ce soit psychologique ou non, vous en profitez pour récupérer toutes les calories perdues. S'il vous reste deux repas, vous pouvez les avaler goulûment et ne perdre aucun point d'*Endurance* (cependant, vous n'en gagnez pas non plus). Sinon, vous pouvez en prendre un seul et perdre 4 points d'*Endurance* ou même aucun et subir un violent contrecoup organique sous la forme de 7 points d'*Endurance* perdus. Si vous tenez encore le choc après cela, vous reprenez votre progression. Vous ne tardez guère à remarquer que le thermomètre semble revenir à la normale au fur et à mesure de votre progression, et vous abandonnez votre blindage contre le froid dans le même temps.

Vous finissez par arriver dans une grande salle circulaire, de plus de cinq mètres de haut sur une trentaine de diamètre. D'impressionnants stalactites et stalagmites décorent les lieux. Si les seuls accès semblent être la galerie dont vous provenez et trois autres similaires, toutes rocheuses, la sortie en est une gigantesque porte d'acier, montant quasiment jusqu'au plafond, encadrée de deux colonnes doriques parsemées de torches allumées sur leurs torchères. Et devant cela, se trouve trois personnes que vous connaissez bien. Rousse, Vert et Barbu (*notez qui est présent sur votre Feuille d'Aventure*). Épuisés. Visiblement Blessés. En plein affrontement contre... rendez-vous au **102**.

817

Lorsque le dernier Spectre Chasseur s'évanouit, vous poussez un cri de joie. La bataille a été rude mais vous en êtes sortis vainqueurs. Vous vous tournez vers les Ranganathans pour les féliciter. Mais ces derniers restent très formels et ne sortent pas de leur carcan de froideur.

« Il faut se dépêcher, dites-vous en haletant. Il faut détruire le Daleth avant que les Spectres ne reviennent!

- Vous avez tout à fait raison, répond un des Ranganathans. Nous n'en avons plus besoin maintenant que nous avons atteint notre but.

- Votre but ?

- Le Daleth n'est rien en comparaison de l'Aleph, poursuit le Ranganathan, en soulevant le globe aux multiples couleurs. Grâce à lui, nous pourrions explorer les moindres parcelles de l'univers, découvrir de nouveaux peuples et de nouvelles contrées, voir et entendre plus que quiconque ne l'a jamais fait.

- N'est-ce pas un peu risqué ? objectez-vous. Voyager entre les Mondes peut entraîner des dommages irréversibles.

- Nous sommes en possession d'un objet aussi extraordinaire et vous voudriez que nous ne l'utilisions pas ? S'écrie le Ranganathan d'un air exaspéré. L'Aleph est un don pour que nous autres les Ranganathans nous exercions notre savoir sur l'ensemble des Mondes. Notre intelligence nous donne le droit de gouverner avec sagesse le Macrocosmos et enfin, nous avons le pouvoir de le faire.

Le Ranganathan s'interrompt un instant puis reprend:

- Joignez vous à nous. N'avez-vous pas envie de contempler tous ces Mondes qui vous tendent les bras ? Ne rêvez-vous pas d'une vie d'aventure totalement incomparable à celle que vous avez menée jusqu'à présent ? Nous vous offrons la chance inestimable d'explorer les merveilles de l'univers. »

Vous hésitez quelque peu quant à votre réponse. Pesez soigneusement le pour et le contre avant de prendre votre décision. Si vous acceptez l'offre des Ranganathans, rendez-vous au **763**. Si vous souhaitez la décliner, rendez-vous au **153**.

818

En fin de journée, vous vous approchez d'une bourgade accrochée aux flancs de la montagne. Une trentaine de chalets est dispersée au gré des aspérités géantes. Sur la proéminence qui surplombe ce havre de paix, se trouve le téléphérique. Au fur et à mesure de votre progression, vous voyez les roues démesurées se dessiner au-dessus du toit. Les câbles épais s'élèvent le long de la pente, portés par des piliers en métal scellés à même la roche nue. Ils disparaissent au détour d'un pic effilé qui paraît énorme d'où vous êtes, mais presque insignifiant au regard de l'immense muraille blanche qui recouvre l'horizon. Cette vision renouvelle votre espoir d'atteindre un jour cette tour salvatrice, et d'y voir votre Daleth fonctionner de nouveau. Vous vous demandez pourquoi les Spectres Chasseurs ne vous ont toujours pas découvert, alors que vous êtes là depuis une bonne semaine.

Une pancarte affiche les tarifs selon les différentes destinations, seul le terminus - Kjeldor - vous intéresse. Vous achetez un ticket (*retirez 5 émeraudes de votre pécule, cela comprend le transport, le logement, et la nourriture*) pour le départ du lendemain. On vous indique un dortoir gratuit. Dortoir qui est en fait une grange de foin, dont l'odeur caractéristique couvre difficilement celle de l'urine qui émane des coins. La nuit que vous passez est exécrable.

La grande cabine en bois est tirée par des bœufs, ce qui explique la durée du voyage : quatre étapes journalières de sept heures réparties sur les dix mille mètres de dénivelé restant. En soirée, vous débarquez dans la première station. Vous êtes surpris par la fraîcheur qui règne sur le petit plateau blotti entre deux importantes falaises. L'endroit précaire comporte juste une baraque et une grotte peu profonde dans laquelle sont entassés divers sacs. Lorsque vous prenez votre repas, vous apprenez que cet endroit est juste une pause permettant de reposer les bêtes de trait. La seule chose qui soit en vente ici, ce sont des vêtements chauds venant du Kjeldor. Vous achetez donc le kit complet du voyageur (*déduisez 5 saphirs de votre Feuille d'Aventure*), car la température passera en dessous de zéro à la prochaine escale. Après une nouvelle nuit dans un dortoir bondé aux odeurs nauséabondes, vous repartez pour une nouvelle ascension. Vous arrivez dans un autre paysage gelé et rocailleux baigné d'une pénombre crépusculaire. De là, vous surplomez les contreforts orientaux. Vous contemplez une longue péninsule prolongée de quelques îles qui se perdent dans le

vaste océan. Le téléphérique suivant est plus haut, avec l'auberge attenante. Sur le chemin y menant, vous découvrez un marché sur une place dégagée, et une grotte illuminée d'un symbole gravé qui ressemble furieusement à une enclume.

Où souhaitez-vous aller ?

À l'auberge ? Rendez-vous au **469**.

Au marché ? Rendez-vous au **573**.

Dans la grotte ? Rendez-vous au **256**.

819

« Pas grand-chose, à vrai dire. Je peux juste vous proposer des vêtements plus chauds et adaptés à l'environnement hostile que vous allez devoir traverser. Venez.

Vous le suivez à l'intérieur. Le capharnaüm qui y règne est apocalyptique. Des tas de vieilleries y sont entassés sous des centimètres de poussière. La plupart des objets sont cassés. Comment on peut avoir le toupet d'appeler ce taudis un commerce, vous demandez-vous consterné.

- Voilà, fait-il en sortant un vêtement poussiéreux d'une jarre. Avec ça, vous supporterez le froid extrême qui règne sur le plateau.

Après l'avoir épousseté, vous sortez pour l'étudier. Il s'agit effectivement d'un vêtement sophistiqué avec plusieurs doublures, et de la fourrure judicieusement disposée.

- C'est combien ?

- Une opale. C'est de la vraie peau de Yak'Mouth, et pas une pâle imitation en fourrure de Moxorq'h qu'on vous refourgue en bas », explique-t-il en désignant du doigt les vêtements que vous avez sur vous.

Si vous désirez l'acheter, notez la Fourrure de Yak'Mouth sur votre *Feuille d'Aventure* et payez le marchand (vous enflez le vêtement sur le champ, donc il ne compte pas dans les objets de votre sac à dos) avant de partir.

Si vous avez rendez-vous avec Avram, rendez-vous au **558** ; sinon allez au **48**.

820

Vous bondissez sur le Spectre Chasseur qui ne s'attendait visiblement pas à être agressé. Vous n'ôtez donc pas de point d'*Endurance* à votre total si vous perdez le premier assaut.

SPECTRE CHASSEUR Habileté : 10 Endurance : 12

Si vous êtes vainqueur, vous allez devoir chercher le Daleth tout seul. Pour cela, lancez deux dés. Si le résultat est 2 ou 12, vous aurez retrouvé le Daleth et pourrez l'activer pour quitter ce Monde en vous rendant au **905**.

Sinon, vous n'avez pas encore trouvé le Daleth, et vous perdez 2 points d'*Endurance* à cause de la fatigue. Relancez ensuite les deux dés pour une nouvelle tentative, et ainsi de suite jusqu'à sortir un 2 ou un 12 pour trouver votre Daleth. Si votre total d'*Endurance* tombe à zéro, vous serez mort d'épuisement en cherchant le Daleth unique parmi les milliers d'autres Daleth factices qui constituent le stock de ce marchand. Bien entendu, vous pourrez utiliser un repas pour récupérer 4 points d'*Endurance* pendant vos recherches.

821

Le petit sentier serpente au milieu de la végétation de plus en plus dense, avant de déboucher dans une petite clairière ombragée couverte d'une herbe drue qui bruisse doucement dans le léger souffle du vent qui parvient à traverser les arbres. Vous examinez avec curiosité les végétaux environnants, à la recherche des plantes que vous devez ramener au village, lorsque vous remarquez des traces de pas dans la terre meuble. Plusieurs personnes sont venues ici, de l'est, et ont quitté la clairière par l'ouest. Ce sont peut-être des soldats venus du campement...

Si vous voulez les suivre vers l'ouest, rendez-vous au **355**.

Si vous préférez éviter une nouvelle rencontre et partir vers le sud, rendez-vous au **697**.

822

Vous sortez la barrette de votre poche et la montrez au scientifique. Il fait une légère moue.

« Vous me la donnez ? Nous avons peut-être une chance de bloquer cette chose dans sa dimension. Aidez-nous, aidez-vous, supplie-t-il.

- Pas de problème ! dites-vous en lui tendant l'objet (*rayez le fragment de Daleth en double de votre Feuille d'Aventure*). Il l'empoche et vous explique alors son plan :

- Mon Daleth est maintenant complet, mais pas les deux autres. Ils ne comprennent que des pièces corrompues. En les activant dans la Dimension Cratère, nous créerons une rupture spatio-temporelle purement chaotique. Je pense que cette déchirure reliera tous les Mondes Ténébreux entre eux, et scellera les liens avec les Mondes sains.

- Vous pensez que sans le fragment corrompu, on évite le lien avec le Monde Cratère et la Chose ?

- Oui, c'est la seule explication. Les Daleth incomplets sont imprévisibles. Il suffit que la pièce corrompue soit seule ou peu influencée, pour qu'elle guide son porteur vers la Chose afin de lui fournir sa nourriture - la peur et la mort -, et les clés des multivers liés aux Daleth capturés.

Il s'adresse alors aux militaires :

- Préparez le matériel pour l'attaque finale.

Puis aux deux types en bleu :

- On s'en tient au plan de récupération des morceaux manquants, sauf qu'il en faut deux au lieu de trois.

Enfin, il se tourne vers vous :

- Quant à vous... »

Si vous êtes le *Scientifique*, rendez-vous au **178** ; sinon, allez au **151**.

823

La créature disparaît sans prévenir, comme absorbée par le néant. Unique vestige de sa présence, une pâle volute tourbillonne avant de voler vers votre sac. Une sensation soudaine de chaleur dans votre dos vous incite à sortir le Daleth en dépit des autres Spectres qui avancent à votre rencontre.

Le globe tourne sur lui-même et luit d'une aura agréablement familière. Confiant dans la puissance recouverte de l'artefact, vous pressez l'interrupteur. Aussitôt une porte

holographique grise comme le brouillard se matérialise au beau milieu de la galerie. Ses contours tremblent dangereusement et vous en venez à vous demander si le Daleth pourrait tomber en panne si vous ne mettez pas rapidement la main sur ses fragments. Vous vous demandez d'ailleurs si vous ne laissez pas derrière vous l'un d'entre-eux mais vous vous rassurez en vous disant que le Daleth vous l'aurait signalé d'une façon ou d'une autre. Chassant vos doutes, et pour la deuxième fois en peu de temps, vous franchissez résolument la porte, reprenant votre voyage en aveugle dans les méandres du Macrocosmos.

Lancez un dé pour savoir où votre périple va maintenant vous conduire.

Si vous obtenez un chiffre pair, rendez-vous au **15**.

Si vous tirez un chiffre impair, rendez-vous au **720**.

824

Au-dessus du disque dur de l'ordinateur se trouve une petite antenne dont la pointe se dirige vers vous. Mais vous n'avez pas le temps de vous en occuper car les deux scientifiques continuent de tenter de vous donner des coups de poing, faiblards mais toujours avec hystérie. C'est alors que vous remarquez qu'un message vient de s'inscrire sur l'écran de l'ordinateur.

MORT... MORT... MORT...

Qu'est-ce que cela peut bien vouloir dire ? Aussitôt, une violente décharge électrique jaillit de l'antenne et vous cause une douleur insoutenable. Vous perdez 3 points d'*Endurance*. Votre regard s'arrête sur le disque dur au revêtement transparent. Vous remarquez que toutes les pièces à l'intérieur sont attaquées par de minuscules points rouges. La poussière a pris possession de l'ordinateur ! Les deux scientifiques n'arrêtant pas de vous harceler, vous comprenez qu'il n'y a vraiment rien à découvrir dans cet endroit. Si vous utilisez le Daleth pour sortir de cette horreur, rendez-vous au **313**. Si vous préférez vous enfuir par la porte métallique au fond, rendez-vous au **72**.

825

La chose relâche aussitôt son emprise et s'écrase au sol. Pendant que vous la regardez se transformer en une flaque noire qui dévore les graviers, l'homme bourru se met à vous hurler dans les oreilles :

« Salopiaud ! L'as tué mon bestiau ! Z'allez m'le rembourser, sinon, j'appelle la milice, moi !

Vous le regardez d'un air mauvais, ce qui le calme un peu.

- C'était quoi ? demandez-vous en tenant votre jambe douloureuse. Cette satanée bestiole a planté ses dents jusqu'à l'os, ne me dites pas que c'est un animal de compagnie !

- Qu'est-ce que vous racontez !? répond le bonhomme. Remboursez-moi mon animal. C'est mon gagne-pain !

Vous êtes à la limite de lui coller votre poing sur la figure. Sa mauvaise foi est flagrante, mais vous n'avez aucun témoin qui pourrait vous défendre. Ce sera votre parole contre la sienne.

- Combien ? Demande Lyra.

Vous la fusillez du regard.

- Il est hors de question qu'on paye alors qu'on s'est fait agresser ! beuglez-vous, outré.

- Laisse. C'est moi qui l'ai libéré, c'est ma faute. répond-elle.

Elle sort une bourse en velours de sa capeline en l'interrogeant du regard.

- Deux opales, fait le moustachu les yeux brillants d'avidité.

Elle lui donne la somme demandée.

- Viens, allons ailleurs, dit-elle d'une voix faible. »

Vous la suivez en lançant un regard noir à cet escroc qui a lâchement profité de la situation. La suite de la journée détournera votre attention de cette mauvaise rencontre. La ville est charmante, et un parc en haut d'une colline vous offre un panorama des plus délicieux. En redescendant, vous tombez sur la construction d'une route. Piqué par la curiosité, vous faites un détour jusqu'au chantier. Les travaux de terrassement sont finis, et on est en train d'installer ce qui ressemble fortement à des rails. Les barres blanches ne sont pas en métal, et vous êtes sidéré de voir ce qui est utilisé : des os !! Il y en a des centaines d'autres de formes identiques sur un chariot. Lorsque vous demandez d'où viennent ces ossements, les ouvriers vous regardent bizarrement. De son côté, Lyra est morte de rire. Elle s'excuse auprès d'eux, et ramène "son frère" qui n'a plus toute sa tête à la maison. Elle vous fait un clin d'œil complice quand vous affirmez être sain d'esprit. Elle vous explique que ces os sont fabriqués par des créatures gélatineuses. Ces « blobs » - appelés ainsi à cause du bruit caractéristique qu'ils font au moment où ils pondent un os - sont immergés dans un liquide nutritif saturé en calcium. Un insecte modifié à l'abdomen démesuré produit une glue spéciale qui permet de souder les os entre eux. Vous êtes abasourdi par une telle technologie. Lyra vous confirme que l'absence de métal a été compensée par les Anciens en créant des créatures spécialisées. Cela peut paraître horrible, mais c'est un mal nécessaire. Et cerise sur le gâteau, la cité où vous êtes actuellement est la plus grosse productrice osseuse du continent. Cette visite fort instructive terminée, vous retournez sur le bateau. La fin du voyage est reposante (vous regagnez 5 points d'*Endurance*), et vous continuez vos passionnantes discussions avec la jeune femme. En arrivant à Al'Anfa, vous vous sentez tout petit face à la gigantesque chaîne qui émerge directement de l'océan. Votre amie vous explique que vous devez vous rendre à un village situé à une demi-journée de marche. De là, vous pourrez accéder au téléphérique qui vous mènera directement à Kjeldor, puis il vous faudra aller de nouveau vers le sud afin d'atteindre cette mythique Tour de Diamant. Vous vous lancez donc à l'assaut de la montagne, après avoir serré chaleureusement Lyra dans vos bras. Rendez-vous au **818**.

826

Au détour d'une galerie, vous tombez brusquement nez à nez avec pas moins de trois Spectres Chasseurs. Vous n'avez pas le temps de réagir que l'un d'entre-eux vous assène un brutal coup de griffe dans l'estomac. Une douleur cuisante remonte aussitôt dans votre bas-ventre. Serrant celui-ci de vos mains, vous sentez un liquide chaud s'écouler entre vos doigts : votre propre sang. Levant les yeux, vous voyez les trois Spectres s'approcher de vous. A l'unisson s'élève leur sentence :

« *Nous sommes venus reprendre l'Aleph artificiel.*

L'une des créatures tente de s'emparer de votre sac à dos mais avec le peu de forces qu'il vous reste, vous lui portez un coup à l'aide de votre myriade. Le Spectre pousse un sifflement de colère et se redresse, vous dominant de toute sa hauteur :

- *Vous n'auriez jamais dû vous interposer entre nous et cette machine. L'équilibre sera préservé.* »

Le Spectre vous assène alors un ultime coup de griffe et la galerie s'estompe et laisse la place à des ténèbres impénétrables. Votre aventure est terminée.

827

Vous replacez prestement la plaque là où vous l'avez prise, mais l'alarme continue à retentir et les autres plaques gardent leur couleur violette. Ne sachant que faire, vous vous empressez de suivre le Haut Conseiller dans l'étroit passage. Rendez-vous au **106**.

828

« Notre village s'appelle Verian, vous apprend Selnyon, qui semble ravi de pouvoir traiter de ce sujet. Il a été bâti il y a bien longtemps ; en fait, personne ne sait vraiment quand. C'est notre ancêtre qui a fondé Verian, ajoute-il, visiblement fier de son aïeul. Avant cela, les Hidiens erraient sans fin dans ce Monde mais il leur a montré la voie de la civilisation et de la sédentarité.

Tandis que vous conversiez avec vos hôtes, le repas s'est achevé depuis longtemps et vous commencez à ressentir une pointe de fatigue ; bien qu'il fasse encore grand jour à l'extérieur, il doit être assez tard et vous réprimez un bâillement. Vos hôtes le remarquent assez rapidement :

- Il est tard, dit Selnyon, et vous avez l'air exténué. Nous avons une chambre d'ami au premier étage. Montre-lui Trynium. »

Vous remerciez une nouvelle fois le vieil Hidien pour son hospitalité, le félicitez pour son repas, lui souhaitez bonne nuit et vous suivez son fils. Ce dernier vous emmène vers un incroyable escalier végétal, fait de racines entrelacées et recouvertes d'une épaisse couche de mousse. Arrivé à l'étage, vous débouchez dans un petit vestibule, qui comporte trois portes : une en face de vous, une à votre gauche et une dernière à votre droite. C'est vers cette dernière que se dirige Trynium. Il pousse la porte et s'efface, vous dévoilant une pièce de taille moyenne, assez chic en ameublement : un lit végétal, à la structure de bois et avec une mousse soyeuse en guise de matelas, une petite table et une grande armoire, entièrement faite de bois et de végétation. Vous remerciez Trynium pour ce gîte et vous posez les yeux sur la lumière qui illumine la pièce à travers une fenêtre ovale, et qui n'a pas diminué depuis votre arrivée sur ce Monde, il y a maintenant quelques heures. Avant qu'il ne quitte la pièce, vous demandez à l'Hidien si cette lueur ne vacille jamais :

-Oh si, répond-il amicalement, il n'y en a plus pour beaucoup de temps, ne vous inquiétez pas pour ça. Reposez-vous bien. »

Vous souhaitez la même chose à Trynium et bientôt, vous vous retrouvez seul dans la chambre verdoyante. Rendez-vous au **168**.

829

Vous sortez votre corde, faites un nœud autour de l'anneau, puis contournez le haut du pilier qui marque un coin de l'ancienne construction. Une arabesque érodée vous

permet d'obtenir l'angle idéal pour la traction. Vous assurez vos appuis entre deux rochers et commencez à tirer de toutes vos forces. La dalle qui se fracasse résonne dans les ruines abandonnées. Vous jetez un œil à l'intérieur de l'ouverture dégagée. Ça ressemble à une cave, l'entrée se trouve au milieu du plafond. Rien ne permet de supposer qu'il y a quelque chose d'intéressant là-dedans... Seule la vibration insistante du Daleth vous conforte dans le fait que vous devriez y trouver votre bonheur. Vous attachez solidement votre corde, puis descendez. Tout en vous servant des vibrations de votre engin, et de la faible lueur de ses signaux lumineux. Votre coeur fait un bond lorsque vos doigts se referment sur la fine aiguille métallique. Sortez au **891**.

830

Un frisson vous parcourt l'échine en constatant votre malheureux oubli.

« Je, je suis désolé... J'ai, j'ai tout utilisé... chez le vieux marchand.

Il vous regarde l'air mauvais :

- Tu te fous de moi ? » demande-t-il d'une voix sinistre.

S'il vous reste un ou des objets valant au moins ce que vous lui devez (4 ou 8 diamants), vous pouvez les lui proposer en dédommagement au **743** (Avram n'acceptera que des objets venant de la boutique d'Udayanga, car c'est ce qu'il estime être le plus valable pour cet échange de rattrapage). Si vous n'avez pas assez, allez au **308**.

831

Vous jetez un coup d'œil autour de vous pour vérifier qu'il n'y a personne. Vous vous accrochez ensuite au chéneau et commencez votre progression. Lorsque vous atteignez le premier étage, vous constatez que vous avez mal estimé la distance qui vous sépare du rebord de la fenêtre du tuyau en zinc. Vous allez devoir effectuer une petite cascade pour pouvoir entrer dans le bâtiment. *Testez votre Habileté*. Si vous réussissez le test, grimpez au **52** ; sinon, tombez au **618**.

832

Tel un trait d'arbalète, votre lame va se ficher directement dans ses mandibules, arrachant un cri strident à votre cible (enlevez un point d'*Endurance* au Spectre). Le monstre arrache l'arme d'un geste rageur (*rayez la dague de votre Feuille d'Aventure*) et l'envoie derrière lui. Vous profitez de cet instant pour engager la suite des hostilités : qu'allez-vous faire ?

Si vous avez un pistolet laser, le canarder ? Rendez-vous au **527**.

L'attaquer avec le poing américain ? Rendez-vous au **331**.

L'empaler avec l'hallebarde ? Rendez-vous au **621**.

Trancher le membre qui tient la myriade avec le cimenterre ? Rendez-vous au **754**.

833

Vous vous rétablissez de justesse sur la corniche, le vent battant autour de vous en rafales glacées. Vous hésitez un instant sur la direction à suivre, mais la passerelle semble s'interrompre au bout de quelques mètres, sur votre droite. Vous n'avez d'autre choix que de la suivre vers votre gauche. Tandis que vous avancez pas à pas, le ventre plaqué contre la paroi, vous entendez les Gardes s'apostropher au dessus de vous : ils ont découvert votre évasion et semblent prêts à vous suivre. Vous continuez coûte que coûte à avancer, convaincu, contre toute logique, que vous pourrez trouver un moyen d'échapper à cette fâcheuse situation. Au bout de plusieurs mètres de reptation angoissante, vous apercevez enfin ce qui semble être une porte, mais votre joie est de courte durée : celle-ci s'ouvre alors que vous êtes sur le point de l'atteindre pour laisser passage à un homme vêtu de gris qui vous regarde, incrédule. Puis il prend la parole :

« Venez vers moi, doucement. Je suis ici pour vous aider, ne craignez rien.

N'ayant guère de solution, vous devez lui faire confiance, aussi continuez vous à avancer, n'osant vous retourner pour voir où en sont les gardes. Une fois que vous avez rejoint votre providentiel sauveur, celui-ci referme la porte derrière vous en poussant ce qui ressemble à un verrou :

- Les Gardes vont être retardés, ce qui nous donnera une chance de leur échapper, vous dit votre guide. Suivez-moi sans bruit. »

Rendez-vous au **71**.

834

Vous entrez dans le bâtiment et découvrez l'intérieur de l'auberge. Etant en plein milieu de la journée, elle est presque vide, en-dehors d'un ivrogne que l'alcool frelaté ne risque plus de tuer, du gérant et du groupe en noir. Ces derniers sont assis à une grande table, et ne semblent guère envieux de toucher le brouet qui se trouve devant chacun d'eux. Votre interlocutrice précédente vous hèle et vous allez vous asseoir auprès d'eux, pouvant difficilement faire croire que vous ne les avez pas remarqués. Ils sont six, et de près vous pouvez nettement les différencier. Trois portent un masque de crane. Votre ami de tout à l'heure en a un jaune bien sur, mais il s'en trouve aussi un vert et un rouge. Les trois autres vont tête nue. Il s'agit de la dame aux cheveux blancs, mais aussi d'un homme brun dans la force de l'âge, abondamment barbu et chevelu, et d'une jeune fille d'une vingtaine d'années, rousse et au visage dévoré par des taches de rousseur.

« Alors te voila Sans Habit, déclare le masque rouge d'une voix masculine.

- Mon nom est... commencez-vous.

- Ton nom n'existe plus à partir du moment où tu portes la faux. Tu as d'ailleurs autour de cette table Jaune, Vert, Blanche, Rousse, Barbu et moi-même Rouge. Qu'est-ce que tu connais de la légende d'Achmos ?

C'est bien la première fois de votre vie que vous entendez ce nom. Vous devez donc admettre que votre savoir à ce sujet est nul.

- Un néophyte total. D'accord. Je n'ai guère envie de te raconter la version complète maintenant, aussi allons-nous faire court. Tu as du remarquer que les habitants de cette ville sont pour le moins... peu vivants.

- Ce sont des cadavres sacrement pourris tu veux dire, renchérit Barbu.

- Certes. Et cela s'étend a toute la zone dans un rayon d'une trentaine de kilomètres. Rien ne meurt vraiment dans le coin. Quand un être vivant s'éteint, il continue son existence sous cette forme de zombie. Il n'a même pas conscience d'être mort, et poursuit son existence comme auparavant. Il semble aussi développer une folle faculté a ne pas voir l'évidence, à savoir qu'il tombe en morceaux, ni que certains visiteurs ont l'air d'avoir du sang qui coule dans leurs veines. Mais c'est la cause de tout cela qui nous intéresse. Pour résumer, il faut savoir que le plus grand héros de ce pays s'appelle Achmos, personnage central d'une longue odyssée. Apres d'innombrables exploits, la fin de sa vie approchait, mais il décida d'accomplir un ultime fait d'arme. Plutôt que d'attendre que la Mort vienne le chercher, il décida de la défier en duel loyal. Et la Mort accepta. Vous êtes bien sur familier avec la représentation traditionnelle de la mort dans ce coin du monde tout de même. Le squelette avec la faux.

- Effectivement, vous contentez-vous de répondre. Votre interlocuteur a l'air au moins conscient de la symbolique de son costume.

- Et bien lors de ce combat mythique, la Mort portait en plus une sorte de masque de guerre doré. Il n'est pas plus précisément décrit dans les textes originaux, mais sa présence est manifeste. Achmos finit par perdre contre la Mort, car nul mortel ne peut la vaincre, mais il réussit à lui arracher ce masque, et put contempler pendant quelques secondes son vrai visage de son vivant. Nul ne sait très exactement ce qu'il se passa ensuite, mais une chose est sûre : c'est que le masque resta sur cette terre et que ses pouvoirs s'étendirent aux environs, influant sur tout ce qui existe dans la zone touchée. C'est depuis cet incident que les gens ne meurent plus par ici.

Vous êtes dubitatif.

- Vous voulez dire que la seule explication que l'on possède à ce phénomène est cette vieille légende ?

- Exact. Cela fait plus d'un siècle que la situation est ainsi, et c'est toujours la seule version de l'histoire que nous connaissons. Il y a probablement des détails qui ont été modifiés ou altérés lors de la transmission de la légende. Mais toujours est-il qu'il a du se passer quelque chose dans les montagnes environnantes, là où est censée avoir eu lieu la dernière bataille. La région a rapidement été fermée, pour éviter la panique. Les zombies ne sont toutefois guerre dangereux, et la mort les rattrape rapidement s'ils restent trop longtemps éloignés de ce que nous estimons être l'épicentre du phénomène.

- Et votre rôle dans l'histoire est ? ne pouvez-vous vous empêcher de demander.

- De récupérer le Masque de la Mort pour rétablir l'équilibre bien sur. Ces faux nous ont été confiées dans des conditions particulières à chacun, mais elles sont sensiblement différentes de l'outil du paysan. Elles seront la clé qui nous permettra d'avancer vers le Masque.

- Comment pouvez-vous en être aussi sûrs ?

- Nous ne sommes pas la première génération a avoir tente de le récupérer, explique Barbu. Tous les dix ou vingt ans, un nouveau groupe de Faucheurs se forme, et tente l'aventure. Sans succès jusqu'a présent, évidemment. Episodiquement, un faucheur solitaire s'y risque également, sans plus de réussite. D'autres refusent la faux, mais ils sont rares. Vous joindrez-vous a nous, Sans Habit ? »

Cette histoire semble complètement folle, et vous hésitez à vous y engager plus en avant. Cependant, vous êtes assis à une table comprenant sept personnes armées apparemment convaincues de sa véracité. Si vous voulez les aider, rendez-vous au

394. Si vous préférez décliner l'offre, rendez-vous au **668**.

835

Le transport se fait normalement, suivant les règles établies. Vous ressentez la même sensation étrange qu'à chaque déplacement provoqué par le Daleth, tandis que votre myriade retrouve sa forme d'origine dans votre dos. Mais le nouveau Monde qui se précise, ressemble tout de même terriblement à l'ancien. Mêmes parois de pierre, même luminosité, même muraille d'acier. Barbu a attrapé votre jambe, et réapparaît donc à quatre pattes, tenant toujours votre membre. En face de vous, en lieu et place de la Mort sous un masque d'or, se tient un unique squelette jauni, vêtu de vêtements rapiécés, maintenu debout uniquement car appuyé sur une vieille faux usée. Son crâne est caché derrière un masque primitif, un simple morceau de bois cylindrique percé de trous, mais arborant le même sourire que le précédent masque doré. Cet être est mort depuis longtemps, et pourtant il bouge encore, et mieux, il parle :

« Deux contre un ? Un choix raisonnable vu que vous devez affronter un héros, une légende. Mais souvenez-vous que ce masque qui m'a coûté si cher ne peut pas être partagé. Alors en garde messieurs, et que le meilleur de nous trois l'emporte. »

Et il se jette sur vous, sa faux décrivant un arc de cercle mortel !

ACHMOS Habilité : 13 Endurance : 20

Achmos n'est pas un adversaire à prendre à la légère, mais vous n'êtes heureusement pas seul face à lui, bien que comme vous allez vous en rendre compte, Barbu n'est plus vraiment au maximum de sa forme.

LE FAUCHEUR DÉLABRÉ Habilité : 7 Endurance : 8

Le combat se fera en deux contre un. Si vous obtenez entre 1 et 3, vous êtes sa victime du moment, sinon il s'agit de Barbu. Achmos manie également la faux à son maximum d'habileté, un niveau largement supérieur au vôtre, et tire parti de toutes ses qualités. Chaque coup qu'il vous porte inflige ainsi une perte de 3 points d'*Endurance* au lieu de 2 (2 si vous êtes *chanceux*, 4 si vous êtes *malchanceux*). Si vous l'emportez et que Barbu est encore en vie, rendez-vous au **603**. Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au **398**.

836

Après une escalade difficile, vous atteignez l'ouverture, puis traversez le long couloir à la lueur de votre torche. À l'autre extrémité, une nouvelle salle plus intéressante s'ouvre à vous. Le coin du fond a été réaménagé, et la cloison a été percée pour faire passer diverses installations toujours en place. Intrigué, vous glissez jusqu'en bas. Il y a quantité d'armoires de rangement à tiroirs très fins. Une inspection rapide ne vous montre que des tubes à essai vides, ou d'étranges plaques de verre à l'étiquetage usé par le temps. Plus loin, de grands cubes transparents brisés se succèdent. Les ouvertures rondes qu'ils possèdent sur les côtés vous font penser à des aquariums. De l'autre côté du trou béant, d'immenses baies vitrées tapissent la paroi métallique d'un

hangar aux dimensions démesurées. Vous vous demandez si la taille de ce vaisseau se compte en centaines de mètres ou en kilomètres. À l'intérieur des vitrines se trouve ce qu'on appellerait facilement le « musée des horreurs ». Même s'il ne reste que les squelettes, leurs formes sont équivoques : humains avec plusieurs membres supérieurs, créatures ailées aux allures de dragon à la taille dantesque, chien à deux têtes, éléphant à six pattes... Certains ossements sont carrément impossibles à identifier. De bien étranges et horribles expériences furent menées ici.

Soudain, une fée apparaît juste à côté de vous. Vous êtes très étonné d'en voir une ici. Elle danse devant vous, dessinant de jolis motifs dans l'obscurité froide. Elle semble vouloir vous amener vers un portail aux battants défoncés.

Qu'allez-vous faire ? Suivre la fée au **303** ? Ou retourner auprès de votre guide au **910** ?

837

Vous progressez en tapinois en veillant à être toujours caché par les arbres rachitiques. Le vaisseau flotte complètement immobile dans un silence complet. La coque, d'un gris souris uniforme, est parfaitement lisse : ni inscription, ni voyant d'aucune sorte ne sont visibles ; pas même une éraflure, constatez-vous ébahi. Malgré vos recherches, rien ne semble déclencher le rayon qui a transporté le voyageur extra-terrestre. À la fin votre inspection, le Daleth se met à vibrer fortement. Vous ouvrez votre sac à dos pour l'examiner, quand une voix féminine autoritaire vous interpelle :

« Que veux-tu ?

Vous êtes nez à nez avec une charmante créature : hormis la couleur de sa peau et ses insolites appendices cervicaux, vous êtes subjugué par son visage fin et la poitrine voluptueuse qui bombe élégamment sa veste en cuir noir. Elle aurait pu embraser vos sens dans une situation moins pittoresque. Le problème, c'est qu'elle pointe sur vous un sabre laser. Sans vous démonter outre mesure, vous brandissez la myriade qui a copié cette arme bien étrange.

- Je suis un simple voyageur, répondez-vous en espérant la calmer.

- Avec un sabre laser ? Tu rigoles ! De quel clan es-tu ? demande-t-elle avec hargne.

Elle s'avance vers vous avec la ferme intention d'avoir une réponse satisfaisante.

- Je ne viens pas de votre Monde, je suis juste à la recherche d'une petite pièce métallique pour mon ap...

Vous vous arrêtez en plein discours, car vous voyez ce qu'elle a dans son autre main : un Daleth !

- Quel genre de pièce métallique ?

- Une tige en acier, qui va dans le même genre d'appareil que vous avez dans vo...

- J'en étais sûre ! » hurle-t-elle en vous coupant la parole.

Elle brandit son épée qui vrombit dans l'air chaud. Le combat est inévitable (déduisez 2 points d'*Habilité* si vous êtes le *Baroudeur*, ou un seul si vous êtes le *Scientifique*). La fuite n'est pas envisageable, car elle vous combattra à mort.

MERCENAIRE TWI'LEK Habileté : 9 Endurance : 8

Si vous êtes vainqueur, continuez votre lecture.

Votre Daleth vrombit avec force, tout comme celui de la femme bleue. C'est donc elle qui avait le dernier fragment ! Cela explique sa conduite. Si vous avez récupéré d'autres

ennemis en plus des Spectres, la fin de votre mission va être périlleuse, pensez-vous avec amertume. Sa machine, qui est une copie conforme de la vôtre, contient trois fragments ; mais pas celui qui vous manque. Lorsque vous l'activez, huit portes rectangulaires de couleur différente s'ouvrent devant vous. Vous l'éteignez lorsque celui qui est dans votre sac à dos vibre avec la puissance d'un marteau piqueur ! Il est certain que deux appareils activés au même endroit risquent de provoquer des phénomènes étranges. D'ailleurs, en parlant de phénomène, allez constater les effets au **556**.

838

Vous êtes bien nombreux face à un seul adversaire, et il est nettement moins horrible et gigantesque que le gardien des lieux que vous avez vaincu en arrivant. Alors pourquoi êtes-vous si sûr que vos chances de victoire sont risibles ? La faux file dans les airs à une vitesse qui dépasse l'entendement, suivant des courbes incroyables qui parent tous les assauts et frappent les assaillants dans le même élan. Une maîtrise fantasmagorique, qui défie les lois de la physique et le bon sens.

LA GRANDE FAUCHEUSE Habileté : 20 Endurance : ?

Si vous êtes touché par la lame de votre adversaire, vous perdez 4 points d'*Endurance*. Vous ne pouvez pas utiliser la *Chance*. Au bout d'un assaut, rendez-vous au **372**.

839

Pendant votre petit déjeuner, vous interrogez le tavernier sur la façon de rejoindre la Tour de Diamant :

« Ben, il y a La Terrifiante qui va au sud en contournant la péninsule qui est à l'est. Le port se trouve à une demi-journée de marche vers le nord.

- Une demi-journée de marche ! Cette ville s'étend jusqu'où ?

- Jusqu'à l'océan, à une bonne cinquantaine de kilomètres. Comme la forêt est très envahissante et difficile à contenir, les habitants n'ont aménagé que les rivages. Et puis la forêt est protégée par les Esprits de Lumière, donc on ne s'aventure pas trop, vous voyez. Et à l'embouchure, il a une centaine de kilomètres de littoral recouverte chaque côté. La cité de Nahuatl est la plus grande du continent !

Vous vous tenez coi devant la description. Il continue son discours touristique :

- Sur la route, vous pourrez voir le seul bâtiment à étage de la ville : le palais du Prince Téfé. Un véritable chef-d'œuvre architectural de bois et d'os, construit dans un véritable squelette de Moxorq'h.

- Un Prince ? Vous n'avez pas de Roi ?

- Non, il a disparu depuis six mois environ. C'est son fils assure sa succession.

Vous prenez ensuite congé. En milieu d'après-midi, vous tombez sur une esplanade recouverte de grès rose bordée d'arbres-fleurs géants. Vous vous délassiez à l'ombre de l'un d'eux en allant vous asseoir sur un banc libre. À côté de vous, deux garçons jouent au marchand avec des pierres précieuses. Machinalement, vous mettez la main à votre bourse, et en sortez quelques émeraudes pour les examiner. Ce sont effectivement de véritables bijoux, grossièrement taillés et assez bien calibrés cependant. Tout à coup, votre attention est détournée par une chamaillerie :

- Non, ça en vaut dix, tu dois m'en rendre huit.
- C'est même pas vrai d'abord, c'est que cinq ! C'est toi qui veux tous mes rubis.
- Voleur, rend-moi mon saphir !
- Naan !

Une femme intervient et sépare les deux garnements.

- Ça suffit vous deux ! dit-elle en les secouant. Qu'est-ce qu'il se passe encore ?
- C'est Melkian, il veut tous mes rubis.
- Non, c'est lui qui ment, il dit que mon saphir vaut cinq, alors que c'est dix ! geint-il.
- Bon, je vais vous expliquer encore une fois, écoutez bien. Est-ce que vous connaissez l'ordre de la plus précieuse à la moins précieuse ?
- Oui ! Opale, Diamant, Émeraude, Saphir, Rubis.
- C'est bien, vous devez toujours garder cet ordre. Ensuite, c'est très facile : vous comptez avec vos doigts avec cette petite phrase : main gauche, main droite, c'est deux mains, juste les deux mains. Ce qui fait cinq, cinq, dix, dix.
- J'ai compris ! fait le garçon.
- Vas-y, explique-moi. l'encourage-t-elle.
- Un opale c'est cinq diamants ; un diamant, c'est cinq émeraudes ; un émeraude, c'est dix saphirs ; et un saphir, c'est dix rubis !
- Exact, Melkian.
- J'avais raison, j'avais raison, répète-t-il à tue-tête avec une voix aiguë.
- Ça suffit, ne te moque pas de ton petit frère.
- Tu as compris Teltain ?
- Oui. répond le plus jeune d'un air triste.
- Allez, on rentre à la maison, zou ! »

Elle époussette ses deux bambins, et s'en va en vous adressant un sourire gêné. Vous lui répondez d'un mouvement de tête, puis vous levez. Cet intermède vous aura au moins servi de cours d'économie locale (notez le numéro de ce paragraphe, ou recopiez la table de conversion sur votre *Feuille d'Aventure*, vous en aurez besoin pour gérer l'appoint de vos achats dans ce Monde).

Si vous êtes le *Scientifique*, rendez-vous immédiatement au **458**,

Si vous êtes le *Mercenaire*, rendez-vous immédiatement au **290**,

Si vous êtes le *Baroudeur*, vous pouvez chercher le palais au **152**, ou continuer vers le port au **511**.

840

Si vous avez le mot de passe « Chance » inscrit sur votre Feuille d'Aventure, rendez-vous au 125. Si vous ne l'avez pas, mais que le mot « Mémoire » y figure, rendez-vous au 627. Sinon, lisez ce qui suit.

Vous pressez le bouton actionnant le Daleth et aussitôt trois nouvelles portes s'affichent près de vous. Le Daleth ne montrant aucun signe de vibration, vous vous dirigez sans plus tarder vers la porte de votre choix.

Si vous optez pour la porte menant sur une plateforme de goudron et d'où ne se dégage aucun bruit, rendez-vous au **481**.

Si vous choisissez la porte couleur lavande, d'où provient une odeur capiteuse de fleurs accompagné d'un butinement d'abeilles, rendez-vous au **587**.

Enfin si vous optez pour la porte bleue, d'où vous parvient un bruit paisible de vagues, rendez-vous au **159**.

841

Vous êtes certes un guerrier habile mais attaquer de front quinze adversaires relève du suicide. Vous parvenez à éliminer trois Hidiens avant que la marée ne vous engloutisse. Les petits êtres surgissent par dizaine dans le hall de la maison, s'agglutinant comme des mouches pour vous éliminer. Avec une agressivité terrifiante, ils vous mordent, vous griffent, vous rouent de coups en poussant des cris sauvages. Vous tentez vainement de vous relever mais la masse de corps qui vous écrase vous cloue littéralement au sol. Des dizaines et des dizaines de pieds vous piétinent avec fureur mais peu à peu, votre corps vous paraît de moins en moins sensible. La douleur que vous éprouviez au début disparaît petit à petit et une lumière brillante illumine vos yeux hagards. Tout semble si clair de l'autre côté et vous vous laissez porter sans réagir. Puis, brutalement toute sensation disparaît au moment où le dernier souffle de votre vie est expiré par votre bouche ensanglantée. Votre aventure est terminée.

842

Vous avancez rapidement vers le tube transparent, afin d'en connaître la fonction. Alors que vous n'en êtes plus qu'à quelques pas, vous voyez avec surprise l'une des créatures à peau bleue que vous avez déjà croisé, passer devant vous en descendant lentement dans le tube sans être tenu par un quelconque support. Il semble flotter, indifférent à la hauteur vertigineuse au dessus de laquelle il se tient. Plusieurs secondes après son passage, la bordure de l'arcade permettant d'accéder au tube devient bleue. Si vous souhaitez vous aventurer dans le tube allez au **209**.
Si vous préférez laisser le tube et repartir vers les doubles portes allez au **752**.

843

Vous vous redressez d'un bond et tentez de frapper le vieillard à l'aide de votre arme, mais un soudain vertige vous prend et vous titubez en arrière, avant de vous affaler sur le mur de joncs derrière vous. Vous tentez de vous redresser mais c'est peine perdue, et vous vous écroulez sur le sol sale, tandis que l'homme vous regarde, une lueur dans le regard :

« C'est bien dommage, mon belliqueux visiteur, mais je crois que le Monde ne se portera que mieux, une fois que vous aurez disparu. »

Votre corps est soudain secoué de spasmes violents qui vous font vous tordre au sol, avant que vous ne sombriez dans une miséricordieuse inconscience, dont, malheureusement, vous ne vous réveillerez jamais...

844

« Je suis navré mais je souhaite tout simplement rentrer chez moi.

Le Ranganathan vous regarde d'un air calculateur qui vous donne tout à coup un

mauvais pressentiment.

- Je vous ai laissé le choix, répond-il d'un air implacable. Vous avez refusé de me rejoindre de votre plein gré, ce qui est regrettable. Je suis navré mais vous ne pourrez jamais plus quitter Tyerza.

Et sans plus d'explications, le Ranganathan brandit fermement son désintégrateur. Stupéfait, vous le regardez d'un air interrogateur.

- Vous êtes décidément un être inférieur, dit d'un ton glacial et méprisant votre interlocuteur. Le Daleth n'a jamais eu pour but que de nous permettre de nous emparer de l'Aleph. Grâce à lui, nous imposerons notre volonté aux Spectres Chasseurs. Ils seront les agents de ma domination sur la totalité du Macrocosmos, Khul y compris. Vous en savez beaucoup trop pour que je vous laisse repartir. Adieu Khulien. »

Le Ranganathan ouvre alors le feu et tire deux rafales de désintégrateur dans votre direction. *Tentez votre chance.* Si vous êtes *chanceux*, rendez-vous au **665**. Si vous êtes *malchanceux*, rendez-vous au **447**.

845

Vous vous empressez de défoncer le couvercle. Ce qui n'est pas trop difficile grâce à vos multiples ustensiles de survie. Vous récupérez votre torche pour éclairer le fond du tonneau. *Testez votre Habileté.* Car une chose non identifiée vient de vous sauter à la figure, sans doute mécontente d'avoir été ravie aux ténèbres. Si vous ratez le test, elle vous percute le visage et son contact vous effraie autant qu'il vous répugne: une mollesse humide, écailleuse et poilue à la fois. Heureusement, la créature s'enfuit aussitôt après. Mais cette frayeur vous fait perdre un point de *Chance*. Dans le cas contraire, vous évitez l'insecte d'un simple déhanchement. En vous épongeant le front, vous pouvez enfin scruter l'intérieur de ce vieux récipient bruyant. Vous y trouvez trois objets métalliques d'une longueur moyenne et d'un certain poids pour deux d'entre eux. Le premier est une lame recourbée, sans doute un sabre de vos ancêtres, le second est une massue épineuse. Quant au troisième, nettement plus fin et léger, il s'agit d'un simple tube de cuivre dont une extrémité semble garnie, mais encrassée. Comptabilisez un point de *Temps*. *Si vous le désirez, vous pouvez amener ces objets aux Technocrates : le Cimeterre, la Masse d'armes et le Tube de cuivre. Notez-en tout ou partie sur votre Feuille d'Aventure.* En tout cas, vous poursuivez votre besogne au **181**. Naturellement, si la garniture du Tube de cuivre vous intrigue au point de ne pas pouvoir résister à l'envie de le frotter pour mieux la discerner, vous pouvez tout aussi bien faire un crochet en vous rendant au **510**.

846

Assez témérairement, voire follement, vous partez en courant à travers les herbes hautes, les crocodiles se jettent aussitôt à votre poursuite. Il semble qu'ils soient plus lents que vous, se heurtant à des obstacles verts qui eux aussi se lancent dans la course. Cela, vous ne l'aviez pas prévu. Cette prairie est infestée de crocodiles, il y en a absolument partout, un par mètre vous semble-il, et tous ont paraissent avoir une faim de loup. Vous comprenez que vous n'avez aucune chance de vous en sortir. Vous allez mourir déchiqueté, avec sûrement une douleur prolongée. A moins que vous n'ayez la

chance absolue d'avoir le temps d'utiliser votre Daleth, mais vous en doutez. *Tentez votre chance*. Si vous êtes *chanceux*, vous y parvenez presque miraculeusement. Rendez-vous alors au **344**. Mais si vous êtes *malchanceux*, les crocodiles vous rattrapent aisément. Vous vous tournez alors pour votre ultime combat. Rendez-vous au **335**.

847

Vous vous précipitez vers le balcon, ouvrez la porte à la volée et vous appuyez sur la rambarde. En regardant vers le bas, vous apercevez une petite corniche longeant le mur extérieur: En vous suspendant à la balustrade, vous devriez pouvoir y prendre pied...

Si vous voulez descendre sur la corniche, rendez-vous au **783**.

Si vous hésitez, vous devrez affronter le Spectre, rendez-vous au **271**.

848

Des points blancs dansent devant vos yeux et vous avez la tête qui tourne. De toute évidence, vous aurez toujours autant de peine à vous remettre du trajet d'une porte hologramme à l'autre. Vous patientez quelques instants, le temps de reprendre complètement vos esprits. Lorsqu'enfin vous recouvrez totalement votre vision, c'est pour découvrir que vous vous tenez sur un chemin rocailleux qui s'enfonce profondément en direction des collines. Vous regardez autour de vous et tout ce que vous apercevez sont des pierres bordant le sentier ainsi que de grands arbres formant une forêt dont vous ne voyez pas le bout. Il fait chaud, le soleil est haut dans le ciel et ses rayons viennent vous recouvrir, vous procurant une sensation de bien être. Des chants d'oiseaux retentissent dans l'air, tout comme le cri de quelques animaux s'ébattant dans la forêt. Vous observez attentivement les lieux, cherchant un indice qui vous permettrait de savoir dans quel genre de Monde vous venez d'atterrir. Comme vous ne voyez rien d'inhabituel, vous levez la tête au ciel, qui sait ? Peut-être allez-vous croiser des engins volants ? En tout cas, dans l'immédiat, ce n'est pas le cas. Profitant que le beau temps soit de mise, vous portez vos pas en direction du sentier qui monte en direction des collines que vous apercevez au loin, mais avant cela, vous fouillez dans votre sac et quand vos doigts caressent la surface du Daleth, vous poussez un soupir de soulagement : l'artefact est toujours là. Rassuré, vous commencez l'ascension de ce nouveau Monde. Les cailloux crissent sous vos semelles et vous espérez vivement que ceux-ci ne seront pas responsables d'une éventuelle chute de votre part. Rapidement, et ce, seulement après quelques petites minutes de trajet, le chemin se scinde en deux. Si le chemin que vous suivez continue droit devant vous, un autre s'enfonce dans les profondeurs de la forêt en direction de l'ouest. Vous regardez en direction de ce dernier mais vous ne voyez rien de spécial. Si vous désirez emprunter cette route annexe, rendez-vous au **722**, si vous préférez poursuivre le long du sentier principal en direction du nord, rendez-vous au **491**. Enfin, si vous voulez déjà quitter ce Monde, rendez-vous au **756**.

849

Vous entamez la discussion avec le marchand pour savoir ce qu'il se passe

actuellement dans le monde extérieur. Il vous répond de sa voix dérangeante tout en servant les autres clients :

« Ah mon bon monsieur, ces derniers temps, on a de plus en plus de mal à contacter le monde. Déjà qu'on est dans un coin bien isolé, alors si en plus les gens du dehors refusent de nous parler... Figurez-vous que l'autre jour, le Fernand était en train de s'occuper de ses vaches quand un ménestrel s'est pointé. Et bien devinez quoi, le saltimbanque, il s'est enfui à toutes jambes quand Fernand l'a voulu lui causer ! A ni rien comprendre. Le Fernand est peut-être pas très beau, mais ce n'est tout de même pas un monstre enfin. Et je parle même pas de la fois où les gars du pont ont voulu pousser jusqu'au poste frontière des montagnes. Repoussés par les gardes qu'ils ont été. Pas le droit de passer par là qu'ils disaient ! On ne peut même plus circuler dans son propre pays, oui-da. Enfin, on a l'habitude de se suffire à nous-mêmes dans le coin, et l'avantage de la situation est qu'on a plus vu un perceuteur depuis belle lurette. »

Vous préférez diplomatiquement garder le silence sur le fait qu'il ne semble pas remarquer de différence entre vous et lui, comme le fait que vous respirez. Apparemment, de son point de vue, vous êtes un client comme les autres. Si vous voulez maintenant faire quelques courses, rendez-vous au **309**. Si vous voulez explorer la ville plus en avant, allez au **92**. Si vous voulez déjà quitter ce Monde, rendez-vous au **840**.

850

Vous décidez de garder l'arbalète pour le premier assaut. Vu que vous avez un peu de temps, vous allez fouiller les autres salles. Dans l'armoire d'un soldat, vous trouvez un pistolet laser chargé ! Vous le glissez joyeusement dans une poche revolver de votre pantalon (*ajoutez cette arme à votre Feuille d'Aventure et notez qu'elle possède deux charges*), voyant le combat à venir comme une tuerie impitoyable. Rendez-vous au **84**.

851

Vous prenez une profonde inspiration, et vous ouvrez le plus silencieusement possible la porte. Bien vous en a pris, car du coup personne ne remarque votre entrée. Le spectacle qui se déroule dans cette pièce vous laisse pantois.

La salle est immense, près de cinquante mètres sur trente. Elle est divisée en des dizaines de petites pièces par des grilles métalliques d'environ deux mètres d'envergure. Chacune de ces cellules est vide, hormis un lit de mousse semblable à celui de votre chambre. Visiblement, ces cages ont été conçues pour abriter une population très nombreuse....celle du village ! En effet, la salle est bondée d'Hidiens qui paraissent assez nerveux. Vous les voyez gesticuler comme de beaux diables et s'apostropher assez violemment entre eux. Vous tendez l'oreille pour percevoir leurs cris :

« On en a assez de cette vie !

- Ca ne peut plus durer !

- Vous n'avez pas le droit de nous obliger à faire ça !

Une fois familière s'élève alors et la foule se tait instantanément :

-Vous savez bien que ce n'est pas de gaieté de cœur que je vous impose nuit après nuit ce rituel, dit lentement Selnyon, dont vous reconnaissez distinctement le timbre. Mais nous n'avons pas le choix ; souvenez-vous de ce qui est arrivé la dernière fois où nous n'avons pas pris de précaution.

- Nous refusons, crie quelqu'un en guise de réponse.

Aussitôt, tout le Monde fait chorus et l'ambiance devient rapidement électrique. Les Hidiens ne sont visiblement pas autant en harmonie que vous le pensiez.

- Vous allez rentrer dans ces cellules, crie Selnyon, d'une voix plus mordante, de gré ou de force ! »

La situation se détériore encore et risque de tourner rapidement à l'orage. Selnyon ne parvient pas à calmer ses compagnons et vous sentez la panique monter dans le son de sa voix.

Si vous voulez intervenir dans cette discussion, rendez-vous au **560**.

Si vous préférez continuer à observer en silence, rendez-vous au **764**.

Enfin, si vous voulez neutraliser Selnyon, rendez-vous au **724**.

852

Vous attaquez une délicieuse tarte au Mangarine (sorte de mandarine contenant des quartiers à chair ferme et très juteuse dont le goût se rapproche de la mangue trop mûre), lorsqu'une querelle éclate derrière vous. Probablement une histoire de triche, vu l'ambiance électrique qu'il y avait autour des lancés de dés. Tout à coup, un hurlement vous fait sursauter de surprise. Un grand escogriffe mal rasé couvert de cicatrices vient de planter le joueur qui était assis près de lui. Il saute vers les deux autres avec la ferme intention de les égorger de la même façon. Ces derniers prennent la poudre d'escampette, poursuivis par le fou furieux qui beugle les pires insanités. Vous passez à l'action quand un des fuyards prend une serveuse en otage. Vous l'assomez avec une chaise, en prenant soin de ne pas blesser la pauvre fille traumatisée. De l'autre côté de la salle, le gaillard armé vient de renverser la table d'un homme replet aux atours raffinés. Pensant voir sa dernière heure arriver, le bourgeois pousse des cris aigus surexcités, ressemblant à un chiot qui couine devant un adversaire trop imposant.

« Pitié, laissez-moi, j'ai rien fait ! glapit-il

Vous empoignez votre myriade pour secourir ce malheureux.

- Hé, toi ! Viens donc te défouler sur moi ! lancez-vous à la cantonade.

Votre tactique fonctionne à merveille. L'agresseur fou se retourne en grognant :

- T'en veux aussi, p'tit merdeux ? »

Il se rue sur vous avec son coutelas d'os rougit par le sang. Vous aviez anticipé la transformation de votre arme, mais celle-ci ne s'est pas produite. Cela vous déstabilise lors du premier assaut : ne lancez qu'un seul dé lors du calcul de votre force d'attaque. Ensuite, continuez le combat normalement.

JOUEUR FURIBOND Habilité : 6 Endurance : 6

Si vous êtes vainqueur, continuez votre lecture.

Vous enjambez le cadavre et relevez le commerçant qui vous remercie chaleureusement, louant devant toute l'assemblée votre courage exemplaire. Ensuite, il vous paye un verre et vous offre même une récompense (*rajoutez 6 diamants sur votre Feuille d'Aventure*) ! Vous finissez la soirée en charmante compagnie. Votre dame d'un soir vous quitte dès que vous êtes au pays des songes. Rendez-vous au **270**.

Alors que vous vous apprêtez à porter le coup de grâce, le Ranganathan déjà à moitié mourant vous saisit par la manche :

« Vous n'avez aucune idée des horizons que pourrait offrir le Daleth. Des Mondes et des trésors que même votre imagination ne peut concevoir. Des créatures si fabuleuses qu'un simple mortel en perdrait la raison. Je vous offre plus de connaissance qu'aucune créature n'en a jamais accumulé. Epargnez-moi et ensemble nous explorerons le Macrocosmos.

- Même les choses que vous évoquez ne valent pas la peine de mettre en péril l'ensemble des habitants de l'univers, rétorquez-vous. J'ai choisi mon camp.

Le Ranganathan pousse un rugissement de désespoir et tente de vous porter un coup vicieux mais vous pariez son attaque et vous tirez à bout portant. Le corps carbonisé de l'humanoïde retombe, à jamais immobile sur le sol métallique.

- *Vous avez fait le bon choix.*

En vous retournant, vous constatez que trois Spectres Chasseurs se sont matérialisés. Pour la première fois depuis que vous avez croisé leur route ils ne vous attaquent pas. Au contraire, Ils s'approchent révérencieusement de vous et vous songez à la terrible méprise qui vous a conduit à fuir et combattre des créatures qui ne vous voulaient aucun mal personnel.

- *Vous avez préservé l'univers en reconstituant l'Aleph artificiel et en choisissant de combattre les Ranganathans. L'équilibre cosmique est à nouveau assuré. Notre mission sera achevée si vous acceptez de nous remettre l'Aleph artificiel.*

- Qui êtes-vous exactement ? demandez-vous auparavant, bien décidé à avoir une réponse concrète à la question qui vous turlupine depuis le début de votre périple.

- *Nous sommes l'Aleph, c'est à dire tout et le néant à la fois. Nous sommes partie intégrante du Macrocosmos. Nous assurons sa survie par tous les moyens que nous estimons nécessaires. Nous vous l'avons dit : nous ne sommes pas mauvais. Le mal comme le bien sont des notions futiles qui ne nous concernent pas. Nous faisons ce pourquoi nous existons, ni plus ni moins. Nous répondons à l'appel de l'Aleph.*

- Mais qui vous a créé ?

- *Personne ne nous a créé, comme personne n'a créé les lymphocytes qui circulent dans votre corps. Nous existons et cela s'arrête là. Les légendes qui circulent à notre sujet sont erronées. Elles sont en grande partie fondées sur un incident qui s'est produit voilà des siècles. Un Archimage, du nom de Globus, est parvenu à nous asservir grâce à la puissance de sa magie noire. Il nous a forcé à traquer l'un de vos semblables, qui par un concours de circonstance, portait l'Aleph. Le sortilège a pris fin avec la mort de Globus. Durant cette poursuite, nous sommes apparus aux yeux des êtres du Macrocosmos sous un jour qui n'était pas le nôtre. On a alors oublié notre rôle de gardiens et nous sommes devenus aux yeux de tous des créatures de cauchemar et aujourd'hui, seule cette image de nous reste vivace.*

Le Spectre s'interrompt puis dit :

- *Voulez-vous nous remettre l'Aleph artificiel ?*

Les explications vous ayant pleinement convaincu, c'est cette fois sans hésiter que vous tendez le globe au Spectre le plus proche. Celui-ci s'en saisit et se concentre intensément. Le Daleth commence alors à se volatiliser progressivement. Une dernière fois, vous fixez votre regard sur ce petit globe électronique, qui vous a causé tant de

soucis. En quelques secondes, il a totalement disparu. Une dernière question se pose encore :

- Et pour ce qui est du véritable Aleph ? demandez-vous.

- *Utilisez-le une unique fois, pour rentrer dans votre Monde, répond un des Spectres. Il disparaîtra de lui-même au cours du voyage et reviendra au Macrocosmos, comme il en a toujours été.*

Vous acquiescez et saisissant l'Aleph, vous le fixez intensément en songeant à votre Monde natal. Les infinies choses qui le composent se fondent alors dans un kaléidoscope de couleurs, qui vous attire hypnotiquement. Vous vous sentez partir loin de ce Monde et la dernière chose que vous contemplez est le geste d'adieu que vous adressez les Spectres. Simultanément, retentissent leurs voix à l'unisson :

- *Adieu humain. Nous n'oublierons jamais les actes que vous avez accomplis.* »

Puis, le laboratoire et les Spectres disparaissent de votre champ de vision, pour laisser place à des ténèbres tourbillonnantes qui semblent infinies.

Si vous interprétez le *Baroudeur*, rendez-vous au **915**.

Si vous jouez le *Scientifique*, rendez-vous au **916**.

Enfin, si vous êtes le *Mercenaire*, rendez-vous au **917**.

854

Lorsque vous vous relevez, vous avez de nouveau un corps. Mais celui-ci n'est qu'une coquille vide. Aucune sensation ne vous vient, et vous savez que nulle autre dépendance corporelle ne viendra vous déranger sur le chemin de l'Illumination. Vous vous caressez le visage pour constater que celui-ci a bien un attribut animal, le chien en ce qui vous concerne. L'homme-faucon se tient devant vous :

« Bienvenue à Toi, Apédémak. Je suis Horus. »

C'est alors que vous voyez d'autres hybrides, une femme-chat (Bastet), un homme-bélier (Amon), une femme-vache (Hathor)... Chaque fois que vous en voyez un, son nom apparaît clairement en vous. Vous êtes devenu un Atemporel. Votre seule raison de vivre, sera de lire tous les livres de la Bibliothèque de Babel, du premier (que des « a ») au dernier (que des espaces). Et vous atteindrez l'Illumination. Vous sortez de l'autel, puis vous dirigez vers les étagères du « A », la première des soixante sections de cet univers circulaire... Bonne lecture dans votre nouveau seuil d'existence...

855

Vous atteignez le mur avec un sentiment mêlé de soulagement et de dégoût. Vous agrippant aux aspérités de la roche, vous vous hissez jusqu'à la première protubérance pour vous débarrasser des larves restantes qui vous grignotent. Vous perdez un point d'*Endurance*. Un glapissement insistant retentit au-dessus de vous. Dans quel guêpier vous êtes-vous encore fourré ? Vous entamez difficilement l'escalade. Arrivé près du boyau d'où vous êtes descendu, vous voyez le museau d'un renard apparaître à la lueur de votre torche. Vous êtes surpris de la banalité de l'animal. Ce dernier vous regarde tranquillement, puis se transforme en vieillard ! Votre guide se trouve à quatre pattes au-dessus de vous.

« Vous pourriez-me dire ce que vous faites ?
- Heu... je remonte ! dites-vous décontenancé.
- Je vous avais dit de m'attendre !
- Ouais, ben j'ai glissé ! mentez-vous

Il vous regarde avec un regard en coin qui en dit long sur ce qu'il pense.

- Et bien continuez votre escalade tant que vous y êtes, la sortie est juste au-dessus. »

Vous vous exécutez pour atteindre enfin la portion horizontale de la structure métallique. Levant votre torche, vous n'arrivez pas à voir la moindre réverbération, cette salle doit être immense. Indranil passe devant vous sans aucun bruit, et vous fait signe de le suivre. Une heure plus tard, vous rejoignez un large tunnel. Rendez-vous au **199**.

856

Vous prenez un livre au hasard. En le feuilletant, vous n'y trouvez aucun texte intelligible. Pendant des pages et des pages, les lettres se suivent sans logique particulière. Vous avez du mal à imaginer qu'il existe une langue n'utilisant que des consonnes. Ensuite, vous tombez sur une cinquantaine de pages de « d ». Vous le rangez et en prélevez un autre. Étonnamment, le contenu est le même, le passage de « d » y est aussi présent. Quatre autres ouvrages plus tard, vous concluez que cette étagère ne contient rien d'intéressant. Quel est l'intérêt de garder des œuvres contenant de telles erreurs d'impression ? Soudain, un homme-faucon au plumage blanc immaculé apparaît près de vous ! Rendez-vous au **466**.

857

Une heure plus tard, vous arrivez à l'extérieur. Il fait toujours aussi froid, et le ciel est parsemé de nuages stratosphériques filandreux. Vous attaquez l'ascension de l'escalier flamboyant. En milieu de journée, l'air commence à vous picoter la gorge, et vous vous essoufflez facilement (vous perdez 3 points d'*Endurance* ; si vous possédez une Fourrure de Yak'Mouth vous en perdez un seul). Paradoxalement, la température augmente légèrement, et l'absence de vent aide à supporter la forte froideur ambiante. Levant les yeux au ciel, vous ne voyez toujours rien de spécial, la colonne vitreuse s'enfonce dans le firmament, dont le bleu marine laisse passer quelques éclats stellaires. Et puis autre chose vous inquiète : y aura-t-il de l'air jusqu'en haut ? Vous avez l'impression de ne pas tourner, et de suivre un mur rectiligne. L'altitude à laquelle vous vous trouvez dépasse votre entendement, et vous n'êtes qu'au tout début de cette escalade contre-nature. Le continent sud s'étend à vos pieds, comme si vous étiez en avion. Le massif montagneux où vous êtes barre l'est de la vallée d'émeraude sur toute la longueur. Le fleuve paresseux prend son origine au-delà de l'horizon austral. À l'ouest, se dessine l'ancienne chaîne rocheuse, avec ses sommets arrondis et ses volcans encore fumants. Pourtant, la courbure de la planète est peu marquée, ce qui vous laisse penser qu'elle doit être environ deux fois plus grosse que Titan. D'où vous êtes, le lac gelé ressemble à une pièce de monnaie. Un vertige vous prend, et vous vous appuyez contre le mur. Qui a eu cette idée saugrenue de faire un escalier d'une telle hauteur sans rambarde ? Vous vous asseyez pour faire une pause. Si vous possédez la Corne d'Abondance, rendez-vous au **536**, sinon allez au **634**.

858

« Alors sauvons l'autre Monde !

- Pardon ? répond le scientifique d'un ton interloqué.

- La mission que nous avons faite tout à l'heure. Nous avons volé des pièces dans un Monde qui avait le même problème ! Puisque nous ne pouvons plus rien faire, rendons leur ce que nous leur avons pris ! On leur doit bien ça, non ?

- Je comprends votre point de vue. Remontez votre Daleth, je vais chercher les deux barrettes qui sont dans la machine.

Après une demi-heure de programmation, le scientifique ouvre un passage inter-dimensionnel instable.

- Allez-y tout de suite ! J'ai shunté les sécurités, ça ne va pas tenir longtemps !

Vous leur faites un rapide signe d'adieu, et franchissez la porte avec votre Daleth qui tremble comme jamais. Vous craignez qu'il ne se disloque dans votre sac, mais dès que la porte se referme, il arrête de vibrer.

- Ohé !! criez-vous en vous dirigeant vers la géode.

Votre double qui s'étonne de vous revoir.

- J'ai vos morceaux de Daleth ! vous exclamez-vous, répondant à son interrogation muette. Vous allez pouvoir sauver votre univers.

Son visage s'éclaire, et il court vers vous :

- C'est vrai ! C'est génial !!

- On n'a malheureusement pas pu sceller la porte de la chose ténébreuse, alors je me suis dit que si vous réussissiez de votre côté, ce ne serait pas un échec total. »

Prenant les deux fragments avec fébrilité, il vous remercie d'une virile poignée de main et d'une chaleureuse accolade. Vous lui faites ensuite vos adieux, sachant que ce Monde là au moins sera sauvé. Vous en avez l'intime conviction. Vous remontez le Daleth, l'activez, et vous contemplez les trois portes affichées devant vous. Choisissez celle que vous souhaitez emprunter.

Si vous voulez franchir la porte laissant entrevoir un petit village d'apparence paisible, mais d'où se dégage une odeur de pourriture, rendez-vous au **492**.

Si vous choisissez plutôt la porte menant au beau milieu d'une mer calme, et d'où se dégage le bruit rassurant de vaguelettes inoffensives, rendez-vous au **159**.

Enfin, si vous optez pour la porte menant sur une plateforme de goudron et d'où ne se dégage aucun bruit, rendez-vous au **481**.

859

Les baies ont un goût vaguement sucré, pas désagréable mais suffisamment étrange pour que vous n'en redemandiez pas. Comme le vieil homme ne vous a pas donné de couverts, vous devez les manger avec votre main, ce qui colore vos doigts de jus orangé. Une fois le repas terminé, vous tentez de vous essuyer sur votre tunique mais la coloration persiste.

« Hé bien, étranger, reprend votre hôte, quelles nouvelles d'au-delà des montagnes ?

- Pas grand-chose, lui répondez vous pour éluder la question.

- Le Seigneur Valtinn règne toujours sur les contrées d'au-delà des Monts brumeux ?

- Heu...Oui, je crois...Mais je n'ai eu que peu de contacts avec son peuple, je préfère voyager discrètement.

- Je vois...Vous devez venir de très loin pour si mal connaître le Seigneur Valtinn et ses soldats.
 - Oui, de très loin...
 - Mmm...Mais moi je crois que vous me mentez. Il n'est pas de contrée si lointaine qui ne soit sous le joug du Seigneur tyran. Et nous n'apprécions guère les espions, par ici...
 - Je ne vois pas de quoi vous voulez parler, répondez vous, je suis un honnête voyageur qui...
 - Balivernes! vous interrompt le vieil homme, vous n'êtes ici que sous un faux prétexte, mais je saurais tirer partie de votre trahison...Les baies que vous venez de manger contiennent un poison lent qui aura raison de vous sous peu, à moins que vous ne me rendiez un petit service...
 - Qu'avez vous fait ? hurlez vous en vous relevant, vous m'avez empoisonné?
 - De quoi vous rendre docile. J'ai le remède. Ou plutôt, je sais le préparer, mais il faudra que vous alliez au pied des montagnes chercher des racines pour que je le prépare. Nous avons beaucoup de malades, ici, mais les bêtes sauvages de la grève m'empêchent d'aller chercher les plantes dont nous avons besoin pour nous soigner. Ramenez en suffisamment, et je vous donnerai l'antidote.
 - Jamais de la vie !
 - C'est justement votre vie qui est en jeu, vous répond le vieillard en souriant. Allez chercher ces plantes ou bien mourez dans la souffrance. »
- Si vous acceptez le marché allez au **526**.
Si vous préférez attaquer le vieil homme, rendez-vous au **843**.

860

Sdashilr reprend son souffle un instant, puis vous parle enfin du Daleth.

« Nous savons que tu es probablement à la recherche d'un des morceaux du Daleth. Il y a plusieurs mois, nous avons trouvé sur les fonds marins un fragment d'artefact étranger. Par prudence, Tjdian, notre Chrysalide, n'a pas absorbé cette possible partie du Daleth. Des Lashlkvys de la caste des Souffleurs ont enveloppé cet objet dans une membrane protectrice qu'ils ont gonflé d'air, et ils ont expédié le tout vers la surface. C'était bien trop risqué de garder un tel objet près de nous, et nous avons peur que cela attire des Porteurs de Globe. Mais nos efforts n'ont pas empêché ta venue... »

Si vous ne l'avez pas déjà fait, vous pouvez le questionner sur l'Aleph, Rendez-vous au **445**.

Sinon, allez au **760**.

861

Dans un grondement sourd, le ciel non loin de vous explose sous la poussée d'un nouveau ver des sables, qui émerge puissamment de sa tanière souterraine. Avant que votre ultime équipier n'ait pu réagir, le ver l'attire dans le gouffre béant de sa gueule et le broie en une poignée de secondes. Horrifié et pris de panique, vous jetez votre arme et vous tentez de rejoindre la jeep pour une fuite désespérée. Vous n'y arriverez hélas jamais. A votre tour, vous vous sentez brutalement soulevé au delà du sol, tandis qu'une douleur aigue saisit chaque parcelle de votre corps. Puis le ver referme sa gueule, vous plongeant durant une poignée de secondes dans des ténèbres sans nom, juste avant

que des centaines de dents aiguës ne vous taillent en pièce. Votre aventure est terminée.

862

Vous entendez du bruit et vous vous retournez d'un bloc. Par le chemin d'où vous venez est en train d'arriver Rouge (*rajoutez-le à la liste des personnes présentes*). Tout du moins, quelque chose qui lui ressemble. Il porte bien les mêmes habits ensanglantés, mais son torse est revenu à la normale, et s'il titube, il se déplace pourtant. Son visage n'est plus caché sous un masque. Ses traits sont tirés, ses yeux exorbités et des canines démesurées dépassent de sa bouche. Il n'a pas l'air en pleine forme, loin de là, mais semble nettement moins... mort. Vous ressentez alors une piqûre à la jambe. Vous perdez un point d'*Endurance*. En baissant les yeux, vous remarquez une sorte de grosse sangsue, mais rouge cramoisie, et qui semble partir de sous votre semelle jusqu'à votre cheville qu'elle vient de mordre avec délectation. Vous l'envoyez valdinguer d'un violent coup de pied. Sa trajectoire ne suit pas du tout la courbe prévue, puisqu'elle effectue un virage en l'air, pour atterrir dans la bouche de Rouge, où elle se fond aussitôt en sang frais, pour être avalée goulûment. Ce dernier semble sacrément ragaillardi par ce repas et avance vers vous, le sourire aux lèvres. Rendez-vous au **167**.

863

Votre attaque prend complètement au dépourvu les Hidiens. D'un coup bien placé de votre arme, vous assommez proprement le premier avant qu'il n'ait pu esquiver le moindre geste. Mais vous ne pouvez pas échapper au combat contre le second :

HIDIEN Habilité : 6 Endurance : 8

Si vous l'emportez en sept assauts ou moins, rendez-vous au **88**. S'il vous fait huit assauts ou plus pour vous défaire de votre adversaire, une dizaine d'Hidiens, une bonne dizaine d'Hidiens fait irruption devant la demeure. Rendez-vous alors au **361**.

864

Vous pénétrez dans le petit cabinet de toilette et en faites le tour des yeux. L'endroit semble spartiate mais dispose d'un lavabo, de ce qui ressemble à une douche, ainsi qu'un curieux dispositif qu'après inspection vous identifiez comme un W.C. L'idée de prendre une bonne douche vous traverse un instant l'esprit : Voilà qui serait bienvenu et permettrait de vous détendre un peu, mais peut-être devriez vous plutôt songer à trouver un moyen de vous échapper...

Si vous décidez de prendre une douche allez au **403**.

S'il vous semble plus urgent d'inspecter votre chambre allez au **814**.

865

Vous retournez rapidement vers la table, afin de prendre la chaise pour défoncer la baie

vitrée, lorsque vous songez que vous risquez de faire du bruit, et par là même d'attirer les gardes...Vous faites des yeux le tour de la chambre, dans l'espoir de trouver de quoi bloquer, au moins temporairement, la porte, mais rien ne se présente qui puisse être utilisé pour cela. En désespoir de cause, vous poussez le lit tout contre l'ouverture, espérant que cet obstacle empêchera quiconque de pénétrer le temps que vous vous évadiez. Vous vous emparez ensuite rapidement de la chaise et la projetez violemment contre la baie vitrée à plusieurs reprises, avec l'énergie du désespoir. Mais aurez-vous la force de briser la vitre ?

BAIE VITREE Habilité : 3 Endurance : 12

Menez ce combat comme n'importe quel autre combat. Les points que vous perdez lors d'un assaut manqué correspondent à la fatigue occasionnée par votre tentative. Si votre endurance descend en dessous de 5, vous devrez arrêter vos efforts, épuisé par vos coups répétés. Si l'*Endurance* de la baie atteint 0 ou moins, vous aurez réussi à la casser. Vous devez réussir à briser la vitre en moins de 15 assauts. Au delà, les gardes auront réussi à pénétrer dans la pièce pour vous empêcher de vous échapper.

Si vous brisez la baie en 14 assauts ou moins allez au **388**.

Dans le cas contraire allez au **581**.

866

Vous le suivez dans la grande galerie dont les parois sont recouvertes de givre. Plus vous avancez, plus il fait froid. Tout à coup, une sorte de grondement fait vibrer la glace.

« Le voilà. Tenez-le en respect avec la torche, je l'attaquerai par derrière.

À peine a-t-il fini de vous donner ces instructions, que surgit une sorte de lynx géant hérissé de poils de cristal. Deux monstrueuses canines translucides sortent de sa gueule livide. Un nouveau rugissement vous convainc qu'il ne s'agit pas là d'une hallucination. C'est une créature de givre des profondeurs. Donc, les dégâts de glace lui redonnent de l'*Endurance*, les dégâts de feu sont doublés. Par contre, elle est insensible aux dégâts de vie, de mort, et aux poisons.

STRINX DE GIVRE Habilité : 10 Endurance : 40

Si vous arrivez à descendre son Endurance à 20 ou moins, continuez votre lecture.

Vous entendez soudain un feulement effroyable, suivi d'une vague de feu impressionnante. Vous avez juste le temps d'esquiver la flamme qui englobe complètement le monstre. Lorsque vous vous relevez, vous êtes dans une immense flaque d'eau qui commence à prendre en masse. Devant vous se tient un renard, ses poils rouge vif ressemblent à des flammèches. Tout en avançant, l'animal se redresse sur ses pattes arrières, puis se transforme sous vos yeux en être humain. Votre guide, plus précisément !

- Allons-y, nous devons atteindre le Monde de métal. »

Vous restez bouche bée devant le vieillard qui vous dit ça, comme si c'était parfaitement normal de se transformer ainsi en animal de feu. Vous lui emboîtez néanmoins le pas sans protester. Rendez-vous au **199**.

867

Vous atteignez enfin la Tour de Diamant. Au début, vous avez l'impression de vous trouver devant un mur de lumière aveuglant. Vous décidez d'attendre la soirée afin d'y voir plus clair. Le vent froid mordant qui longe la paroi devient pénible à supporter, et sape le peu de chaleur que vous avez en vous (vous perdez 3 points d'*Endurance* ; si vous possédez une Fourrure de Yak'Mouth vous en perdrez un seul). Vous marchez donc le long de la construction pour voir s'il y aurait autre chose d'intéressant, et en profiter aussi pour maintenir votre corps à une température viable. Vous ne voyez que de la glace, de la glace, et encore de la glace. Vous avez l'impression d'être au bord du Monde. Dans les anciennes croyances, les habitants de Titan pensaient que le Monde était plat, et qu'un gouffre infini peuplé de monstres titanesques bordait les océans. Peut-être qu'en venant ici, les autochtones d'Akbar auraient envie de répandre une rumeur équivalente : Akbar est entouré d'un mur de diamant gardé par une Hydre géante ! Vous souriez à cette parabole tout en continuant votre exploration. Rendez-vous au **596**.

868

Armé de votre myriade, vous descendez le vallon en direction de la ferme, en prêtant attention au moindre bruit suspect. Rapidement, vous atteignez le pâturage et vous vous étonnez de le voir complètement vide. Où sont passés les animaux ? Enfin, peut-être que, après tout, vous vous trouvez dans un Monde totalement différent de ceux que vous connaissez où les animaux ne sont pas les mêmes. Vous ne pouvez pas le savoir car vous n'en avez rencontré aucun ! Vous vous sentez vraiment seul et démuni en observant les hautes collines et les vastes montagnes au loin qui vous encerclent. Des centaines de fleurs jaunes sont disséminés sur l'herbe qui vous entoure, ainsi que des gros rochers. Vous vous mettez debout sur l'un d'eux et vous regardez autour de vous, votre main droite servant de visière au dessous de vos yeux. Il n'y a rien et vous devez l'accepter. Descendant de votre rocher, vous réfléchissez à la suite des opérations. Si vous voulez entrer dans la ferme, rendez-vous au **87**, si vous préférez commencer par l'étable, rendez-vous au **802**, mais si vous voulez finalement regagner le chemin qui monte à travers les collines, rendez-vous au **286**. Mais dépêchez-vous de prendre une décision, car la nuit commence déjà à prendre le dessus sur le soleil. Enfin, si vous voulez déjà quitter ce Monde, notez bien le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au **756**.

869

À la sortie du coude, le couloir donne accès à une très longue salle éclairée par une série de lustres électriques. Des alignements de tables basses vitrées remplissent l'espace, disposées de manière à permettre un passage aisé aux visiteurs du musée. Vous croyez l'endroit désert mais apercevez finalement un couple de personnes âgées à l'extrémité de l'immense pièce. Ils se trouvent trop éloignés pour s'être aperçus de votre arrivée.

La galerie est plongée dans un tel silence que vous ne pouvez pas vous empêcher d'avancer lentement au milieu de l'exposition, de peur de troubler la sérénité des lieux. Des centaines d'objets de petite taille sont rangés sur le tissu rouge qui recouvre

chaque table, sous les protections en verre. Colifichets antiques, poteries brisées, résidus vestimentaires, aucune de ces vieilleries n'évoque le Daleth mais vous les examinez patiemment au cas où la sphère vous aurait conduit ici pour une raison bien précise.

Une agitation en provenance de l'entrée derrière vous attire votre attention au moment où vous passez sous une arche cintrée recouverte de moulures tarabiscotées. Plusieurs personnes semblent accourir dans votre direction et vous êtes envahi par un mauvais pressentiment.

Si vous vous accroupissez derrière un volumineux coffre de bois qui sert de support à une lampe décorative, rendez-vous au **301** ; si vous rejoignez en hâte le fond de la galerie où se trouvent encore les deux autres visiteurs, allez au **143**.

870

« Si j'accepte de vous aider, dites-vous, vous devez m'en dire plus sur la tâche que je dois accomplir, ainsi que sur les dangers que je peux rencontrer.

- Tu devras cueillir quelques plantes dont j'ai besoin pour préparer des remèdes. Quelques graines de flistor, tout d'abord : ce sont de petits arbustes à feuilles bleues. Ramasse autant de graines que tu pourras. Il me faut aussi quelques champignon troglodytes, que tu trouveras en explorant les grottes du piémont. Enfin, ramène moi aussi quelques baies d'olfag : Elles sont de couleur brune et de forme oblongue. En ce qui concerne les dangers, il y a de nombreuses bêtes qui hantent les abords du lac, et les soldats du Seigneur Valtinn ne sont pas les moins sauvages. Méfies toi plus particulièrement des siffleurs : ce sont de petits oiseaux au plumage bleuté. Ils ne sont pas dangereux en eux-mêmes, mais leur chant attire invariablement de plus gros prédateurs. Si tu vois ou entends un siffleur, fuis tout de suite, car il y a fort à parier qu'un danger te guette à proximité. »

N'ayant plus rien à ajouter, le vieil homme vous indique de la main l'entrée de la hutte, vous invitant par ce geste à partir pour accomplir votre mission. Pour cela, rendez-vous sans plus attendre au **765**.

871

Floc floc floc.

Vos pas s'enfoncent dans un sol particulièrement glissant, qu'on croirait fait de gélatine blanche presque translucide. Continuant d'avancer à l'aveuglette, votre pied d'appui dérape soudain et vous perdez l'équilibre. *Testez votre Habileté.* Si le test est négatif, rendez-vous au **705**. S'il est réussi, rendez-vous au **759**.

872

À cause de l'abondance de sable, vous ne réalisiez pas que le sol des ruines de la Forteresse est en réalité fait de bois. Or, vous venez de fouler une partie fragilisée du plancher qui vous entraîne dans sa chute. *Testez votre Habileté.* Si vous obtenez un résultat inférieur ou égal à votre total de départ, rendez-vous au **716**. S'il est supérieur, rendez-vous au **509**.

873

Le crépuscule vous permet d'avancer rapidement et la chaleur diffuse vous revigore. Après une bonne heure de marche le long des cloisons uniformes, vous arrivez dans une salle octogonale d'une cinquantaine de mètres de rayon. Chaque paroi présente une issue au-dessus de laquelle est gravée une rose des vents. La branche correspondante est accompagnée d'un point, c'est ainsi que vous comprenez que vous êtes entré par le passage nord-est. Le centre du plafond présente une ouverture circulaire d'environ vingt mètres de diamètre par laquelle huit gros câbles passent. En examinant ces derniers, vous constatez qu'ils sont en plastique ! Ils s'étendent manifestement jusqu'au sommet de la tour, et passent par des attaches taillées à même le sol. Vous tirez dessus et les pincez telles les cordes d'une guitare gigantesque, mais rien ne se passe. Aucun mécanisme apparent non plus. Lorsque vous en avez fini avec ces observations, l'obscurité est presque complète. Vous vous pelotonnez autour de votre sac à dos pour vous endormir. Le lendemain, vous êtes réveillé par l'importante clarté diffusée par la masse cristalline.

Si vous voulez monter les escaliers qui sont à l'extérieur de la tour, rendez-vous au **857**.
Si vous préférez explorer l'intérieur de la tour, rendez-vous au **36**.

874

« Hé, vous cherchez quelque chose ? demandez-vous en espérant que votre voix passera au travers de votre armure.

- Ça ne vous regarde pas ! Restez en dehors de cette histoire ! vous répond-il agacé.

Il arrête alors ses recherches et se retourne brusquement. Vous n'étiez pas vraiment sensé bouger. Et vu votre nouvel accoutrement, vous craignez qu'il ne devienne vindicatif.

- Nan mais c'est quoi ce délire ? Vous avez un mimétiseur, c'est pas possible d'endosser une armure en quelques secondes !!

Il tend alors un poing vers vous. Instinctivement, vous faites de même. Votre écran indique alors plusieurs fonctions allant d'étourdissante à désintégrant, en passant par paralysante, sectionnante, annulante, et létale. Vous avez aussi un sélectionneur de zone, allant de la main à l'individu entier ; vous soupçonnez de pouvoir bombarder toute la salle si l'envie vous en prenait. Cette arme est vraiment la plus évoluée que vous n'ayez jamais eu « entre les mains ». Vous tentez de le calmer :

- Écoutez, je ne vous veux pas de mal. Si on se tire dessus, on y restera tout les deux. Ce qui n'a aucun intérêt, vous en conviendrez...

- De toute façon, je n'ai plus rien à faire ici.

Il s'envole par la trappe de plafond. Bien évidemment, son éloignement fait revenir votre myriade à son état initial et beaucoup moins performant. Votre Daleth ne vibre plus, preuve que ce type en armure vient de récupérer le morceau qui se trouvait ici. Vous remontez par où vous êtes venu, puis récupérez votre équipement.

- Je m'en doutais, vous avez bien un mimétiseur ! » lance une voix triomphante dans votre dos.

Vous vous retournez lentement les mains en l'air, craignant de vivre vos derniers instants. En vous voyant, il baisse le bras et reste immobile, comme s'il venait de voir un fantôme. C'est à ce moment qu'il enlève son casque, et que vous êtes stupéfait de

voir... vous-même ! L'autre aussi affiche un air des plus troublé. Avez-vous déjà lu une partie des aventures d'Argon, rendez-vous au **360** ; sinon, allez au **123**.

875

Vous vous concentrez. Au début de cette aventure, la myriade vous était encore étrangère et n'agissez qu'à sa guise, mais après tout ce que vous avez vécu ensemble, vous pensez pouvoir influencer sur elle, en particulier dans ce Monde qui a l'air de perturber ses imitations. Vous faites un drastique effort de volonté pour obtenir une arme correcte. Et soudain, elle se déforme, se rétrécit, s'aplatit, jusqu'à devenir une bonne vieille épée bâtarde ! Maintenant, les choses vont changer. Vous pouvez ajouter un point à votre *Force d'Attaque* durant le combat tant que vous utiliserez cette épée, et encore un point si vous êtes le *Mercenaire*. De plus, ce bonus est encore augmenté de 1 durant les deux premiers tours où vous l'utiliserez de par l'effet de surprise et le temps nécessaire à votre adversaire pour réadapter sa stratégie. Retournez maintenant au **502** pour reprendre le combat.

876

La surprise est trop grande pour que vous puissiez esquisser un mouvement et le large meuble vous percute de plein fouet. Vous basculez en arrière sous le choc et passez au travers de l'ouverture. L'air froid de la nuit vous siffle un très bref instant aux oreilles avant que vous n'atteignez le sol pavé de la rue dans un déchirement de tout votre être. Vous êtes allongé, les yeux encore ouverts sur le dais nocturne. Évidemment, les constellations n'ont rien à voir avec celle qu'on peut voir de Titan, pensez-vous comme pour oublier vos membres brisés et l'indicible douleur de vos poumons perforés par vos côtes rompues. Quelqu'un s'approche en courant. Les cris d'un homme retentissent. Ou peut-être ceux d'une femme tant ils sont aigus. Un liquide glacé et brûlant coule lentement au fond de votre gorge et vous sentez confusément vos entrailles se vider. C'est avec soulagement que vous fermez les paupières et expirez votre dernier souffle.

877

Après une poignée de secondes de chute vertigineuse, vous atterrissez sur un sol ferme. Vos yeux mettent quelques secondes à se remettre de l'éprouvant voyage et vous vous retrouvez momentanément aveugle. Lorsque les points blancs qui obscurcissent votre vision se sont dissipés, vous pouvez contempler l'étonnant décor qui se dresse tout autour de vous.

Vous avez atterri dans une vaste pièce, si grande que vous ne parvenez pas à en distinguer les extrémités. Une lumière blanche aveuglante éclaire ce qui ressemble à un gigantesque laboratoire. Partout où vous posez les yeux, vous pouvez contempler entre autres d'étranges machines, des tables sur lesquelles sont posées des centaines d'éprouvettes, diverses bibliothèques et plusieurs écrans d'ordinateur. Mais ce qui vous frappe avant tout c'est la blancheur immaculée du décor, à la fois impressionnante et inquiétante.

« Soyez le bienvenu, dit soudain une voix grave, derrière vous.

Vous faites volte-face et vos yeux croisent le regard de l'être qui vient de prononcer ces mots. Son apparence est en vérité assez inquiétante : vêtu d'une longue robe, vous ne pouvez distinguer que de fines mains blanchâtres et un visage pâle, doté d'une boîte crânienne surdimensionnée et d'un menton sec et pointu. Ses yeux pétillent d'intelligence mais vous y lisez aussi quelque chose d'autre, que vous ne sauriez définir avec exactitude mais qui vous met instinctivement mal à l'aise.

Derrière cet être, vous apercevez deux autres humanoïdes de la même espèce, qui vous observent silencieusement.

« Qui êtes-vous ? demandez-vous, bien que vous deviniez sans peine, si ce n'est qui ils sont, de quoi ils sont les géniteurs.

Les trois humanoïdes vous regardent quelques secondes puis tour à tour prononcent :

- La connaissance.

- Le progrès.

- L'évolution.

Vous fixez le regard bleu turquoise des trois êtres et ce que vous y lisez confirme votre malaise initial. Un silence de plomb suit d'ailleurs ces déclarations. Puis, l'être qui vous a souhaité la bienvenue agite lentement les huit doigts de ses deux mains et reprend ensuite la parole :

- Nous sommes les Ranganathans et ceci est notre Monde, Tyerza. C'est nous qui avons mis au point le globe qui vous a permis d'arriver jusqu'ici et qui porte l'appellation de Daleth. Je lis dans vos yeux que votre esprit est à la recherche de nombreuses réponses. Nous sommes tout à fait disposés à y répondre.

- Qui êtes-vous ? demandez-vous une nouvelle fois. Et quel est ce Monde étrange où vous vivez ?

Votre interlocuteur semble réfléchir quelques instants puis répond :

- Nous sommes un peuple que l'on pourrait qualifier de créatif. Depuis des siècles, nous cherchons à percer le secret de l'univers qui nous entoure. Il y a bien longtemps que nous savons qu'il existe d'autres Mondes que le notre, par delà les limbes du Macrocosmos. Depuis toujours, nous avons rêvé d'explorer ces autres lieux et autres temps, enfin d'enrichir encore notre savoir. Nous avons concrétisé cette ambition il y a très peu de temps.

- Le Daleth. murmurez-vous.

- Il n'est en vérité qu'une pâle copie de l'Aleph, qui est le globe contenant l'intégralité des univers du Macrocosmos. Le Daleth n'est qu'une clé permettant d'ouvrir les portes de ces différents horizons. Mais il représente un objet d'un grand pouvoir. Et nous n'imaginions pas que des créatures mal intentionnées pourraient vouloir s'en emparer.

- Que sont-ils ? demandez-vous. Que sont les Spectres Chasseurs ?

- Ce sont des créatures malfaisantes. Nul ne sait d'où ils viennent et quel est leur but mais ils maintiennent l'équilibre entre les Mondes, à n'importe quel prix. Ils n'hésitent pas à tuer pour cela, vous en avez été témoin tout au long de votre quête. Nous pensons qu'ils ne souhaitent pas que des portes soient ouvertes entre les dimensions, pour ne pas créer d'interactions qui pourraient être nocives. Ils détectent chaque remous dans le Macrocosmos et c'est pourquoi ils vous ont traqué et retrouvé à chaque fois que vous utilisiez le Daleth.

Une autre question vous brûle les lèvres :

- Mais que s'est-il passé ? Pourquoi le Daleth s'est-il retrouvé disséminé à travers tant de Mondes différents ?

- A cette interrogation, nous n'avons pas de réponse précise, répond le Ranganathan, qui semble étrangement vouloir éviter la question. Nous avons dû commettre des erreurs dans sa conception et il s'est révélé instable. Peu après que nous ayons posé l'ultime pièce, le Daleth a littéralement explosé. Comme la machine que nous utilisions pour faire apparaître l'ensemble des Mondes était en marche, les fragments ont été disséminés à travers les univers. Nous aurions pu construire un second Daleth mais il nous avait fallu des années pour créer celui-ci. De plus, le danger nous avait ouvert les yeux aussi avons-nous essayé de localiser à nouveau les fragments. Nous sommes d'abord tombés sur les Stryniemiens et ils ont pris conscience du péril que représentait le Daleth. Nous leurs avons dit où se trouvait le premier fragment et nous avons averti les Technocrates sur Khul. Mais malheureusement les Spectres les ont éliminés. Vous connaissez la suite, bien évidemment...

- Pourquoi ne m'avez-vous pas contacté comme vous l'avez fait pour les Technocrates?

- Nous avons essayé mais vos capacités psychiques sont limitées. D'autre part, il est difficile de communiquer mentalement avec des êtres qui se trouvent ci-loin de nous. Nous avons épuisé nos forces lorsque nous avons adressé notre message aux Technocrates.

Le Ranganathan s'interrompt un instant puis reprend :

- Nous ne pouvons discuter plus longtemps. L'heure tourne. Les Spectres sont déjà à vos trousses. Ils ont senti la présence du Daleth et ils ne tarderont pas à parvenir jusqu'ici. Nous avons cependant le pouvoir de les vaincre mais il faut agir vite. Donnez-nous le Daleth et nous vous enseignerons tout ce que vous désirez savoir ensuite. »

Si vous obtempérez et que vous donnez le Daleth aux Ranganathans, rendez-vous au **777**

Si vous préférez leur demander ce qu'ils comptent en faire, rendez-vous au **225**.

Enfin, si vous refusez de leur donner le globe, rendez-vous au **741**.

878

Bien que ceux-ci volent sans le moindre bruit, vous savez les Spectres Chasseurs à vos trousses. Vous vous trouvez à mi-chemin du couloir quand vous tentez d'ouvrir au hasard l'une des portes mais elle refuse obstinément de s'ouvrir. Sa voisine ne cède pas plus, ni l'autre en vis-à-vis.

Émergeant de l'escalier, votre plus proche poursuivant s'engage à son tour dans le corridor et la lumière des ampoules se reflète à l'infini dans ses yeux immenses aux innombrables facettes. Les autres traqueurs le suivent de près et vous ne pouvez que fuir devant l'implacable cohorte. L'odeur d'ozone qui accompagne les créatures vous paraît de plus en plus puissante. Malgré votre course éperdue, vous entendez des crépitements en provenance des lampes suspendues qui semblent curieusement gagner en intensité lumineuse. A l'extrémité du couloir, un nouvel escalier mène à l'étage plongé dans les ténèbres. Il s'agit désormais de l'unique issue possible.

Si vous grimpez les marches, rendez-vous au **595** ; si vous vous retournez pour combattre à l'aide de votre myriade, allez au **364**.

879

« Vous ne regretterez pas votre choix », vous félicite le Ranganathan.

Effectivement, l'avenir semble vous donner raison. Grâce au pouvoir de l'Aleph, les Ranganathans parviennent à imposer leur joug aux Spectres Chasseurs lorsque ces derniers reviennent pour tenter, une nouvelle fois, de vous arracher le globe. Vos ennemis les plus farouches sont désormais vos serviteurs les plus fidèles. Le Daleth, quant à lui, a été détruit soigneusement par vos soins : à présent que vous possédez l'Aleph, à quoi bon, en effet, le conserver ?

Durant les mois qui suivent cette décision, vous visitez des dizaines et des dizaines de Mondes, dirigeant les Spectres Chasseurs, désormais devenus une source de terreur réelle pour les habitants du Macrocosmos. Partout où vous posez les pieds, vous faites respecter l'Ordre Nouveau voulu par les Ranganathans, de gré ou de force. Vous mettez au pas les dissidents, félicitez ceux qui acceptent de collaborer et vous surveillez avec une vigilance accrue les autres. Vous ne laissez derrière vous que des villes et villages entièrement soumis à votre cause. Ceux qui tentent de résister, qu'ils soient hommes, femmes ou enfants, sont impitoyablement massacrés et vous ne laissez de leurs Mondes que des ruines fumantes. Vous vous posez parfois des questions sur le bien-fondé de votre choix mais vos doutes sont rapidement étouffés par les Ranganathans et par le sentiment d'accomplir une tâche juste.

Votre vie antérieure sur Khul semble s'effacer de votre mémoire, jusqu'au jour où vous y remettez les pieds, pour mettre fin à l'éternelle guerre entre les Technocrates et les Démons du Sud. Partout dans l'univers, vous n'êtes plus connu désormais que sous le patronyme de l'Inquisiteur. Les mois puis les années passeront mais vous n'avez désormais cure du temps qui défile : les Ranganathans ne viennent-ils pas de mettre au point une thérapie qui vous offrira prochainement la vie éternelle ? Pendant des siècles encore, vous ferez respecter l'Ordre Nouveau dans le Macrocosmos.

880

Vous passez le restant de la journée à déambuler au hasard dans le cœur de cette immense cité. Vous avez plusieurs fois emprunté de jolis ponts pour franchir le large fleuve qui la traverse paresseusement, aperçu des monuments à l'architecture étonnante et croisé divers individus plutôt à l'aise en matière de bavardage. Mais rien ni personne n'a pu vous fournir d'indice intéressant et le Daleth lui-même s'est toujours montré aussi terne et inactif chaque fois que vous l'avez contemplé, dans l'espoir qu'il réagisse à la proximité d'un fragment.

Enlevez un repas de vos provisions, même si votre *Endurance* est déjà à son maximum. Si vous avez un rendez-vous pour dix-neuf heures et que vous souhaitez l'honorer, rendez-vous au **662** ; sinon, allez au **749**.

881

Pendant tout le chemin et les préparatifs, vous parlez de vos aventures. Effectivement,

leur version est très semblable à la vôtre. Ce qui vous met mal à l'aise, c'est de penser que la bibliothèque pourrait effectivement regrouper tous les récits possibles. De quoi donner le vertige. À part le nom, l'autre différence tient au fait qu'ils sont sortis de leur cours normal d'exploration juste après avoir appréhendé le prêtre noir démoniste. Alors que vous avez récupéré un autre fragment à la suite de cette aventure. Alors que l'un d'eux active son Daleth, l'autre vous demande :

« Nous allons dans un Monde extérieur du champ dimensionnel. Normalement, on ne devrait pas tomber sur une version contaminée par le Seigneur du Mal Sombre. La mission est simple : on rentre, on prend les barrettes, et on repart aussitôt. Ton boulot est de garder l'entrée et de nous couvrir. Si des types arrivent, tu tires à vue. Pas de sommations ! »

Si vous acceptez d'effectuer cette mission, allez au **761** ; sinon, allez au **119**.

882

Lorsque vous vous approchez lentement des fées, celles-ci s'écartent. Le léger vrombissement hypnotique sature vos sens. Soudain, le cercle se referme sur vous. Les fées se transforment en petites créatures noires et velues, munies d'une gueule sertie de dents acérées. La peur panique qui s'empare de vous vous fait hurler de terreur. Les boules mortelles vous bondissent dessus.

La douleur qui parcourt votre corps n'est pas celle des crocs qui déchirent vos chairs, mais plutôt la brûlure des flammes qui vous englobent complètement. Vous ouvrez les yeux dans un déluge de feu qui s'amenuise rapidement. Les cadavres grillés de vos agresseurs recouvrent le sol. Des craquements attirent votre attention devant vous. Votre guide apparaît et vous regarde d'un air sévère :

« Vous ne tenez pas en place, ma parole !

- Qu'est-ce que c'était ?

- Des Langoliers. Une sinistre création de la Magie-Qui-Mélange des Technologiques, et qui a échappé à leur contrôle.

- Encore ?

- La curiosité des Anciens leur a coûté cher. On ne compte plus les fléaux qu'ils ont laissés à leurs descendants.

- J'avais déjà rencontré des fées, et elles ne m'avaient rien fait de mal ! expliquez-vous.

- Les Langoliers sont des créatures psychiques. Ils créent une illusion rassurante qui vous met en confiance. Vous avez vue des fées là où d'autres voient des membres de leur famille, des animaux de compagnie, et cætera...

- Je vois.

Vous frissonnez en vous rendant compte que vous venez d'échapper à une mort certaine. En désignant le mur vivant du doigt, vous demandez :

- Et ça, c'est quoi ?

- La Mère Gemme.

- C'est-à-dire ?

- C'est une bestiole créée par les Technologiques qui se meurt.

- Elle est dangereuse ?

- Non. Allez venez, on retourne au campement. »

Vous suivez votre guide en jetant un dernier coup d'œil inquiet sur ce lieu étrange. Rendez-vous au **910**.

883

Votre progression, assez rapide tout d'abord, se ralentit au fur et à mesure que vous vous enfoncez dans la végétation. Des buissons griffus viennent s'accrocher à vos vêtements et à votre équipement. En quelques minutes, vous êtes complètement perdu au milieu des arbustes, qui deviennent de plus en plus haut. Finalement, vous débouchez dans une petite clairière ombragée couverte d'une herbe drue qui bruisse doucement dans le léger souffle du vent qui parvient à traverser les arbres. Vous examinez avec curiosité les végétaux environnants, à la recherche des plantes que vous devez ramener au village, lorsque vous remarquez des traces de pas dans la terre meuble. Plusieurs personnes sont venues ici, de l'est, et ont quitté la clairière par l'ouest.

Si vous souhaitez suivre les traces vers l'ouest, rendez-vous au **355**.

Si vous préférez remonter la piste vers l'est, rendez-vous au **2**.

Enfin, s'il vous semble plus judicieux de laisser ces traces et de continuer vers le sud, rendez-vous au **319**.

884

Soudain, vous entendez un hurlement, à quelques mètres sur votre gauche. Tournant la tête, vous apercevez un des Alésiens se débattre à la surface, semblant vouloir résister à une force mystérieuse qui paraît l'attirer inexorablement vers le fond. Brusquement, les hurlements se changent en un râle inhumain et le malheureux cesse de bouger. Vous voyez de votre position que l'eau devient rougeâtre autour du corps inerte, qui disparaît bientôt en dessous de la surface, et vous avez tout à coup un très mauvais pressentiment quand à la nature de cette épreuve. L'autre rivage est encore à une bonne trentaine de mètres mais vous accélérez pourtant votre rythme au maximum et vous voyez du coin de l'œil que les trois autres Alésiens en ont fait autant. *Tentez votre chance*. Si vous êtes *chanceux*, rendez-vous au **533**. Si vous êtes *malchanceux*, rendez-vous au **428**.

885

Il vous est impossible d'ouvrir cette porte. Le seul choix qui vous reste est de retourner vers l'embranchement et d'aller examiner l'étrange tube que vous avez aperçu au fond. Rendez-vous au **842**.

886

Vous n'avez même pas le temps de réagir que la faux de Rouse s'envole, décrivant une courbe admirable qui s'arrête précisément dans l'occiput de votre adversaire, au sommet du crâne, par-delà le masque. Et c'est à Achmos, héros intemporel, de s'effondrer aussitôt, son squelette s'écrasant sur le sol pour tomber en morceaux. Le masque roule alors à terre jusqu'à vos pieds. Vous jetez un coup d'œil interrogateur à Rouse, la main toujours fermement pressée sur votre arme.

« Tu peux le prendre si tu veux, déclare-t-elle avec bonhomie.

Vous hésitez encore. Cette fille a traversé l'enfer pour ce masque, et elle accepterait de le laisser à quelqu'un qui est quasiment un parfait étranger ?

- Qui es-tu exactement ? ne pouvez-vous vous empêcher de demander.

- Ne pose pas de questions donc tu connais déjà la réponse. »

Il y a quelque chose de presque malsain dans le petit sourire espiègle de Rousse. Connaissez-vous réellement cette réponse ? *Si oui, convertissez son nom (déterminants et conjonctions compris) suivant la règle du A=1, B=2... et rendez-vous au paragraphe correspondant. Par exemple, si elle s'appelle « Henriette de Pompadour », vous devrez vous rendre au paragraphe :*

$8+5+14+18+9+5+20+20+4+5+16+15+13+16+1+4+15+21+18=227$.

Si vous ne connaissez pas son nom, et désirez prendre le masque, rendez-vous au **467**.

Si vous ne voulez pas le prendre, allez au **687**.

887

Dans les ténèbres qui baignent la maison, vous avancez à l'aveuglette dans la direction opposée à la porte d'entrée, par laquelle s'infiltrent de plus en plus d'Hidiens. Vous apercevez soudain les contours d'une nouvelle porte. Sans hésiter, vous la poussez et vous manquez de basculer tête la première dans un escalier étroit qui s'enfonce dans les profondeurs de la terre. Vous dévalez à toute vitesse les marches tandis que vous entendez les Hidiens, dans votre dos, en faire de même. Vous déboulez bientôt dans une cave, qui se situe en fait dans les racines même du gigantesque arbre qui soutient la maison. C'est un spectacle fascinant qui, dans d'autres circonstances, vous laisserait émerveillé. Mais dans votre situation actuelle, votre attention se fixe surtout sur une étroite ouverture que vous apercevez à l'autre bout de la pièce. Vous vous dirigez à toute vitesse vers ce soupirail végétal tandis que derrière vous, une foule d'Hidiens commence à déferler dans la cave sombre. La fente entre les racines est étroite et vous vous tortillez désespérément pour vous y glisser, tandis que vos poursuivants se rapprochent dangereusement. *Tentez votre chance*. Si vous êtes *chanceux*, rendez-vous au **748**. Si vous êtes *malchanceux*, rendez-vous au **361**.

888

Heureusement, les crocodiles ne comprennent pas ce que vous faites et prennent tout leur temps pour vous attaquer. Il y a certaines situations, certains Mondes hostiles qu'il vaut mieux ne jamais connaître, aussi votre décision de fuir vous semble être la meilleure possible. Vous gagnez un point de *Chance* pour avoir sagement jaugé la situation. Rendez-vous au **344**.

889

Vous vous retrouvez dans un immense champ de campanules roses. Les fleurs géantes se dressent jusqu'à votre visage, et les clochettes roses sont aussi grosses que votre tête. Vous êtes dans une autre plaine fleurie qui s'étend à l'infini. Un énorme disque orangé recouvre une bonne partie de l'horizon, teintant le ciel d'un magnifique dégradé

jusqu'au roux du firmament. Sur votre droite, se trouve une surélévation composée de terre grenat et de pierres arrondies, sûrement usées elles aussi par les eaux antédiluviennes de ce Monde. Vous zigzaguez entre les plantes imposantes dont les corolles géantes sont visitées par des colibris multicolores gros comme des rapaces. Il vous faut deux bonnes heures pour escalader la pente rocheuse brûlante et lisse. Vous vous aidez des touffes d'herbes cramoisies parsemées pour faciliter votre ascension.

Sur le plateau quasi désertique, vous buvez avec délectation une bonne rasade auprès d'une source d'eau fraîche. Plus loin gît une vieille maison en ruine, dont les murs parsemés de buissons épineux racornis servent de support à un vieil arbre rabougri. Vous décidez de pousser jusqu'à cet endroit déjà-vu, histoire de voir s'il n'y aurait pas quelque chose d'intéressant là-dedans.

À l'approche des ruines, vous êtes surpris par une vibration venant de votre sac à dos. Votre pressentiment se confirme lorsque vous en sortez le Daleth bourdonnant. Il vous guide jusqu'à une trappe en pierre avec un anneau en acier rouillé dans le sol poussiéreux. Vous patientez quelques instants en guettant logiquement l'arrivée d'un appareil volant. Mais rien de tout cela ne semble se produire. Si vous avez une corde, rendez-vous au **298** ; sinon, allez au **129**.

890

« Écoutez, on peut s'arranger ? Si je vous donne le métal de mes vêtements, ça ira ? Je dois absolument garder mon arme.

- Tu appelles ce bâton en fer une arme ? Tu ferais mieux d'avoir un coutelas, c'est moins lourd et plus tranchant. explique-t-il en le manipulant d'un air sadique.

Un autre dit :

- Tu nous files toute ta ferraille et ton bâton. En échange, on te laisse la vie sauve !

Son rire mauvais est accompagné d'un rictus édenté du plus mauvais effet. Il est accompagné par les ricanements de deux autres énergumènes qui viennent de vous rejoindre.

- Par ici la monnaie ! » dit l'un d'eux en abattant sa pioche sur vous.

Vous allez devoir combattre les deux groupes d'agresseurs en les considérant comme deux adversaires différents (*utilisez la règle des combats avec plusieurs adversaires*). Vous ne pouvez pas fuir.

MALANDRINS Habileté : 7 Endurance : 10

MINEURS Habileté : 5 Endurance : 8

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **318**.

891

De nouveau à l'air libre, vous essayez d'insérer la barrette dans la sphère qui refuse catégoriquement. Vous vous demandez si vous n'avez pas monté un élément à l'envers ou dans le mauvais compartiment. Après démontage et revérification, vous constatez que vous venez de récupérer un morceau en double !! Il est identique à celui que vous aviez trouvé dans le Monde du prêtre noir. Y'aurait-il un lien avec l'utilisation qui en avait

été faite par ce dernier ?

Vous retournez vers l'autre Daleth afin de vérifier ce que vous savez déjà. Effectivement, l'emplacement de ce fragment est libre. Serait-ce le même appareil ? Vous décidez de l'activer pour voir...

Si vous voulez le compléter avant de l'activer, rendez-vous au **432**.

Si vous préférez l'activer sans le compléter, allez au **35**.

892

Terrorisé, vous courez le plus vite possible en direction de la jeep pour alerter votre sentinelle du danger et la prier de fuir immédiatement. Quand vous arrivez, vous voyez bien la jeep recouverte d'une bâche en guise de protection contre l'ensablement, mais aucune trace de votre équipier. Vous hurlez après lui. Pas de réponse. Vous contournez alors la jeep et votre stupéfaction vous cloue littéralement sur place. Vous reconnaissez les bottes de services fournies pour la mission plantées au sol mais ruisselantes de sang. Pire encore, les jambes sont encore dedans mais pas le reste du corps de votre ami... Votre tête se met à tourner, la chaleur devient insupportable et vous avez la sensation de respirer du sable et d'étouffer. À genoux, vous tapez du poing au sol et jurez par tous les dieux de Khul de vous venger de vos employeurs. D'ailleurs, vous les voyez : les Technocrates. Ils sont là devant vous, dégustant des fruits du désert arrosés d'alcool de dattes à l'ombre d'un palmier. Et ils rient de vous ! Vous sortez votre arme et tirez sur eux. Ils rient de plus belle et le palmier se met à bouger frénétiquement. Son tronc s'allonge vers vous et ses feuilles se changent aussitôt en une myriade de dents aiguisées. Vous tirez encore mais le palmier pousse un cri rance et bestial avant de vous engouffrer complètement. Ainsi s'achève votre mission, en même temps que votre vie.

893

Vous entendez tout à coup un feulement effroyable, suivi d'une vague de feu impressionnante. Vous avez juste le temps d'esquiver la flamme qui grille les larves devant vous et vous libère. Vous foncez jusqu'au mur accompagné de craquements répugnants sous vos pieds. Près de vous se tient un renard, ses poils rouge vif ressemblent à des flammèches. Il se dresse sur ses pattes arrières, puis se transforme sous vos yeux en vieillard. Votre guide, plus précisément !

« Qu'est-ce que vous faites là ? Je vous ai demandé d'attendre, pas de descendre ! vous reproche-t-il.

Vous ne lui répondez même pas, occupé à gesticuler dans tout les sens pour enlever ces satanées larves qui vous dévorent (vous perdez un point d'*Endurance*).

- Montez en vous aidant les saillies de la paroi, la sortie est juste au-dessus. »

Vous restez bouche bée devant celui qui vous dit ça, comme si c'était normal de se transformer en animal de feu. Vous grimpez avec difficulté la dizaine de mètres qui vous sépare de la partie horizontale de la structure métallique. Levant votre torche, vous n'arrivez pas à voir la moindre réverbération, cette salle doit être immense. Indranil passe devant vous sans aucun bruit, et vous fait signe de le suivre. Une heure plus tard, vous rejoignez un large tunnel. Rendez-vous au **199**.

894

Vous vous lancez dans une course de fond. Il est très étrange de courir parmi les étagères pendant des kilomètres. Vous finissez par avoir l'impression de faire du surplace à cause de la monotonie du décor. Après une demi-journée de progression ininterrompue, vous faites une pause. L'éclairage diffus ne semble avoir aucune origine, et vous avez fini par vous habituer au fait de ne pas avoir d'ombre. Après une petite collation (déduisez un repas de votre *Feuille d'Aventure* ; sinon, vous perdez 4 points d'*Endurance*), vous vous callez dans un coin pour faire une petite sieste.

Tout à coup, un sifflement caractéristique dans votre dos trouble votre digestion. Du coin de l'œil, vous voyez votre traqueur marcher lentement dans l'allée voisine. Vous vous saisissez la myriade, vous relevez lentement. Le spectre tourne dans le passage transversal pour vous rejoindre.

« *Donnez-moi cet appareil* », siffle-il d'une voix menaçante.

Il est bien évidemment exclu d'accéder à sa requête. Mais qu'allez-vous faire ?

L'attaquer en bondissant du coin de l'étagère ? Rendez-vous au **597**.

Fuir de l'autre côté de l'allée en activant le Daleth ? Rendez-vous au **17**.

895

Votre adversaire n'en croit pas ses orbites quand vous abandonnez votre arme, sentiment si fort qu'il transparait même sur son visage impassible de squelette. Néanmoins, cette technique de pugiliste portera peut-être ses fruits. Pour vous rapprocher assez de Achmos pour pouvoir le toucher de vos poings, vous devrez gagner deux assauts d'affilé contre lui, assauts durant lesquels vous le infligerez pas de blessures (en échange, vous êtes également dispensé du malus découlant normalement du combat à mains nues). Après un premier assaut gagné, vous obtenez un bonus de 2 points à votre *Force d'Attaque* jusqu'à ce que vous soyez blessé de nouveau. Si vous parvenez au corps à corps pur, rendez-vous au **674**.

896

Le masque que vous avez récupéré a sans doute des pouvoirs bien particuliers. Si vous décidez de le porter pour un combat, vous gagnez un point de *Force d'Attaque* jusqu'à ce que vous ayez réussi à porter un coup. A ce moment-là, il faudra vous rendre immédiatement au **786**. N'oubliez pas de noter le paragraphe dont vous viendrez. Rendez-vous maintenant au **93**.

897

Non ! Votre cerveau refuse cette possibilité ! Pourtant, cette planète ressemble étrangement à Akbar ! En scrutant le continent, vous arrivez à revisualiser votre parcours de la vallée à la monstrueuse masse blanche qui borde l'est. Vous êtes convaincu d'être de nouveau près de cette planète singulière. Pourquoi le Daleth vous aurait-il ramené ici ? Machinalement, vous refermez votre main sur le pendentif que vous avait donné Alrauna. Un brouhaha de voix tenues parvient à vos oreilles. Vous

tournez la tête pour chercher d'où elles viennent, mais le couloir est vide. Vous vous rendez compte qu'en fait les paroles retentissent dans votre tête. Il s'agit sûrement des êtres de lumière qui peuplent Akbar. Peut-être ont-ils vu le vaisseau, et s'inquiètent d'une nouvelle invasion ? De votre côté, vous vous souvenez aussi du douloureux pèlerinage que ce Monde vous avait imposé. Vous activez le Daleth, et êtes soulagé de voir qu'il fonctionne parfaitement. Devant vous trois portes flottent à quelques centimètres au dessus du sol. Qu'allez-vous faire ?

Emprunter la première porte, qui est rouge sang ? Rendez-vous au **848**.

Franchir la deuxième porte, qui est une sorte de mélange de vert et de bleu ? Rendez-vous au **507**.

Choisir la troisième porte, de couleur rose bonbon ? Rendez-vous au **226**.

Si vous souhaitez prévenir les gens de ce vaisseau du danger qui les attend sur Akbar, continuez votre exploration au **500** après avoir désactivé le Daleth.

Si vous avez déjà visité tous ces Mondes, rendez-vous au **382**.

898

Vous êtes conduit dans l'enceinte d'un bâtiment à l'allure vaguement martiale, puis assigné dans une cellule munie de grandes barres métalliques en guise de porte. Confiant dans la justice de ce peuple qui semble au prime abord relativement civilisé, vous vous laissez enfermer dans la petite pièce en espérant pouvoir communiquer avec les agents de l'ordre. Malheureusement, ceux-ci abandonnent aussitôt l'antichambre des cellules et vous vous retrouvez seul, à ruminer votre malchance. Au moins les gardes vous ont-ils laissé la myriade et votre sac à dos, n'y voyant là aucune menace ni moyen de vous évader.

Un soupirail également fermé par des barreaux est percé sous le plafond de la cellule. Vous vous y hissez pour apercevoir les pieds de passants qui marchent dans une rue attenante à la caserne. Ce spectacle ne vous est d'aucune utilité et vous abandonnez votre position précaire pour guetter l'arrivée d'un garde.

Les heures s'écoulent inéluctablement. Le clair de lune s'est infiltré dans votre cellule par le soupirail mais personne n'est venu s'entretenir avec vous. Cette fuite du temps commence à vous angoisser car vous ne connaissez que trop bien la menace qui pèse sur votre personne en tant que porteur du Daleth... A court de ressources, vous manipulez l'artefact pour vous échapper de cet univers mais celui-ci ne réagit pas de la manière habituelle et n'émet pas le bourdonnement caractéristique de son activation. Paniqué à l'idée de la menace latente des Spectres Chasseurs, vous vous mettez finalement à héler de plus en plus fort, en direction des étages.

Vos cris finissent enfin par attirer l'un des soldats en uniforme bleu qui pénètre dans l'antichambre avec mauvaise humeur.

« Mais tu va fermer ta gueule ! »

Décontenancé par la violence verbale du garde, vous hésitez avant de lui répondre.

Si vous lui réclamez à manger, rendez-vous au **6** ; si vous sollicitez un entretien avec le responsable de la caserne dans les meilleurs délais, allez au **408**.

899

Vous êtes persuadé d'avoir commis une erreur en pénétrant dans ce musée, comme si votre présence y était fortement indésirable. Vous ignorez totalement d'où vous vient cette certitude mais vous préférez écouter votre instinct en gagnant le hall d'accès au plus vite.

La porte vous séparant de la rue ne se trouve plus qu'à quelques mètres quand la jolie guichetière surgit soudainement de son bureau. Surprise de vous trouver ici, elle s'arrête dans son élan pour ne pas vous percuter. Mais elle se ressaisit rapidement et amorce un pas de recul tout en dégainant une petite arme dissimulée à l'intérieur de sa veste à boutons. Les quelques fractions de seconde dont vous disposez ne seront pas suffisantes pour sortir la myriade aussi vous jetez-vous désespérément sur la femme.

GARDIENNE DU MUSÉE

Habilitété : 7

Le combat cesse à la première blessure infligée. Si vous perdez l'assaut, votre aventure s'arrête là avec une balle dans le cœur. Si vous remportez l'assaut, rendez-vous au **615**.

900

Vous fuyez le plus vite possible vers le village, poursuivi par les cris rauques des oiseaux. Vous vous attendez à recevoir de nouveaux coups de becs dans le dos mais rien ne se passe et bientôt, les coassements s'évanouissent dans le lointain et vous n'entendez plus que votre respiration haletante. Les contours du village se dessinent à une centaine de mètres droit devant. Vous perdez un point d'*Endurance* pour cette course effrénée mais vous gagnez un point de *Chance* pour avoir échappé aux Maglors. Ajoutez deux points à votre total de *Temps*. Il vous faut maintenant dénicher un nouvel endroit pour vous cacher car le ciel demeure pour le moment toujours aussi sombre.

Si vous voulez retourner dans la maison de Selnyon, rendez-vous au **553**.

Si vous voulez vous cacher dans la première maison venue, rendez-vous au **424**.

(*Vous ne pouvez renouveler à deux reprises un même choix.*)

901

N'ayant pas de torche pour vous éclairer, vous avancez avec prudence, de peur de tomber dans une crevasse invisible, mais vous poussez un soupir de soulagement en apercevant, accroché à la paroi, une grappe de champignons de couleur blanchâtre. Vous en arrachez quelques uns de la paroi et les rangez dans votre sac, avant de faire promptement demi-tour pour retourner au soleil. Mais une mauvaise surprise vous attend à l'entrée de la grotte : Profitant de votre inattention, une créature d'apparence simiesque s'est approchée de l'ouverture et vous barre le passage. Ses crocs proéminents et ses yeux où brille une lueur sauvage ne laisse rien présager de bon pour vous. Poussant un cri qui vous glace le sang, l'animal se jette sur vous en tentant de vous enserrer dans ses bras puissants.

SIMIEN Habilitété : 7 Endurance : 9

Votre myriade n'ayant aucune armé à reproduire pour ce combat, vous l'utilisez comme une simple massue. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **116**.

902

Sans un mot, le vieillard vous tend le récipient en vous faisant signe d'avaler la potion :

« Je vois que le poison des baies Tyac a envahit votre corps. Prenez ce remède qui devrait calmer la douleur et vous remettre sur pied.

Vous avalez la pâte amère avec difficulté, mais malgré votre dégoût, vous sentez bientôt une chaleur bienfaisante parcourir votre corps et la vie revenir peu à peu dans vos membres douloureux. Lancez un dé et ajoutez le total à votre *Endurance*, sans dépasser votre total initial.

Tout en vous scrutant attentivement, le vieil homme reprend :

- Mmm, je vois aussi que vous avez contracté la maladie, vous aussi.

- Quoi ? Comment est-ce possible ?

- Vous avez été probablement piqué par les insectes Krir...

- J'ai été attaqué par de sortes d'insectes, près d'une mare...

- C'est bien cela. C'est ainsi que nous tombons malades, nous aussi. J'espère pour vous que vous avez trouvé les ingrédients nécessaires à la préparation du remède... »

Si vous avez effectivement réussi à réunir les trois ingrédients, rendez-vous au **117**.

Dans le cas contraire, rendez-vous au **646**.

903

Le garçon hausse les épaules avec une moue éloquente.

« Ben non, ça me dit pas grand chose votre affaire. Vraiment bizarre cette boule, on dirait une sorte d'invention. Jamais rien vu de pareil !

Vous rangez le Daleth dans votre sac et vous apprêtez à saluer le garnement quand celui-ci semble retrouver brusquement la mémoire.

- Attendez... Il y a bien une personne qui collectionne les trucs de cette espèce. Je connais quelqu'un qu'est antiquaire et chez lui, on trouve plein de vieux bibelots mais aussi des objets rares, un peu comme celui-là. Émile Coutancier qu'il s'appelle. Vous voulez que je vous y amène ? C'est juste à trois rues d'ici. Je n'y suis pas encore passé aujourd'hui pour vendre mes journaux. »

Si vous suivez le garçon afin de rendre visite à cet antiquaire, rendez-vous au **259**. Si vous déclinez la proposition pour explorer l'avenue animée, allez au **751**.

904

Vous arrivez en bas sans encombre, redossez votre sac à dos, et regardez dans la direction de l'hypothétique centre. Rien. Pas un bruit. Il y a pourtant forcément quelqu'un ou quelque chose qui ne soit pas un livre ou une étagère dans ce Monde. Qu'allez-vous faire ?

Prendre un livre ? Rendez-vous au **91**.

Tenter d'atteindre le centre ? Rendez-vous au **894**.

Tenter d'atteindre la périphérie en prenant la direction opposée ? Rendez-vous au **174**.

Partir en activant le Daleth ? Rendez-vous au **228**.

905

Laquelle des trois portes affichées choisissez-vous d'emprunter ?

Si vous voulez franchir la porte d'un gris clair, et où il vous semble entendre la voix rassurante d'une femme, rendez-vous au **815**.

Si vous choisissez la porte rouge vif, qui sent nettement le soufre, rendez-vous au **666**.

Enfin, si vous optez pour la troisième porte, d'une couleur entre le vert et le marron, et d'où se dégage un bruit paisible de campagne, rendez-vous au **56**.

Mais si vous avez déjà visité tous ces Mondes, rendez-vous alors au **382**.

906

Le trou donne accès à un étroit tunnel, qui s'enfonce dans les profondeurs de la vieille forteresse. Brandissant votre torche, vous avancez prudemment, attentif au moindre son. Ce qui est bien évidemment ridicule, songez-vous, car personne n'a visiblement mis les pieds ici depuis des siècles. Cependant, l'air lourd et vicié qui pollue votre gorge et la visibilité réduite ne sont guère rassurants et vous êtes malgré tout soulagé de posséder votre BFG. Après un bon quart d'heure de marche, le tunnel débouche dans un passage nettement plus large, ce qui atténue légèrement le sentiment de claustrophobie qui vous animait précédemment. Une lumière rougeâtre illumine ce nouveau boyau, qui s'étend sur une dizaine de mètres à droite comme à gauche du tunnel. Cependant, un quelconque glissement de terrain a encombré le souterrain de droite, le rendant inaccessible. Vous vous dirigez donc vers la gauche, où deux portes se tiennent côte à côte. La première est faite de fer et est d'une épaisseur impressionnante. Inutile donc d'espérer la forcer. Vous vous rabattez donc sur la seconde, plus petite et faite d'un bois vermoulu, qui cède facilement à votre premier coup d'épaule. Derrière elle, se trouve un nouveau tunnel, d'une centaine de mètres, qui vous mène à une petite pièce taillée dans le roc. L'intégralité de l'espace est occupée par un bassin, rempli d'un liquide inconnu qui dégage une faible lueur. Une étroite bordure permet de contourner le liquide pour atteindre le mur opposé, où se tiennent des crochets rouillés. A peine vous êtes vous engagé dans la pièce que le mystérieux liquide s'élève soudain vers la surface du bassin ! Interloqué, vous contemplez pendant quelques secondes cet étrange phénomène, réfléchissant à l'attitude à tenir.

Si vous voulez attendre sans bouger la suite des événements, rendez-vous au **115**.

Si vous préférez disperser le liquide de votre main, rendez-vous au **252**.

Si vous voulez quitter au plus vite cet endroit, rendez-vous au **472**.

907

Sdashilr se gratte la tête avec sa main palmée tout en écoutant vos explications.

« Mais, dans ce cas, dit-il, pourquoi portes-tu le Globe ? Et quel est donc l'objet de ta quête ? »

Si vous décidez de lui raconter toute votre histoire, rendez-vous au **395**.

Si vous préférez raconter des mensonges, rendez-vous au **521**.

908

Vous pénétrez dans la salle pour vous diriger vers l'endroit où vous étiez tombé, reconnaissable par la traînée qui balafre l'énorme tas conique. Vous prenez les Daleth les uns après les autres, jetant au loin ceux qui sont faux. À votre grand étonnement, le Spectre Chasseur ne devient pas menaçant à votre égard. Par contre, il a considérablement accéléré sa cadence de recherche. Vous prenant au jeu, vous accélérez aussi votre tri. La course au trésor qui s'amorce est à la fois comique et dangereuse, car vous vous doutez bien qu'une foire d'empoigne se déclenchera dès que le véritable Daleth ouvrira son passage inter-dimensionnel. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *chanceux*, rendez-vous au **346**. Si vous êtes *malchanceux*, allez au **679**.

909

Vous entrez dans le parking et entendez un énorme vacarme survenant de derrière : le son vous indique que la créature vient d'élargir la fenêtre en passant au travers. Un bruit de masse percutant le sol, suivi d'un hurlement coléreux, vous confirment qu'il ne faut pas traîner ici. Vous courez donc à la suite de Pam, que vous rejoignez puis soutenez en passant son bras autour de votre cou :

« Merci ! vous murmure-t-elle tout en claudiquant.

Espérant que le monstre ne trouvera pas votre nouvelle planque, vous avancez aussi vite que possible. Vous en profitez pour demander à votre voisine ce qui se passe ici :

- Vous êtes incroyable vous ! Ça fait un demi-siècle que les *dévoreurs* sont apparus, jaillissant d'on ne sait où, et voilà que vous faites pareil ! Vous savez quand même qu'ils sont responsables de notre extinction ? »

Un peu surpris, vous pouvez demander si les armes sont inefficaces contre ces monstres, pour cela rendez-vous au **453**. Si vous préférez savoir s'il existe une zone du Monde où ils ne seraient pas implantés, espérant qu'une partie du Daleth s'y trouverait détenue par les survivants, rendez-vous au **620**.

910

Vous vous endormez près du feu en vous demandant ce qui vous attend demain. Après les cavernes d'acier du vaisseau spatial, vous traversez à présent un réseau de galeries en glace. Le froid polaire presque tangible qui y règne vous fige sur place, et il vous faut quelques minutes pour vous habituer à la différence de température. Au fur et à mesure que vous progressez dans ce Monde cristallin, la luminosité ambiante augmente. Vous finissez par éteindre votre torche, car il fait aussi clair qu'en plein jour.

« Nous sommes tout près de la surface ? demandez-vous, dubitatif.

- Non, on est toujours en profondeur.

- Une créature lumineuse vivrait-elle ici ?

Votre guide se laisse aller à un rire sincère.

- Non plus, c'est la tour qui diffuse la clarté du jour.

- Elle est loin ?

- Il reste une dizaine kilomètres. Nous y serons avant midi.

Vous êtes abasourdi en imaginant ce qui peut générer un éclairage aussi puissant sous une telle épaisseur de glace.

- Je vous laisserai aux fondations de la tour. Je ne peux pas aller plus loin.
- Pourquoi ? C'est interdit aux Esprits ?
- Oui.

Vous débouchez sur un immense passage circulaire dont la paroi intérieure est d'un blanc aveuglant. Par réflexe, vous mettez votre bras devant votre visage.

- Bonne chance, Étranger.
- Merci ! Lui dites-vous en vous retournant.

Mais il a déjà disparu. Vous vous approchez de la surface lumineuse en vous protégeant les yeux. Elle est dure au contact de votre main, et lisse sous vos doigts. En parcourant la surface, vous finissez pas comprendre qu'il s'agit d'une structure cristalline. Si ce couloir fait tout le tour de la construction, le diamètre doit se compter en kilomètres, car votre portion a une courbure quasi-inexistante. Au-dessus de vous, un rayon de soleil passe à travers un trou qui mène à la surface. Vous taillez des encoches à coup de myriade dans la glace afin d'accéder enfin à l'air libre. À l'extérieur, vous prenez une immense inspiration d'air glacé qui vous brûle les poumons et vous fait tousser. Revoir ce magnifique ciel bleu outremer après avoir vécu deux jours comme une taupe vous ravit le coeur. Rendez-vous au **596**.

911

Vous vous précipitez en avant, emboîtant le pas de la jeune femme, laissant derrière vous la barricade. Le vestibule donne sur un grand couloir qui vous paraît interminable... Vous courez le plus vite possible et vous engouffrez dans une pièce qui devait être, en son temps, une chambre. Derrière, vous entendez un coup fracassant assené à la porte renforcée, puis un deuxième, encore plus percutant. Tout en ouvrant l'unique fenêtre de cette pièce, votre guide s'exclame, davantage pour elle-même que pour vous :

« Vite ! »

Là-dessus, elle paraît sauter dans le vide, à votre grande surprise. Vous entendez un bruit métallique et, en vous penchant à l'extérieur, constatez que la fille a emprunté une échelle de secours située à un mètre sur votre droite, qu'elle déploie de tout son poids en s'y cramponnant. Elle descend en un clin d'œil jusqu'au pied de l'immeuble mais le choc de l'arrivée la propulse violemment au sol. Derrière vous, une grosse déflagration retentit soudainement : il ne peut s'agir que de votre mystérieux visiteur parvenant à entrer... Vous décidez sans hésiter de suivre la jeune femme. *Testez votre habileté*. Si vous réussissez le test rendez-vous au **566**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **74**.

912

Votre doigt paniqué déclenche une rafale sur la cible en lévitation, alors criblée dans un impressionnant fracas lumineux qui vous brouille progressivement les sens : un voile blanc se dresse pendant que vous croyez flotter dans un vide assourdissant. Mais c'est une douleur aigue qui vous rappelle à la réalité. Lancez un dé et retranchez la somme à votre total d'*Endurance*. L'électrocution vous fait tomber à genoux devant l'armure luisante. Le temps de reprendre vos esprits, vous distinguez une paire de griffes acérées fonçant sur vous. Cette armure devait être à la pointe de la technologie de vos

ancêtres avant la désertification de Khul. Mais trêve de réflexion, lorsque vous vous redressez un éclair jaillit des griffes ! *Testez votre Habileté*, si vous réussissez, vous évitez le projectile surnaturel. Au contraire, si vous échouez, retranchez un dé lancé de votre *Endurance*. Il en sera de même non seulement chaque fois que l'Armure spectrale vous touchera mais aussi lorsque vous la toucherez ! Vous perdrez tous deux dans les deux cas un dé d'Endurance.

ARMURE SPECTRALE Habileté : 9 Endurance : 7

Si vous l'emportez, refermez la porte de cet endroit sinistre et rendez-vous au **440**, sans oublier toutefois d'ajouter un point de *Temps* supplémentaire à votre total.

913

Vous saisissez fébrilement la Plaquette et l'introduisez dans le lecteur. Au bout de quelques secondes, les doubles portes s'ouvrent pour révéler un petit réduit sans autre sortie que celle par laquelle vous le contemplez. A l'intérieur, un homme portant un plateau vous regarde, les yeux écarquillés, avant de laisser tomber sa charge, sous l'effet de la terreur.

Si vous souhaitez menacer l'homme pour qu'il vous aide allez au **112**.

Si vous préférez le laisser là et prendre l'autre embranchement allez au **842**.

914

Vous vous arrêtez pour souffler, épuisé. Déjà un Spectre Chasseur ! Sauf qu'un coup d'œil au nombre de pages que vous avez déjà lues vous rappelle alors que voilà déjà un certain temps que vous avez le nez plongé dans ce bouquin. Plus de temps à perdre, vous sortez le Daleth, prêt à partir d'ici. Rendez-vous au **840**.

915

Lorsque vos yeux peuvent à nouveau voir, vous vous trouvez au beau milieu d'un désert aride, qui vous est particulièrement familier. Vous ne ressentez plus le poids de l'Aleph entre vos doigts ; baissant les yeux, vous constatez qu'il a disparu. Devant vous, à quelques centaines de mètres, se dresse la puissante et orgueilleuse Neufort V. Vous ressentez une joie nostalgique en contemplant ses murailles impénétrables et vous respirez avec bonheur l'air du Monde qui vous a vu naître. Vous êtes de retour sur les terres où vous avez passé l'essentiel de votre vie et où votre avenir vous attend.

Craignant les attaques des Vers des Sables, vous vous dirigez hâtivement vers la cité. Ce faisant, vous ressentez une certaine fatigue vous envahir. Votre sac vous semble plus lourd qu'il ne l'a été tout au long de votre périlleuse quête. Vous le détachez de vos épaules et en l'ouvrant, vous constatez avec une joie mêlée de stupeur qu'il est rempli de plantes, dont la plupart vous sont inconnues. Vous comprenez qu'il s'agit de végétaux, venants d'un nombre incalculable de Mondes. Les larmes aux yeux, vous refermez précautionneusement votre sac, tout en remerciant silencieusement les Spectres Chasseurs. Sans doute est-ce là leur ultime présent pour les avoir aidés dans leur rôle de gardiens.

Vous vous redressez et levant les yeux, vous contemplez la voûte céleste qui s'étend par delà l'horizon. Vous repensez alors aux folles épreuves que vous avez traversées de part les Mondes et au nombre incalculable de fois où vous avez été proche de perdre la vie. Vous vous remémorez également les rencontres, les paysages et les moments qui resteront à jamais gravé dans votre mémoire : Akuae et la beauté inexplorée des fonds marins, le Wurms' Feld dévasté et perdu, et tant d'autres, que nous n'aurez sans doute jamais la chance, ou la malchance, de revoir. Vous savez également que les Spectres Chasseurs sont là, à la fois partout et nulle part, dans l'infinité des étoiles qui illuminent le ciel sombre.

Vous rabattez votre sac sur votre dos et vous prenez la direction des hautes murailles de Neufort V. Quelques minutes plus tard, vous franchissez après un contrôle strict les portes de l'immense cité et aussitôt le brouhaha familial de la rue de la Porte envahit vos oreilles. Avec un sourire de nostalgie, vous contemplez les dizaines de personnes qui vaquent à leurs occupations quotidiennes ; comment pourraient-ils se douter du périple que l'un des leurs vient de vivre ? A votre tour, vous allez devoir reprendre le cours de votre ancienne vie, retrouver la normalité de chaque jour. Vous sera-t-il possible de revivre une aventure semblable à celle-ci ? Vous l'ignorez, mais la vie réserve bien des surprises. Sans cesser de sourire, vous vous remettez à marcher et vous vous engagez d'un bon pas dans la rue, vous fondant au beau milieu de ces dizaines de destins anonymes. Vous êtes à nouveau chez vous.

916

Lorsque vos yeux peuvent à nouveau voir, vous vous trouvez au beau milieu d'un désert aride, qui vous est particulièrement familier. Vous ne ressentez plus le poids de l'Aleph entre vos doigts ; baissant les yeux, vous constatez qu'il a disparu. Devant vous, à quelques centaines de mètres, se dresse la puissante et orgueilleuse Neufort V. Vous ressentez une joie nostalgique en contemplant ses murailles impénétrables et vous respirez avec bonheur l'air du Monde qui vous a vu naître. Vous êtes de retour sur les terres où vous avez passé l'essentiel de votre vie passé et où votre avenir vous attend.

Craignant les attaques des Vers des Sables, vous vous dirigez hâtivement vers la cité. Ce faisant, vous ressentez une certaine fatigue vous envahir. Votre sac vous semble plus lourd qu'il ne l'a été tout au long de votre périlleuse quête. Vous le détachez de vos épaules et en l'ouvrant, vous constatez avec une joie mêlée de stupeur qu'il contient un désintégrateur, semblable à celui utilisé par les Ranganathans. Une telle arme va vous permettre d'accroître considérablement vos connaissances en matière électronique et mécanique. Les larmes aux yeux, vous refermez précautionneusement votre sac, tout en remerciant silencieusement les Spectres Chasseurs. Sans doute est-ce là leur ultime présent pour les avoir aidés dans leur rôle de gardiens.

Vous vous redressez et levant les yeux, vous contemplez la voûte céleste qui s'étend par delà l'horizon. Vous repensez alors aux folles épreuves que vous avez traversées de part les Mondes et au nombre incalculable de fois où vous avez été proche de perdre la vie. Vous vous remémorez également les rencontres, les paysages et les moments qui resteront à jamais gravé dans votre mémoire : Akuae et la beauté inexplorée des fonds marins, le Wurms' Feld dévasté et perdu, et tant d'autres, que nous n'aurez sans doute jamais la chance, ou la malchance, de revoir. Vous savez également que les

Spectres Chasseurs sont là, à la fois partout et nulle part, dans l'infinité des étoiles qui illuminent le ciel sombre.

Vous rabattez votre sac sur votre dos et vous prenez la direction des hautes murailles de Neufort V. Quelques minutes plus tard, vous franchissez après un contrôle strict les portes de l'immense cité et aussitôt le brouhaha familial de la rue de la Porte envahit vos oreilles. Avec un sourire de nostalgie, vous contemplez les dizaines de personnes qui vaquent à leurs occupations quotidiennes ; comment pourraient-ils se douter du périple que l'un des leurs vient de vivre ? A votre tour, vous allez devoir reprendre le cours de votre ancienne vie, retrouver la normalité de chaque jour. Vous sera-t-il possible de revivre une aventure semblable à celle-ci ? Vous l'ignorez, mais la vie réserve bien des surprises. Sans cesser de sourire, vous vous remettez à marcher et vous vous engagez d'un bon pas dans la rue, vous fondant au beau milieu de ces dizaines de destins anonymes. Vous êtes à nouveau chez vous.

917

Lorsque vos yeux peuvent à nouveau voir, vous vous trouvez au beau milieu d'un désert aride, qui vous est particulièrement familier. Vous ne ressentez plus le poids de l'Aleph entre vos doigts ; baissant les yeux, vous constatez qu'il a disparu. Devant vous, à quelques centaines de mètres, se dresse la puissante et orgueilleuse Neufort V. Vous ressentez une joie nostalgique en contemplant ses murailles impénétrables et vous respirez avec bonheur l'air du Monde qui vous a vu naître. Vous êtes de retour sur les terres où vous avez passé l'essentiel de votre vie et où votre avenir vous attend.

Craignant les attaques des Vers des Sables, vous vous dirigez hâtivement vers la cité. Ce faisant, vous ressentez une certaine fatigue vous envahir. Votre sac vous semble plus lourd qu'il ne l'a été tout au long de votre périlleuse quête. Vous le détachez de vos épaules et en l'ouvrant, vous constatez avec une joie mêlée de stupeur qu'il est rempli d'or, de bijoux et d'objets précieux. Il y a là de quoi passer le restant de votre vie oisif, sans plus jamais avoir à brandir une arme. Vous refermez précautionneusement votre sac à dos, tout en remerciant silencieusement les Spectres Chasseurs. Sans doute est-ce là leur ultime présent pour les avoir aidés dans leur rôle de gardiens.

Vous vous redressez et levant les yeux, vous contemplez la voûte céleste qui s'étend par delà l'horizon. Vous repensez alors aux folles épreuves que vous avez traversées de part les Mondes et au nombre incalculable de fois où vous avez été proche de perdre la vie. Vous vous remémorez également les rencontres, les paysages et les moments qui resteront à jamais gravé dans votre mémoire : Akuae et la beauté inexplorée des fonds marins, le Wurms' Feld dévasté et perdu, et tant d'autres, que nous n'aurez sans doute jamais la chance, ou la malchance, de revoir. Vous savez également que les Spectres Chasseurs sont là, à la fois partout et nulle part, dans l'infinité des étoiles qui illuminent le ciel sombre.

Vous rabattez votre sac sur votre dos et vous prenez la direction des hautes murailles de Neufort V. Quelques minutes plus tard, vous franchissez après un contrôle strict les portes de l'immense cité et aussitôt le brouhaha familial de la rue de la Porte envahit vos oreilles. Avec un sourire de nostalgie, vous contemplez les dizaines de personnes qui vaquent à leurs occupations quotidiennes ; comment pourraient-ils se douter du périple que l'un des leurs vient de vivre ? A votre tour, vous allez devoir reprendre le

cours de votre ancienne vie, retrouver la normalité de chaque jour. Vous sera-t-il possible de revivre une aventure semblable à celle-ci ? Vous l'ignorez, mais la vie réserve bien des surprises. Sans cesser de sourire, vous vous remettez à marcher et vous vous engagez d'un bon pas dans la rue, vous fondant au beau milieu de ces dizaines de destins anonymes. Vous êtes à nouveau chez vous.

Petit bonus : un monde « rejeté » de Caïthness car jugé trop « space ». Faites-vous votre idée.

1

Dés que vous posez le pied sur le sol, votre cage thoracique pulse au rythme des basses crachées par le baffle géant devant lequel vous venez d'arriver. Vous fuyez à la recherche d'un endroit plus calme. Malheureusement, la fête foraine ne laisse guère de répit à vos tympans, ni à vos yeux agressés par les flashes et les néons multicolores. Vous vous frayez un chemin jusqu'à une placette bondée de monde. Vous devez être en plein milieu du parc d'attraction, car vous ne voyez qu'un mélange bariolé de manèges, baraques à jeu, et stands de restauration à perte de vue. Vous errez plus de deux bonnes heures sans voir autre chose. Votre Daleth ne semble pas détecter de morceau à proximité ; et les seules vibrations qu'il vous transmet, ne sont que les modulations de fréquence de la musique électronique omniprésente. Vous rangez le Daleth et continuez dans la direction d'un grande place qui se profile plus loin. Les gens sont vêtus simplement : t-shirt, pantalon en lin, vestes sobres, robe à motif pour les dames. La particularité locale tient aux couvre-chefs que la majorité d'entre eux - même les plus petits - portent. La monnaie qu'ils utilisent ressemble à des jetons de casino : pièces et plaquettes de couleur vive s'échangent lors des transactions. N'en n'ayant pas, vous vous demandez ce que vous allez bien pouvoir faire dans un tel lieu où la consommation est un art de vivre. Si vous décidez de repartir, rendez-vous au **X** ; sinon, prenez un peu de bon temps au **2**.

2

Vous arrivez sur la grande place. Au milieu trône une scène où gesticulent quelques personnages bigarrés pour le plus grand plaisir des enfants qui rient de bon coeur. Tout en regardant, vous avancez et manquez de chuter ! Vous regardez par terre, et y voyez un porte-monnaie en cuir. Vous le ramassez et regardez ce qu'il y a dedans : lancez deux dés ! Si vous sortez un double, rendez-vous au **3** ; sinon, allez au **4**.

3

Vous y trouvez deux plaquettes bleues marquées 5 Zlickas, et trois pièces jaunes avec la valeur 1. D'autres inscriptions sont présentes sur les plaquettes : Propriété de l'Empire de Fêstériå, et en plus petit « aucune valeur en dehors de l'astéroïde ». Le côté face représente une fête foraine avec une grande roue en fond, sur la circonférence se trouve le mot « Amusement ». Vous gagnez un point de *Chance* pour cette somme emblématique. Vous regardez autour de vous...

Si vous allez casser une graine aux stands de restauration, rendez-vous au **4**.

Si vous voulez faire un tour sur les attractions, rendez-vous au **5**.

Si vous préférez les baraques à jeux, rendez-vous au **6**.

4

Vous y trouvez deux pièces vertes de 2 Zlickas. 4 Zlickas ! Pas de quoi faire des folies ! Le côté face représente une fête foraine avec une grande roue en fond, sur la

circonférence se trouve le mot « Amusement ». Y a-t-il des divertissements accessibles pour vos faibles moyens ? Vous regardez autour de vous...

Si vous allez casser une graine aux stands de restauration, rendez-vous au **5**.

Si vous voulez faire un tour sur les attractions, rendez-vous au **6**.

Si vous préférez les baraques à jeux, rendez-vous au **7**.

5

Toute la bordure de la place grouille de tables pleines de gens en train de se restaurer en discutant, ou en regardant le spectacle d'un air distrait. D'un rapide coup d'œil, vous repérez trois établissements dont la vue vous attire : un restaurant « Le Gargantis Carnivore » avec des animaux énormes en train de griller sur des broches ressemblant à des hallebardes, une brasserie dont l'enseigne « Au Tonneau Percé » vous rappelle un bar de Neufort V, et un marchand de friandises « Le Palais des Merveilles » dont l'étalage bariolé vous rend nostalgique. Vers quel stand choisissez-vous ?

Le restaurant « Le Gargantis Carnivore » ? Rendez-vous au **8**.

La brasserie « Au Tonneau Percé » ? Rendez-vous au **9**.

La confiserie « Le Palais des Merveilles » ? Rendez-vous au **10**.

6

Vous vous dirigez vers les manèges les plus spectaculaires qui sont regroupés sur une surface impressionnante. Trois attractions vous attirent.

Laquelle souhaitez-vous expérimenter ?

La grande roue « Polaris » ? Rendez-vous au **11**.

La montagne russe « Le Dragon Khan » ? Rendez-vous au **12**.

Le train fantôme « L'Antre de Sluurm » ? Rendez-vous au **13**.

7

Vous vous éloignez un peu de la place vers l'allée des jeux. Si la majorité des lots sont des jouets et des peluches surdimensionnées, quelques uns proposent des gains en Zlickas. Si vous avez de la chance, vous pourrez faire des bénéfices en vous amusant ; et vous acheter quelque chose d'utile, ou au pire, un bon gueuleton.

Quel jeu souhaitez-vous essayer :

Tir à la carabine ? Rendez-vous au **14**.

Jeu des cerceaux ? Rendez-vous au **15**.

Chamboule tout ? Rendez-vous au **16**.

8

Vous passez devant la viande qui dégage un arôme des plus savoureux. La peau grillée à souhait fini de vous convaincre pour ce met de choix. L'écriteau indique :

Viande du Jour : Stégosaure du Trx'L (Orion VII)

Abats grillés avec frites : 2 Zlickas

Tranche de Blanc avec jardinière : 4 Zlickas

Cuisse avec jardinière et frites : 6 Zlickas

Si vous mangez ici, payez votre plat et asseyez-vous au **17**.
Si vous voulez tenter la brasserie, allez au **9**.
Si vous préférez la confiserie, allez au **10**.
Vous pouvez aussi vous divertir sur les attractions au **6**.
Ou aller jouer au **7**.
Enfin, quitter ce monde en vous rendant au **X**.

9

Les tables sont tellement bondées que des gens boivent même debout. Une dizaine de serveuses en mini-jupes s'activent entre les bancs aux mains baladeuses. Derrière le comptoir, quatre hommes servent les choppes débordantes de mousse. Vous êtes cependant dubitatif en voyant que le liquide ambré ne constitue que la moitié de la contenance. L'écran fluorescent vous achève :

Les Meilleures Bières de la Galaxie
Prix pour une choppe de 150cl
Blonde de Landsraad (Barnard V) : 2 Zlickas
Brune du Cokatrix (Deneb IV) : 3 Zlickas
Ambroise d'Actin'dzek (Antares III) : 5 Zlickas
Houblon d'Amtecia (Merak III) : 9 Zlickas
Noire de Perles de Marina-Kya'n (Eta Aquilae X) : 20 Zlickas

Si vous buvez ici, payez votre consommation, et installez-vous au **18**.
Si vous voulez tenter le restaurant, allez au **8**.
Si vous préférez la confiserie, allez au **10**.
Vous pouvez aussi vous divertir sur les attractions au **6**.
Ou aller jouer au **7**.
Enfin, quitter ce monde en vous rendant au **X**.

10

Vous vous arrêtez devant la quantité impressionnante de friandises qui sont étalées devant vous. Toutes les formes et toutes les couleurs sont présentes. Un rapide coup d'œil vous confirme qu'elles sont vendues au poids.

Derrière le comptoir, une armoire contient des glaces. Et plus loin, une vieille dame fait cuire des gaufres et des crêpes. De quoi faire saliver le gamin qui sommeille en vous !

Vous reprenez les produits suivants :

Assortiment de Bonbons : 1 Zlicka les 100 grammes
Glace à la Petite Ambroisie : 1 Zlickas
Gaufre Herbes de Teiroth Caramélisée : 2 Zlickas
Crêpe au Sirop Frégien : 3 Zlickas

Si vous en achetez, ceux que vous voulez et allez les grignoter au **19**.
Si vous préférez aller au restaurant, rendez-vous au **8**.
Si vous voulez tenter la brasserie, allez au **9**.
Vous pouvez aussi vous divertir sur les attractions au **6**.
Ou aller jouer au **7**.

Enfin, quitter ce monde en vous rendant au **X**.

11

Vous vous décidez pour une attraction calme et instructive. Du haut de ses deux cents mètres, vous pourriez avoir une vue intéressante de ce monde. Un coup d'œil à la caisse vous confirme le prix d'un tour : 5 Zlickas.

Si vous avez 5 Zlickas et que vous voulez prendre un ticket, rendez-vous au **20**.

Si vous préférez aller à la montagne russe, rendez-vous au **12**.

Si vous voulez tenter le train fantôme, allez au **13**.

Vous pouvez aussi vous sustenter au **5**.

Ou aller vers les jeux au **7**.

Enfin, quitter ce monde en vous rendant au **X**.

12

L'échafaudage de cette attraction est immense. Le rail rouge fluo dessine des arabesques et des boucles atteignant bien une centaine de mètres. Près de la caisse, certaines caractéristiques y sont listées. La plus impressionnante est la vitesse de la grande descente qui atteint presque les deux cents kilomètres par heure. Le parcours présente dix loopings, et une distance globale de deux kilomètres et demi pour une durée n'excédant pas trois minutes. De fortes sensations en perspectives pour vous et votre porte monnaie aussi, car la prestation atteint la coquette somme de 15 Zlickas !!

Si vous avez 15 Zlickas et que vous voulez prendre un ticket, rendez-vous au **21**.

Si vous préférez aller à la grande roue, rendez-vous au **11**.

Si vous voulez tenter le train fantôme, allez au **13**.

Vous pouvez aussi vous sustenter au **5**.

Ou aller vers les jeux au **7**.

Enfin, quitter ce monde en vous rendant au **X**.

13

La façade complètement peinte du train fantôme est assez équivoque : une sorte de limace géante et gluante gobe des gens aux visages horrifiés. D'ailleurs, les wagonnets sont eux aussi grimés comme cette créature. L'annonce du prochain tour se fait dans les haut-parleurs saturés. Le tour est à 3 Zlickas.

Si vous avez 3 Zlickas et que vous voulez prendre un ticket, rendez-vous au **22**.

Si vous préférez aller à la grande roue, rendez-vous au **11**.

Si vous voulez tenter la montagne russe, allez au **12**.

Vous pouvez aussi vous sustenter au **5**.

Ou aller vers les jeux au **7**.

Enfin, quitter ce monde en vous rendant au **X**.

14

Le stand de tir présente plusieurs jeux, dont la distance ridicule vous présage une victoire facile. La majorité des jeux sont à 1 Zlickas et ne font gagner que des bons dont le cumul permet d'obtenir de l'argent ou des entrées vers d'autres attractions. Puis votre

regard est accroché un écriteau sur le côté : « Crevez les trois ballons avec une seule balle, et repartez avec 20 Zlickas !! 2 Zlickas la balle ». Un rapport de un pour dix, voilà qui est plus lucratif !

Si vous avez 2 Zlickas et que vous voulez essayer de remporter dix fois votre mise, rendez-vous au **23**.

Si vous préférez aller aux cerceaux, rendez-vous au **15**.

Si vous voulez tenter le chamboule tout, allez au **16**.

Vous pouvez aussi vous sustenter au **5**.

Ou vous divertir sur les attractions au **6**.

Enfin, quitter ce monde en vous rendant au **X**.

15

Un jeu simple : réussir à poser un cerceau autour d'un socle carré. Les lots étant principalement des peluches ou des jouets, vous n'avez pas vraiment de motivation à vous lancer dans ce pari. C'est alors que vous remarquez une carte hexagonale irisée sur un socle où il manque deux cerceaux. Après vous êtes renseigné, il s'agit d'une plaquette de 100 Zlickas. Le tarif est de cinq cerceaux pour 2 Zlickas.

Si vous avez 2 Zlickas et que vous voulez essayer de remporter cette plaquette, rendez-vous au **28**.

Si vous préférez aller au tir à la carabine, rendez-vous au **14**.

Si vous voulez tenter le chamboule tout, allez au **16**.

Vous pouvez aussi vous sustenter au **5**.

Ou vous divertir sur les attractions au **6**.

Enfin, quitter ce monde en vous rendant au **X**.

16

Vous étiez fort à ce jeu sur votre monde natal. Mais ce que vous voyez là représente un défi plus improbable.

En effet, les empilements sont plus importants, et les formes bien plus compliquées. Une rapide analyse vous convainc qu'il s'agit là de véritables attrape-nigauds : les deux balles proposées sont soit trop petites, soit insuffisantes pour réussir à tout faire tomber. Par contre, une grande pyramide de quinze boîtes vous semble faisable. En regardant des enfants y jouer et en observant la chute des boîtes, vous finissez par trouver les deux points d'impact qui vous permettraient de remporter le lot de 10 Zlickas.

Si vous avez 2 Zlickas et que vous voulez essayer de remporter 10 Zlickas, rendez-vous au **29**.

Si vous préférez aller au tir à la carabine, rendez-vous au **14**.

Si vous voulez tenter les cerceaux, allez au **15**.

Vous pouvez aussi vous sustenter au **5**.

Ou vous divertir sur les attractions au **6**.

Enfin, quitter ce monde en vous rendant au **X**.

17

C'est la dame de maison, une grande femme aux traits tirés, qui vous apporte votre assiette et un grand verre d'eau. Tout en regardant le spectacle des clowns, vous

mangez votre morceau de dinosaure. Il a un fumet de gibier, et malgré deux grands verres d'eau, le goût âcre vous reste au fond de la gorge. Vous ne finissez pas votre assiette, et vous levez. Vous n'avez pas fait deux mètres que vous êtes pris de convulsions, et vomissez allègrement sur une table voisine le contenu de votre estomac !

Vous vous reprenez et foncez sur le côté du restaurant finir votre nauséabonde besogne. Si vous avez pris du blanc de stégosaure, vous perdez un point d'*Endurance* ; si vous avez tapé dans la cuisse, vous perdez 2 points d'*Endurance* ; enfin, si vous avez eu le malheur d'avoir consommé les abats grillés, ce sera une perte de 5 points d'*Endurance* que cet empoisonnement vous aura coûté.

Vous repartez en titubant, évitant les regards noirs de l'assistance qui se serait bien passé d'un tel spectacle !

Si vous voulez aller à la brasserie, rendez-vous au **9**.

Si vous préférez la confiserie, allez au **10**.

Vous pouvez aussi vous divertir sur les attractions au **6**.

Ou aller jouer au **7**.

Enfin, quitter ce monde en vous rendant au **X**.

18

Vous dévorez des yeux la superbe blonde au nez mutin qui vient vous servir. Cette dernière se penche ostensiblement pour vous servir, vous permettant d'apprécier à sa juste valeur son soutien-gorge à balconnet à dentelle rose. Tout en observant les autres serveuses tout aussi désirables, vous prenez votre choppe. Mais laquelle avez-vous achetée ?

La Blonde de Landsraad ? Rendez-vous au **30**.

La Brune du Cokatrix ? Rendez-vous au **31**.

L'Ambroise d'Actin'dzek ? Rendez-vous au **32**.

Le Houblon d'Amtecia ? Rendez-vous au **33**.

La Noire de Perles de Marina-Kya'n ? Rendez-vous au **34**.

19

Vous dévorez votre achat avec avidité. Le goût un peu trop sucré vous donne soif, mais ça reste supportable.

Si vous allez au restaurant, rendez-vous au **8**.

Si vous voulez tenter la brasserie, allez au **9**.

Vous pouvez aussi vous divertir sur les attractions au **8**.

Ou aller jouer au **7**.

Enfin, quitter ce monde en vous rendant au **X**.

20

Vous prenez place dans la nacelle avec trois autres personnes, dont un couple. Lorsque vous êtes à mi-hauteur, vous devez vous rendre à l'évidence : il n'y a rien d'autre ici que la fête. Vous avez l'impression que ce parc recouvre toute la surface possible. Si ça se trouve vous êtes sur une planète d'attraction. Impression confirmée au point culminant. Que les néons, manèges et stand noyés dans une foule multicolore aux couvre-chefs

bigarrés. Vous remarquez que le ciel est complètement noir, pas d'étoiles. Peut-être y a-t-il des nuages ? Vous profitez de la descente pour admirer les différentes installations pendant que les deux tourtereaux roucoulent à qui mieux sans aucune retenue. Vous sortez de la grande roue en vous demandant ce que vous allez bien pouvoir faire dans une fête foraine d'une telle taille !

Si vous allez à la montagne russe, rendez-vous au **12**.

Si vous voulez tenter le train fantôme, allez au **13**.

Vous pouvez aussi vous sustenter au **5**.

Ou aller vers les jeux au **7**.

Enfin, quitter ce monde en vous rendant au **X**.

21

Au moment où vous vous approchez du chariot, un personnage à l'accoutrement improbable vous intime de lui laisser vos affaires. Vous lui expliquez qu'il n'y a pas de soucis, et que vous êtes assez grand pour garder votre sac. Vous vous asseyez dans un siège rembourré, puis on vous rabat un bras métallique et un harnais pour vous bloquer les épaules. C'est à ce moment là que vous comprenez pourquoi on vous proposait de garder votre sac. En effet, la place est juste assez grande pour votre corpulence et le sac à dos qui vous écrase la colonne vertébrale. Mais vous êtes un grand garçon, et vous survivrez bien à trois minutes dans cette position inconfortable. Trente secondes après le lancement, la douleur devient lancinante. Après la chute presque à la verticale qui vous a fait une frayeur de tous les diables, les différents loopings et accélérations contribuent à vous labourer le dos. À un moment, un léger craquement vous a fait craindre d'avoir une côte fracturée, notamment à cause du Daleth qui s'incruste désagréablement entre votre rein gauche et vos côtes flottantes. À part une douleur persistante dans votre dos (vous perdez 1 point d'*Endurance*), vous ne vous souvenez d'aucune autre sensation. Vous avez déjà disparu dans la foule, quand l'employé découvre le dossier du siège complètement défoncé par les brides de votre sac à dos.

Si vous allez à la grande roue, rendez-vous au **11**.

Si vous voulez tenter le train fantôme, allez au **13**.

Vous pouvez aussi vous sustenter au **5**.

Ou aller vers les jeux au **7**.

Enfin, quitter ce monde en vous rendant au **X**.

22

Vous montez dans le wagonnet en forme de limace. Vous entendez les cris des précédents passagers retentir dans les haut-parleurs. Puis c'est le départ. Vous entrez dans une immense bouche dans laquelle se trouve un marais. Feu follets et fantômes holographiques vous traversent allègrement. Le chariot monte ensuite une montagne en plastique en haut de laquelle des chauves-souris en plastique gluant pendues à des filins vous caressent le visage et les épaules. Même si la texture est assez dégoûtante, il n'y a pas de quoi hurler à la mort comme les deux fillettes qui sont derrière vous. La majorité de l'attraction reste assez bon enfant. Il y a juste un passage dans le noir qui vous a fait une petite frayeur, car un être velu vous a fait des papouilles désagréables.

Vous finissez enfin par sortir de ce divertissement assez fade. L'une des fillettes vous dit que votre sac est ouvert. Un frisson vous parcourt l'échine. Et après vérification, vous avez toujours le Daleth et la myriade. Mais le fourbe gorille du train fantôme vous a volé (*déduisez un objet de votre sac à dos. Si vous n'en avez pas, déduisez donc un repas*) ! Vous iriez bien récupérer votre bien, mais vous sentez que si vous vous trouvez pris à partie avec les forces de police de ce monde, vous aurez plus à perdre qu'à gagner. Vous vous éloignez rapidement de ce repaire de malfaisant avant de revenir sur votre sage décision.

Si vous allez à la grande roue, rendez-vous au **11**.

Si vous voulez tenter la montagne russe, allez au **12**.

Vous pouvez aussi vous sustenter au **5**.

Ou aller vers les jeux au **7**.

Enfin, quitter ce monde en vous rendant au **X**.

23

Vous prenez le pistolet à air comprimé. Vous regardez les ballons danser dans la cage, surveillant le meilleur moment. Vous visez, armez, et tirez. Lancez 2 dés. Si vous faites 2 ou 12, rendez-vous au **24** ; sinon, allez au **25**.

24

À votre grande surprise la balle par sur la droite de votre visée et crève les trois ballons. Il est évident que l'arme est mal réglée, mais vous avez eu une chance extraordinaire (vous gagnez un point de *Chance*). C'est sous les ovations des badauds qui se trouvent à côté de vous, qu'un commerçant grassouillet vous donne deux plaques violettes de 10 Zlickas. Vous empochez la somme, et partez tout guilleret.

Si vous allez aux cerceaux, rendez-vous au **15**.

Si vous voulez tenter le chamboule tout, allez au **16**.

Vous pouvez aussi vous sustenter au **5**.

Ou vous divertir sur les attractions au **6**.

Enfin, quitter ce monde en vous rendant au **X**.

25

La balle tape le bord de la cage ! Vous fusillez le commerçant du regard, et vu la tête qu'il fait, vous comprenez que votre hypothèse est la bonne.

« C'est quoi cette arnaque ! Il n'est même pas réglé ce truc ! hurlez-vous en jetant l'arme sur le comptoir.

Un gros bonhomme moustachu vêtu d'une chemise à carreaux pleine de graisse vous répond sèchement :

- N'importe quoi ! Mes pistolets sont les meilleurs de Fêstériä ! Quand on ne sait pas viser, on n vient pas se plaindre, Mōssieur ! »

Vous le regardez dans les yeux avec hargne. Le type grassouillet finit par s'excuser à voix basse, et vous propose de recommencer votre tir. Vous acceptez à condition de prendre le même pistolet. Maintenant que vous connaissez le réglage, ce serait dommage de ne pas en profiter. Il vous tend l'arme chargée, et vous reprenez la pose.

Testez votre Habileté (si vous êtes le Scientifique, déduisez un point du total des dés ;

si vous êtes le Baroudeur, déduisez 2 point du total des dés ; si vous êtes le Mercenaire, c'est 3 points que vous devez déduire). Si vous réussissez, rendez-vous au **26** ; sinon, allez au **27**.

26

La balle crève les trois ballons avec une précision diabolique. Vous lancez un grand sourire sadique au bonhomme grassouillet qui vous remet deux plaques violettes de 10 Zlickas en grommelant. Vous quittez le malhonnête personnage sous les ovations des badauds ravi du spectacle.

Si vous allez aux cerceaux, rendez-vous au **15**.

Si vous voulez tenter le chamboule tout, allez au **16**.

Vous pouvez aussi vous sustenter au **5**.

Ou vous divertir sur les attractions au **6**.

Enfin, quitter ce monde en vous rendant au **X**.

27

Vous n'arrivez qu'à crever deux ballons. Le bonhomme grassouillet reprend votre arme en vous lançant sourire malsain. Au lieu de lui coller votre poing sur la figure, vous faites demi-tour et vous enfoncez dans la foule anonyme en rongant votre frein.

Si vous allez aux cerceaux, rendez-vous au **15**.

Si vous voulez tenter le chamboule tout, allez au **16**.

Vous pouvez aussi vous sustenter au **5**.

Ou vous divertir sur les attractions au **6**.

Enfin, quitter ce monde en vous rendant au **X**.

28

L'épreuve se passe en deux étapes : Pour chaque cerceau, vous devrez réussir un test d'Habilité pour le lancer, puis sortir un double 1 ou un double 6 pour que le cerceau s'emboîte parfaitement autour du socle carré. Vous devrez mettre deux cerceaux pour remporter la carte de 100 Zlickas. Il vous est possible de racheter des lots de 5 cerceaux pour 2 Zlickas tant que vous en aurez les moyens. Lorsque vous aurez fini, que vous avez gagné ou perdu, choisissez votre prochaine destination.

Si vous allez aux cerceaux, rendez-vous au **15**.

Si vous voulez tenter le chamboule tout, allez au **16**.

Vous pouvez aussi vous sustenter au **5**.

Ou vous divertir sur les attractions au **6**.

Enfin, quitter ce monde en vous rendant au **X**.

29

Pour réussir, il vous suffit juste de réussir deux tests consécutifs d'*Habilité*. Vous jouez tant que vous avez de quoi payer la partie (2 Zlickas). Cependant, le commerçant refusera de vous laisser jouer si vous remportez plus trois jeux, qu'ils soient consécutifs ou non. Lorsque vous aurez fini, que vous avez gagné ou perdu, choisissez votre prochaine destination.

Si vous allez aux cerceaux, rendez-vous au **15**.
Si vous voulez tenter le chamboule tout, allez au **16**.
Vous pouvez aussi vous sustenter au **5**.
Ou vous divertir sur les attractions au **6**.
Enfin, quitter ce monde en vous rendant au **X**.

30

La bière éventée vous laisse un goût âcre dans la gorge. Dégueulasse ! C'est le mot que vous lâchez en vous levant. Soudain la serveuse la plus proche vous fait un grand sourire en vous demandant si vous en voulez une autre. Vous lui répondez d'un ton sec et sans équivoque sur le jus de chaussettes que vous venez de boire.
Si vous voulez aller au restaurant, rendez-vous au **8**.
Si vous préférez la confiserie, allez au **10**.
Vous pouvez aussi vous divertir sur les attractions au **6**.
Ou aller jouer au **7**.
Enfin, quitter ce monde en vous rendant au **X**.

31

Vous lâchez un rot fort et puissant, incommodant au passage une grosse dame vêtue d'un chapeau excentrique ressemblant à un parapluie. Vous vous levez, mais les éructations répétées vous ennuiant aussi. Une forte douleur vous ceint tout le ventre, comme si votre estomac allait exploser. Vous passez la pire demi-heure de votre vie, à vider votre ventre du peu de liquide que vous avez bu, de bile, et d'un courant d'air improbable, comme si Éole lui-même s'était invité en vous (vous perdez 2 points d'*Endurance* à cause de cette terrible aérophagie). C'est en nage, et avec une forte douleur à la mâchoire que vous retrouvez enfin votre état normal.
Quelques mètres plus loin, un nouveau rot vous donne des sueurs froides sur une potentielle récurrence de la chose. Vous caressez votre ventre douloureux en réfléchissant sur la suite de vos aventures.
Si vous voulez aller au restaurant, rendez-vous au **8**.
Si vous préférez la confiserie, allez au **10**.
Vous pouvez aussi vous divertir sur les attractions au **6**.
Ou aller jouer au **7**.
Enfin, quitter ce monde en vous rendant au **X**.

32

La bière est onctueuse. Elle vous rappelle votre planète natale et ses champs de blés dorés. Vous rêvassez pendant une demi-heure à Khul et aux fêtes que vous faisiez avec vos amis. C'est revigoré et un peu nostalgique que vous quittez la brasserie.
Si vous voulez aller au restaurant, rendez-vous au **8**.
Si vous préférez la confiserie, allez au **10**.
Vous pouvez aussi vous divertir sur les attractions au **6**.
Ou aller jouer au **7**.
Enfin, quitter ce monde en vous rendant au **X**.

33

C'est la première fois que vous buvez une bière aussi forte. L'alcool vous arrache le gosier, et vous tousssez fortement. Votre visage empourpré fait la joie de quelques badauds qui s'amusent de votre déconvenue. Vous prenez votre temps pour finir la choppe, avalant les petites gorgées comme vous le feriez avec un thé bouillant.

Vous repartez avec entrain et plein d'énergie. Vous avez l'impression d'avoir bu une centrale, tellement que vous êtes en forme ! Rajoutez-vous 2 points d'*Endurance*.

Si vous voulez aller au restaurant, rendez-vous au **8**.

Si vous préférez la confiserie, allez au **10**.

Vous pouvez aussi vous divertir sur les attractions au **6**.

Ou aller jouer au **7**.

Enfin, quitter ce monde en vous rendant au **X**.

AUTEURS ET CONTRIBUTIONS

Initiateurs du projet : Aragorn et Paragraphe 14

Chef de Projet : Aragorn

Scénario : collectif

Relecture : Aragorn et Caithness

Mise en page : Aragorn

Préquelle : *Aragorn*

Introduction Générale : *Paragraphe 14*

Monde n°1 (1) : *Paragraphe 14 et Aragorn*

Monde n°2 (265) : *Sukumvit*

Monde n°3 (94) : *Fitz*

Monde n°4 (15) : *Sukumvit*

Monde n°5 (720) : *Caithness*

Monde n° 6 (625) : *Aragorn*

Monde n°7 (315) : *Caithness*

Monde n°8 (676) : *Redo*

Monde n°9 (737) : *Sukumvit*

Monde n°10 (22) : *Caithness*

Monde n°11 (208) : *Caithness*

Monde n°12 (515) : *Vic*

Monde n°13 (507) : *Redo*

Monde n°14 (226) : *Caithness*

Monde n°15 (124) : *Caithness*

Monde n°16 (410) : *Caithness*

Monde n°17 (848) : *Sombrecoeur*

Monde n°18 (56) : *Aragorn*

Monde n°19 (666) : *Caithness*

Monde n°20 (333) : *Caithness*

Monde n°21 (815) : *Thierry Dicule*

Monde n°22 (481) : *Caithness*

Monde n°23 (492) : *Skarn*

Monde n°24 (587) : *Caithness*

Monde n°25 (159) : *Vic*

Monde final (877) : *Aragorn*

Merci à HDV, Meneldur, Oiseau, Outremer, Plume.pipo et Salla pour leur contribution au scénario, leurs feedbacks et/ou pour leur soutien.

Merci d'avoir lu cette aventure !