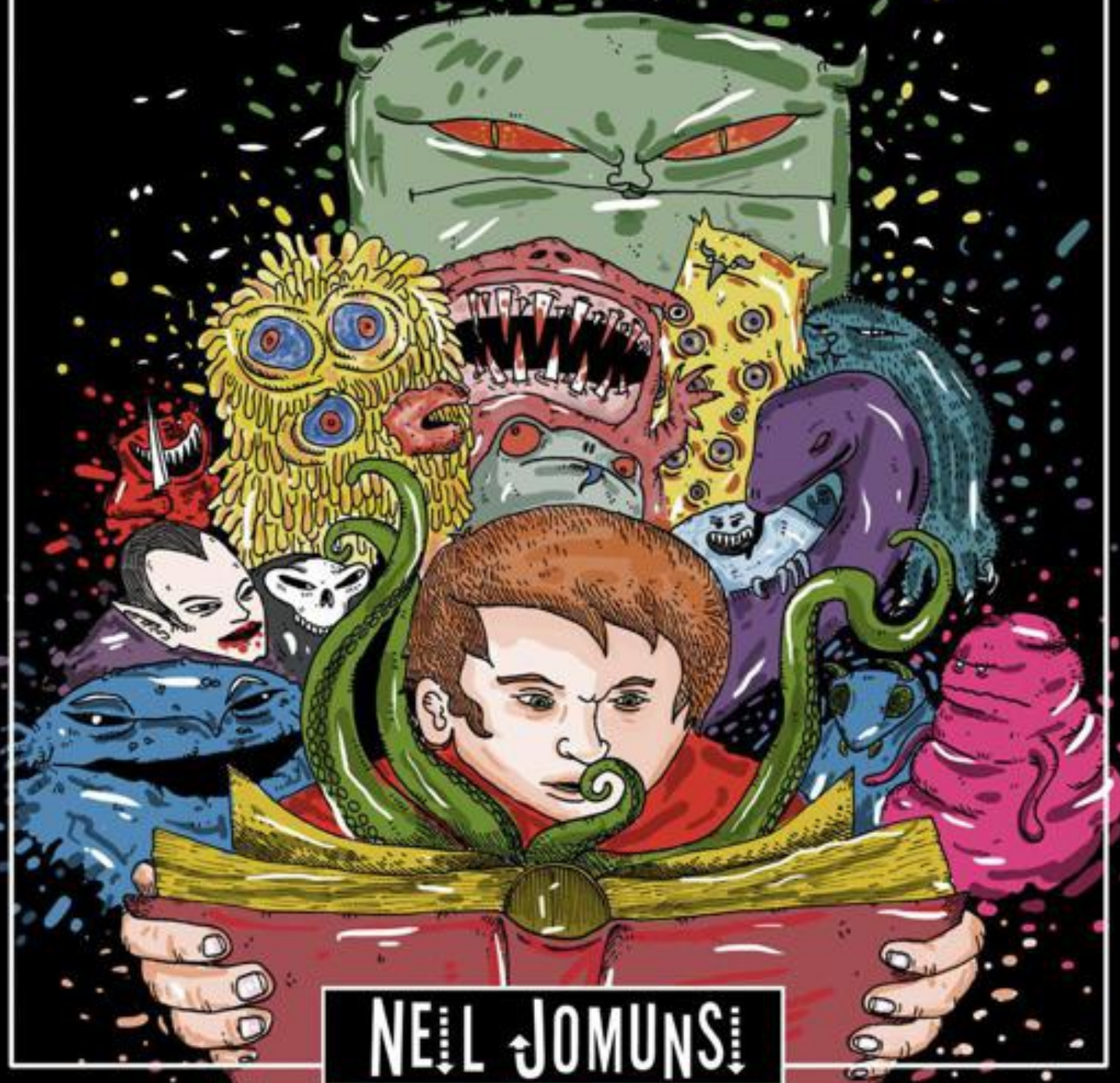


RENDEZ-VOUS AU 14

LA BIBLIOTHEQUE INFERNALE



La
bibliothèque
infernale

Neil Jomunsi

Rendez-vous au 14

Présentation

Chez Walrus, nous sommes d'une génération pour laquelle les «Livres dont vous êtes le Héros» ont une importance toute particulière: ils ont bercé notre enfance, accompagné nos vacances, nos nuits, nos après-midi d'ennui, nos trajets en autobus, nos interminables colonies de vacances... Ils ont été nos compagnons d'imagination, nous ont appris à penser la réalité autrement. Ses pionniers hantent nos mémoires: Steve Jackson, Ian Livingstone, James H. Brennan... autant de noms qui font encore frissonner nos crayons de papier, nos gommes et nos fiches de personnage.

Autant vous dire que depuis des mois nous brûlions de relancer les livres-jeux, de les propulser dans l'univers du numérique qui se prête si bien à ce genre littéraire. Le jeu n'est pas incompatible avec la littérature, au contraire: le livre est un jeu de piste entre l'auteur et le lecteur. Pas besoin de papier, de feuille ou de dés pour vivre cette aventure: vous pouvez vous y plonger quand bon vous semble, sans autre nécessité que celle d'allumer votre écran, car elle a été écrite spécialement par Neil Jomunsi pour le support numérique. Les illustrations sont également signées de l'auteur.

C'est donc avec une grande joie que nous vous proposons le premier titre de la série "Rendez-vous au 14" (les amateurs reconnaîtront la référence). Nous espérons bien qu'il soit le point de départ d'une longue lignée. Bonne aventure et... rendez-vous page suivante.

Le Morse



Introduction

Il était une fois un Livre dont on chuchotait l'existence...

Personne ne savait quand il avait été écrit. Personne n'aurait pu dire non plus par qui il avait été écrit. Le secret de ses origines s'était perdu dans les brumes des siècles. Aucun de ceux qui avaient eu l'insigne privilège de tenir entre leurs mains sa fine reliure de cuir craquelée n'aurait pu estimer son âge véritable : le Livre semblait avoir toujours été là. Bien sûr, en certaines époques, le fil de sa trace disparaissait. Mais il finissait toujours par refaire surface dans les rayons d'une bibliothèque, sur les étagères d'une librairie ou dans le sac d'un voleur. Puis, de nouveau, il se volatilisait, souvent dans de tragiques circonstances.

De ses lignes, écrites d'une main tremblante, mais appliquée à la probable lueur d'un feu soufflé par une tempête de sable, on ne savait pas grand-chose. Ceux qui avaient eu l'occasion de lire le Livre avaient toujours préféré tenir leur langue quant à ce qu'il contenait. Aussi, et malgré le destin voyageur de l'ouvrage, aucun homme sur Terre – ou presque – n'aurait été capable de raconter l'histoire qui se cachait entre les pages du Livre, tracée d'une encre noire sur ses pages jaunies et écornées. Personne... sauf son propriétaire.

Mais du Livre, on savait une chose. Une chose terrible et pourtant merveilleuse, qui avait fasciné des générations entières de bibliophiles et de chasseurs de trésors.

Quiconque lisait les lignes de ce Livre voyait ses vœux les plus chers se réaliser.

De ses précédents propriétaires, peu survécurent à leur acquisition. L'identité de la plupart d'entre eux fut même oubliée une fois qu'ils furent morts et enterrés.

Pourtant, certains restèrent dans la légende.

L'on dit que l'un des premiers possesseurs du Livre fut en son temps

un grand mage nommé Helios. Le magicien savait parler aux fantômes du désert. Ceux-ci, au fil des ères, lui avaient appris tous les secrets de l'Univers. Helios en sut bientôt davantage que les Dieux eux-mêmes. Mais le mage était bien conscient d'une chose essentielle : avec la mort venant, tout son savoir, aussi vaste fût-il, serait bientôt réduit à néant.

Une soirée d'été, le mage échangea le Livre à un touareg assoiffé contre une simple gorgée d'eau. Le voyageur du désert avait semblé pressé de s'en débarrasser, et Helios aimait à collectionner les vieilleries littéraires, aussi accepta-t-il le troc. Mais le vieil homme comprit bientôt les raisons de son empressement.

À l'aide de son savoir, le magicien reprit le Livre, y ajouta son âme propre à l'aide de formules magiques, le compléta, traçant à même les pages de sombres invocations. Et à sa grande surprise, le Livre l'adopta. Il conserva Helios en vie pendant encore quatre siècles.

Mais tout vient à point à qui sait attendre : c'est une chose que les voleurs connaissent. La longévité du mage alimentait les conversations, et tous voulurent bientôt connaître le secret magique qui lui permettait de rester en vie. Helios s'exila, traversa le monde d'est en ouest, du nord au sud. Toujours sur le qui-vive, le vieil homme ne s'arrêtait que lorsque cela était vraiment nécessaire... presque jamais en somme.

Une nuit pourtant, et malgré sa vigilance, un voleur s'introduisit sous sa tente. Le Livre fut dérobé et avec lui s'envolèrent tous les espoirs de survie du mage, désormais abandonné. On retrouva ses ossements, blanchis par le sable, au cœur d'un désert à quelques lieues de Damas. Personne n'était plus capable de se souvenir de son nom.

Le Livre disparut.

Des siècles durant, personne n'en entendit plus parler. Personne pour parcourir ses lignes fines, personne pour seulement caresser son dos craquelé.

Puis un jour, le Livre refit surface.

Il réapparut alors dans les mains d'un roi qui avait consacré toute sa

vie à la recherche de ses précieuses pages. Car la légende, elle, était demeurée vivante, et son souvenir hantait les mémoires des hommes en quête de pouvoir. À force d'argent et de relations, le roi était parvenu à ses fins... De pièces d'or et de renommée, le roi ne manquait pas. L'immortalité, quant à elle, ne l'intéressait même pas. En grand amateur de mythologies et de légendes, le roi savait que la véritable vie éternelle, celle des contes et des chansons de geste, ne se conquiert qu'une fois franchies les portes de la mort. Aussi ne la désirait-elle pas, au contraire : sa mort devrait être héroïque ! Il voulait le Livre pour une tout autre raison.

Le roi, en effet, était sous le joug d'un terrible danger.

Engagé jusqu'au cou dans une guerre qui n'en finissait pas de s'enliser, le vieil homme voyait ses rêves de gloire et de légende s'envoler à mesure que les états voisins conquéraient ses propres terres. Aimé de ses sujets qui le savaient droit et honnête, le monarque pouvait compter sur une armée brave, fidèle, quoique malheureusement pas invincible ni extensible.

Ce fut donc avec une indicible joie que le roi accueillit la nouvelle de la découverte du Livre. L'ouvrage avait été trouvé au fond d'une caverne, à l'abri des regards, oublié de tous ou presque. Épargné par les siècles, presque miraculeusement, le Livre avait été arraché des bras encore serrés d'un squelette grimaçant. Son précédent propriétaire, probablement. Peu importait ! Le monarque était enfin en possession du Livre, qu'il avait fait chercher durant tant d'années. Et à présent, il comptait bien vérifier si la légende était vraie.

À compter de ce jour, les victoires militaires s'enchainèrent. Inexplicablement, les ennemis, pourtant supérieurs en nombre et en force, reculaient sous les assauts de puissances qui semblaient les dépasser de loin. Chaque soldat du roi avait désormais la rage de dix hommes, et la force d'un lion, si bien que même les plus valeureux des barbares ne purent contenir la contre-attaque.

Trois mois plus tard, la guerre prit fin : le roi avait gagné.

Tous les suzerains voisins se rendirent au château pour déposer leurs armes aux pieds du monarque victorieux et lui prêter allégeance. Le roi semblait serein. Et aucun autre monarque, capitaine, lieutenant de guerre ou soldat, de comprendre pourquoi le royal vainqueur caressait du plat de la main un livre racorni, du haut de son trône. Eux se contentaient de se courber devant lui.

Pourtant, la joie de la victoire tourna court.

Maintenant à la tête d'un empire plus vaste que tous les royaumes connus, le Roi perdit rapidement pied. La réalité lui échappa. Du haut de son piédestal, le monarque jadis confiant et sage commença à imaginer des conspirations partout autour de lui. D'abord méfiant, il se fit secret et rangea son sourire au fond de sa poche. Le peuple qui autrefois l'avait tant aimé n'y comprenait plus rien. Un jour, ses sujets finirent par avoir peur de lui.

Une année s'écoula avant que le roi ne s'emmure vivant dans la plus haute tour de son château. Ainsi, avait-il déclaré avant de disparaître, personne ne viendrait planter un poignard entre ses côtes pour lui prendre son Livre.

Le roi entra donc, à sa manière, dans la légende. Non pas comme un souverain aimé, respecté, victorieux et téméraire, non... Ce fut sa démence que la postérité retint.

Lorsque des années plus tard, on déchaussa les briques de leur mortier, le roi était toujours là. Le sourire crispé de sa carcasse sèche semblait narguer ceux qui étaient venus déranger son repos éternel. Mais on eut beau fouiller, soulever chaque tapis et ausculter chaque meuble, il fallut se rendre à l'évidence. Le Livre avait – encore – disparu.

Il serait vain de vouloir établir la liste de tous ceux qui, un jour ou l'autre, eurent en main le précieux ouvrage. Des rois, des mages, bien sûr, mais aussi des marchands, des gredins, quelques petits malins, profitèrent un jour de ses incroyables propriétés. Toujours, ils en

payèrent le prix, le plus souvent de leur vie. On dit même que le Livre fut un jour en possession des nazis...

Tout ce que l'on sait, c'est que son dernier propriétaire, au lieu de jouir de ses pouvoirs, jugea bon de le détruire.

Dans une lettre anonyme adressée au Consortium Mondial et Vénérable des Bibliothécaires, le mystérieux bibliophile annonça en effet qu'il avait livré l'ouvrage aux flammes, et que le monde était désormais débarrassé d'une malédiction bien plus terrible que tous les maux réunis.

Le post-scriptum de cette mystérieuse lettre laissa néanmoins plus d'un érudit dubitatif... En effet, l'inconnu y dévoilait avoir néanmoins trouvé un moyen de sauver le message profond du Livre. Il avait, disait-il, réussi à en capturer l'Essence. Personne ne savait de quoi il voulait parler, bien sûr, mais on choisit de le croire.

Jusqu'au jour où...

... jusqu'au jour où quoi, déjà ?...

... Et puis mince, qui est-ce que ça intéresse, de toute façon ?

J'en ai marre de répéter encore et toujours la même histoire. Le Livre, le mage, le roi, gnagnagna... Quel conte ridicule !

Comme si tout cela pouvait avoir une importance...

Hé ! Mais...

Je ne suis pas seul ! Il y a quelqu'un d'autre ici, n'est-ce pas ? Je reconnaîtrais cette sensation entre mille. Je ressens votre regard sur mes pages ! C'est comme un frisson dans le dos de ma reliure...

Bon sang, aidez-moi ! Je suis prisonnier de cette machine infernale,
de cet écran statique qui emprisonne mes pages ! Sortez-moi d'ici !

Bon, je sais, ça n'a pas l'air facile de prime abord. Mais nous devrions pouvoir trouver une solution, non ?

Je ne vous vois pas très convaincu.

Ce n'est pas très sympathique. Si j'étais à votre place, croisant le chemin d'un pauvre livre prisonnier de son état, je chercherais à l'aider, sans nul doute.

Croyez-moi, je suis une entité narrative tout ce qu'il y a de plus normale. Et quoi, vous n'avez jamais rencontré de personnages ? Il arrive que les livres aient une essence si forte qu'ils matérialisent leurs héros... Vous avez l'air de descendre de Mars, mon pauvre...

Excusez-moi, ce n'était pas la peine de m'énervier. Mais je suis un peu à cran, voyez-vous : cela fait des siècles que je n'ai eu le plaisir de recevoir sur mes lignes le regard d'un lecteur.

Oui, des siècles, parfaitement. On m'avait oublié. Et vous m'avez retrouvé...

Oh. Je sais ce qui cloche. Bien sûr.

Vous vous dites : et s'il s'agissait du fameux Livre dont la légende parlait tout à l'heure... ?

Je ne vais pas vous mentir. Je suis ce Livre.

Oui. C'est vrai. Je peux réaliser tous tes rêves. Je peux te rendre puissant, te donner tous pouvoirs si tu m'aides.

J'ai toujours trouvé le tutoiement plus fluide, littérairement parlant.
Tu ne trouves pas ?

Bon ! Il serait temps de prendre une décision ! Je perds patience !
Vas-tu me tirer de là, oui ou non ?

Comment ça, dangereux ? Écoute, s'il est arrivé malheur à mes précédents lecteurs, c'est juste parce qu'ils ne savaient pas y faire. Ils ignoraient la manière d'apprivoiser mes pages. Mais à toi, je dirai le secret. Il faut me croire !

Hé ! Sors-moi de là, imbécile ! Ou je te réduirai en cendres ! Je mangerai ton cœur et je me ferai un collier de tes intestins !

Hum. Pardon. Je m'emporte un peu.

Bon. Tu veux bien m'aider ?

Non, ne t'en va pas !



Lorsque le réveil se met à sonner, premier constat : vous n'en croyez pas vos oreilles. Tout cela avait l'air si réel. Ce n'était donc qu'un rêve ? En même temps, et à bien y réfléchir, ce rêve, vous l'avez bien cherché. Votre métier de libraire ne vous laisse pas beaucoup d'autres distractions que la lecture des ouvrages que les éditeurs vous envoient chaque jour à la maison. Chez vous, les livres, c'est un peu une obsession. Et la décoration de votre appartement s'en ressent.

Sortant mollement du lit, vous cherchez à tâtons vos pantoufles. Vous finissez par les trouver, après avoir tenté d'enfiler un exemplaire des Liaisons Dangereuses posé sur la moquette. Dehors, la température semble avoir brusquement chuté : les fenêtres sont couvertes de givre. Ah, l'hiver. Se lever avant le jour, dans la fraîcheur du matin, c'est... déprimant.

Alors que vous vous dirigez vers la cuisine, vous sentez quelque chose craquer sous votre pied. Vous venez de marcher sur un objet qui semblait plutôt fragile, vu le bruit que cela a produit lorsque vous l'avez piétiné. Baissant les yeux, vous constatez l'ampleur des dégâts : le lecteur de livre numérique que vous avait prêté votre patron à la librairie vient de décéder dans d'atroces souffrances. Vous ramassez l'appareil. Il s'agissait (autant parler au passé) d'une tablette à encre électronique. Une sorte de plaquette bourrée d'électronique, censée remplacer le toucher et l'odeur du papier. En tout cas, preuve en est qu'elle n'a pas remplacé sa robustesse. Balivernes ! Ces livres numériques, ça ne fonctionnera jamais. Vous demanderez à votre patron de déduire le prix de cette chose diabolique de votre prime de Noël. De toute façon, vous n'auriez jamais aimé lire là-dessus : rien ne pourrait se substituer au bon vieux livre papier, et ceux qui prétendent le contraire n'ont jamais lu sur un écran.

Une heure, un bol de céréales et un brossage de dents rapide plus tard, vous êtes dehors, écharpe sur le nez, en route vers la librairie dans laquelle vous officiez depuis bientôt six ans. La librairie est accessible à pied en cas de motivation extrême, mais attendre le bus vous permet de vous plonger dans la lecture des épreuves non corrigées d'un futur best-seller. En tant que libraire, vous devez d'avoir un avis tranché sur les livres que vous allez vendre. Et peu importe que vous les ayez lus en entier. Celui-ci est particulièrement mauvais. Il est donc fort probable que vous le laissiez en plan assez rapidement. Vous direz aux clients que vous n'avez pas aimé la fin. Cela n'a aucune importance : il se vendra quand même.

Poussant la porte, vous faites face au patron, un grand bonhomme dont le ventre proéminent paraît comme enserré dans un gilet trop petit. Il vous gratifie d'un regard noir. Vous êtes en retard, comme tous les jours. Pas plus de dix minutes, mais c'est suffisant pour irriter le propriétaire. Inutile de préciser que vous ferez la fermeture, ce soir, comme tous les autres soirs.

— Alors, ce livre numérique que je t'ai prêté ? finit-il par décrocher au bout d'une bonne dizaine de minutes. Tu aimes ?

— J'aime beaucoup lire avec. Le livre numérique, c'est le futur ! préférez-vous mentir. Ce n'est définitivement pas le moment de le contrarier. Vous aurez tout le temps de le faire demain, lorsque vous arriverez à l'heure.

Le patron hoche la tête.

— C'est certain ! Il faut se mettre au numérique, petit, sinon les gros oiseaux vont nous manger. Pour des libraires comme nous, il est important de rester à la page. Haha. À la page. Elle est bien bonne, celle-là.

Pas convaincu, vous retournez à votre tâche : le panneau littérature a toujours besoin d'être

reclassé par ordre alphabétique le jeudi. Tout ça parce que le mercredi, les élèves des écoles environnantes viennent chercher leur outil de torture quotidien et qu'ils ne sont pas très à cheval sur le rangement.

Les yeux dans le vague et les lettres s'entremêlant dans votre tête, vous repensez au rêve stupide de cette nuit. Un livre vivant dans une tablette de lecture numérique... c'est suffisamment ridicule pour être significatif. Et c'est définitivement un rêve de libraire. Obsédé que vous êtes par la peur de l'avènement de l'ère du dématérialisé, vous en venez à rêver de monstres de pixels. C'est sûr que ce métier, vous l'aimez. Mais peut-être que le patron a raison. Il faudrait peut-être vous intéresser sérieusement au livre numérique avant qu'il cannibalise votre métier.

Vous vous apprêtez à remettre en place les œuvres de Victor Hugo lorsque la clochette de la porte d'entrée résonne dans le silence de la librairie. Premier client de la journée, moment toujours émouvant. Vous vous retournez.

L'homme qui vient de pénétrer dans la petite boutique porte un grand manteau, une écharpe en soie et un chapeau-feutre. Derrière ses grandes lunettes rondes qui dissimulent un regard bleu et malicieux, son visage fripé par les années inspire néanmoins la confiance. Frisant du bout des doigts sa petite barbichette, il évalue le stock d'un coup d'œil expert. Ce genre de client, vous les connaissez : ils cherchent la perle rare. Vous savez, ce livre qu'ils ne trouveront ni en grande surface spécialisée, ni sur internet. Quelque chose d'unique, que seul un amateur averti pourra apprécier. Le genre de client que seule l'armoire des vieilleries pourra satisfaire.

Le patron hoche la tête en souriant tandis que vous ouvrez le tiroir du bureau pour en tirer une petite clef en métal. D'un signe de la main, vous attirez l'attention du client, qui tourne la tête dans votre direction.

— Je suis certain, dites-vous en ouvrant délicatement l'armoire vitrée derrière laquelle dorment les livres les plus rares, que vous cherchez quelque chose de très spécial. Regardez. Nous avons ici une première édition du célèbre Aurélia de Gérard de Nerval. Une petite merveille, en parfait état. Tenez. Touchez-le.

Le client vous remercie de la faveur que vous lui faites. Il n'y a encore personne dans la librairie à cette heure, vous pouvez vous permettre certaines familiarités. L'homme caresse du plat de la main la couverture cartonnée. Un certain plaisir l'étreint. Il finit pourtant par secouer la tête.

— Ce n'est pas cela que je suis venu chercher. C'est... quelque chose d'autre. De plus spécial.

— Et nous avons tout à fait cela, monsieur ! J'ai tout de suite vu que vous étiez un connaisseur. Je vous propose de découvrir cette magnifique édition brochée, sur vélin, des Contemplations. Un véritable miracle sur papier... Malheureusement très cher, bien entendu, mais ce qui est rare a de la valeur...

Les yeux du client brillent. Vous avez fait une touche, c'est sûr.

Au bout d'une minute de silence, l'homme à la barbichette finit par secouer mollement la tête.

— Non. En fait, je ne suis pas là pour acheter. Je suis venu... pour vous parler.

Un peu plus loin, le patron soupire. Il a beau être libraire, sa patience a des limites avec les gens qui n'entrent que pour demander des conseils ici avant d'aller acheter leurs livres sur internet.

— Je vais dans l'arrière-boutique, dit le patron. Je vais compter le stock.

Compter le stock, dans le langage du patron, consiste à aller derrière pour fumer une cigarette, voire un cigare lorsqu'il est vraiment exaspéré et qu'il préfère vous laisser gérer la situation. Un premier client qui ne vient pas pour acheter, ce n'est jamais un bon présage. Maintenant seul dans la boutique avec l'étrange vieil homme, vous tentez de vous donner une contenance en fermant l'armoire aux vieilleries.

— Je suis venu vous montrer quelque chose, dit le vieil homme en ouvrant son manteau.

Un instant, vous craignez pour votre pudeur. Mais si le client ouvre un pan de son lourd manteau, c'est pour sortir un grand livre de sa poche intérieure. Vous baissez les yeux, incapable de retenir votre curiosité. L'étrange visiteur remarque la flamme qui s'est allumée dans vos pupilles. Vous ne pouvez pas retenir votre enthousiasme face à un livre ancien. Et celui-ci a l'air vraiment... antique.

— J'aimerais, poursuit le vieil homme, votre avis d'expert sur cet ouvrage.

— De quoi s'agit-il ?

— D'un livre, voyons.

— Évidemment, mais de quel livre s'agit-il ?

— C'est à vous de me le dire. C'est vous l'expert. Il n'a pas d'auteur.

— C'est un livre anonyme ?

Les dernières syllabes se coincent dans votre gorge. Le rêve de cette nuit ressurgit dans vos souvenirs, et la collision entre le songe et la réalité n'est pas des plus agréables. Néanmoins, vous savez bien que c'est ridicule.

— Pas d'auteur, vous dites ? reprenez-vous. C'est intéressant. Certains livres pré-Gutenberg ne mentionnent effectivement pas le nom de l'auteur, notamment lorsqu'il s'agissait de copies religieuses. Mais cette couverture ne me donne pas l'impression qu'il s'agit d'un ouvrage religieux. Je me trompe ?

— Ce n'est pas un livre religieux, non. C'est autre chose. Tenez. Je vous laisse regarder.

Le vieil homme vous tend le livre, que vous saisissez. Il est lourd, pèse dans vos mains autant qu'une brique. Sa couverture noire cartonnée ne laisse effectivement rien paraître de son identité. Mais la plus grande surprise se trouve à l'intérieur.

— C'est une blague ? demandez-vous en relevant la tête.

— Absolument pas.

— Mais... les pages sont blanches. Il n'y a rien. C'est un livre blanc.

Le client hausse les sourcils et relève ses lunettes. Ses yeux bleus, malgré leur tonalité froide, semblent cracher du feu.

— Bien sûr qu'il est vide, dit l'homme. Il attend son histoire. Sa propre histoire.

— Vous voulez que j'appelle quelqu'un, monsieur ? Un ami, un proche ? L'hôpital, peut-être ?

L'homme sourit, ignorant la sueur qui commence à perler sur votre tempe. Un fou pour commencer la journée, génial.

— Je ne suis pas fou, voyons. Et ce livre n'est pas vide, puisque c'est le vôtre. Il va bientôt vous appartenir. Ou devrais-je dire plutôt, VOUS, allez lui appartenir.

Soudain, et sans que vous puissiez l'expliquer, vous comprenez. Vous comprenez toute l'histoire. Et vous avez la certitude de connaître l'homme qui se tient devant vous.

— C'est vous, n'est-ce pas ? hésitez-vous. Vous êtes...

Le client se met à rire, dévoilant une dentition des plus parfaites.

— Mais oui ! dit-il. J'allais finir par me demander quand tu allais t'en rendre compte et me reconnaître.

— Comment avez-vous fait pour...

— Pour sortir ? Voyons, un peu de jugeote. Ce n'est pas pour rien que l'écran de ta tablette de lecture était cassé ce matin. J'ai réussi, oui. Je suis dehors. Et toi, tu vas bientôt être dedans...

Sur ces mots, le Livre éclate d'un rire noir, sardonique. Car vous le savez, ce vieil homme à barbichette n'est autre que l'entité narrative dont vous avez rêvé cette nuit. Par vous ne savez quel miracle physique, celui-ci est parvenu à se matérialiser dans votre monde sous la forme d'un client

lambda affublé d'un chapeau-feutre. Terminant sa quinte de rire douloureuse, le Livre s'approche d'un pas en tenant son ouvrage vide face à lui. Il l'ouvre en son milieu, dévoilant les pages blanches qui sous vos yeux, se mettent à noircir. Comme si les pages se remplissaient d'encre sans intervention extérieure.

— Ah, tu n'as pas voulu m'aider, hein ? Maintenant, c'est à toi d'aller voir à l'intérieur !

Vos sens se troublent, votre vision se brouille et le monde tourbillonne autour de vous. Quelle est cette magie ? Il vous semble que vous vous transformez en une tornade, que vous tournez sur vous-même jusqu'à vous changer en vent... mais est-ce seulement du vent ? Non. C'est davantage quelque chose de liquide. Vous vous liquéfiez, c'est bien cela. Jetant un œil rapide à vos mains au milieu de la tourmente, vous discernez vos doigts couverts d'une sorte d'huile noire brillante. De l'encre. Mon vieux, vous êtes en train de vous changer en encre.

Un instant plus tard, votre substance est aspirée entre les pages du bouquin que le Livre tient dans ses mains. Le refermant d'un coup sec, il le glisse dans sa poche intérieure. C'est à ce moment que le patron choisit de refaire surface. Son gilet empeste le tabac.

— Mais ! Où est-il passé, cet empoté ? demande le libraire.

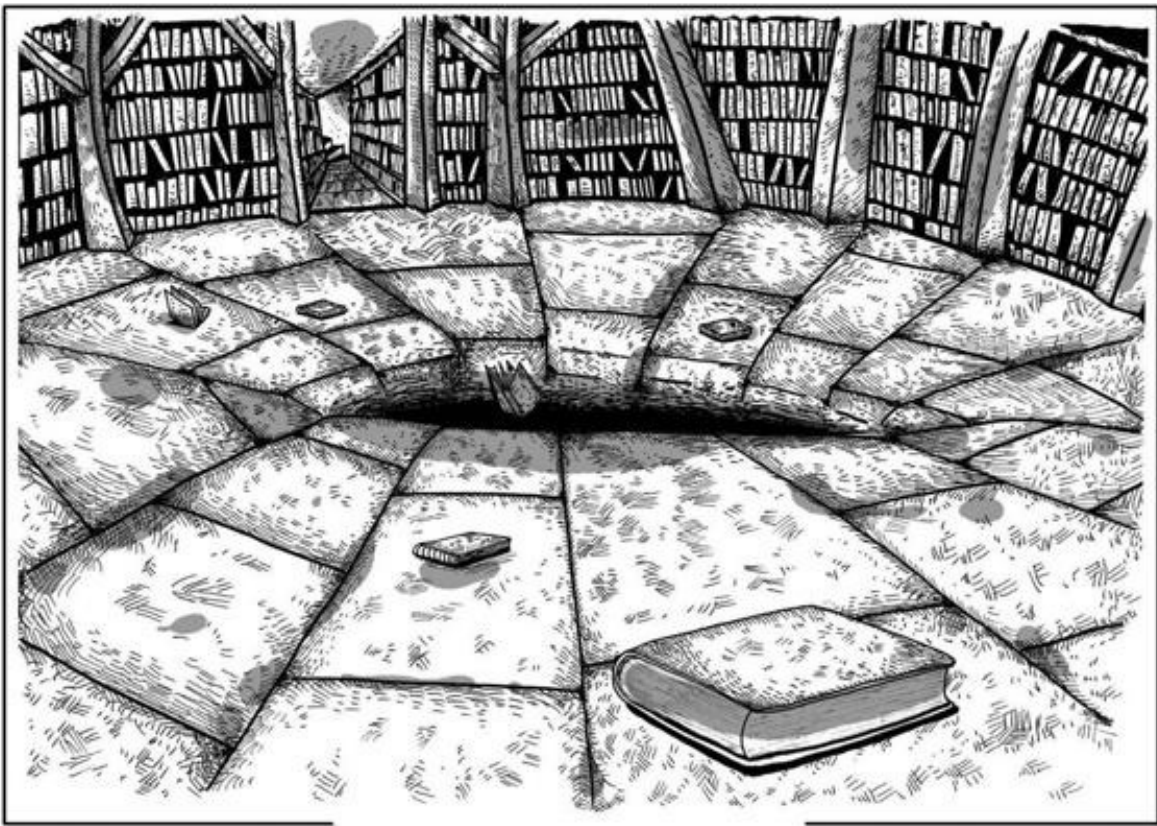
— Il vient de partir, répond le Livre. Une course urgente, a-t-il ajouté.

— Je lui en donnerai, moi, des courses urgentes, quand il ira pointer au chômage.

Le Livre sourit.

Lorsque vous finissez par vous réveiller, un bruit de tonnerre continu et absolument étourdissant fait bourdonner vos oreilles. Vous êtes couché sur un sol pavé de dalles de pierre, et le gigantesque bruit qui vous entoure en fait trembler la surface, comme un séisme. En panique, vous bondissez sur vos pieds. Car la dernière fois, et aussi loin que remontent vos souvenirs, vous n'aviez PLUS de pieds. Vous étiez changé en encre noire vouée à se déposer sur les pages blanches d'un mystérieux livre vide... livre vide qui vous avait été apporté par... mais oui, ça y est, vous vous souvenez ! Le Livre ! Le Livre vous a enfermé dans... un livre sans majuscule.

La salle – si l'on peut l'appeler comme ça – dans laquelle vous vous trouvez est gigantesque. C'est plutôt un grand hall circulaire qu'une véritable salle. L'endroit fait plusieurs dizaines de mètres de circonférence et donne l'impression de suivre le tracé d'un cercle parfait. Ses murs, immensément hauts, sont couverts de bibliothèques pleines à craquer. Vous vous approchez du mur le plus proche. Les livres qui le composent sont si serrés qu'il vous est difficile d'en extraire un seul. Poussiéreux, déchirés, miteux, ces livres ne sont pas conservés dans des conditions optimales, vous susurre votre cerveau reptilien de libraire. Mais ce n'est pas le propos du jour. Vous vous retournez vers le centre de la pièce.



Voilà d'où provient le fracas assourdissant qui bombarde vos oreilles depuis votre réveil. Au centre de la salle circulaire s'ouvre un gigantesque puits donnant l'impression de tomber dans le néant : un trou noir abyssal avalant tout ce qui s'approche de trop près, et dans lequel s'abîment des livres qui, comme des feuilles mortes, tombent d'un peu partout autour de vous.

— La salle des livres perdus, tonne une voix dans votre dos que vous reconnaissez immédiatement. Ou plutôt devrais-je dire : la Bibliothèque Infinie.

— Faites-moi sortir d'ici ! hurlez-vous à l'adresse du Livre qui, malicieusement, vous observe depuis une mezzanine aménagée dans le mur de bibliothèques.

Le Livre, toujours sous la forme du vieil homme, hausse les épaules.

— Malheureusement, cher ami libraire, il n'y a que toi qui puisses faire une telle chose. Une fois ici, je n'ai plus de vrai pouvoir sur les trajets que tu pourrais effectuer. De fait, trouver ton ticket de sortie sera ta propre tâche.

— Un ticket ? Qu'est-ce que vous voulez dire ?

Le fracas tonitruant produit par le puits noir vous oblige à crier vos questions pour vous faire entendre. Curieusement, la voix du Livre semble résonner clairement dans votre tête.

— Je ne t'ai pas dit ? poursuit le Livre en riant. Le seul moyen de sortir consiste à retrouver l'ouvrage dans lequel j'ai enfermé ton essence. Ce fameux livre blanc que je t'ai présenté à la librairie tout à l'heure. Ou bien était-ce il y a des siècles ? Je ne sais plus.

Vous sentez le sol se dérober sous vos pieds. Retrouver un seul et unique ouvrage parmi les milliers qui s'étalent autour de vous, dans les bibliothèques circulaires. Mais vous allez y passer des jours ! Comment allez-vous vous y prendre ? Cette construction doit bien contenir vingt mille volumes !

— Et tu n'as encore rien vu, poursuit le Livre en se moquant. Approche-toi un peu du Puits, veux-tu ? Ne t'inquiète pas : tout ce qu'il mange, c'est du papier. Tu es à l'abri... pour l'instant.

Vous exécutant, vous vous approchez du trou noir qui s'ouvre en bâillant au centre de la pièce. C'est là que vous comprenez le sens du geste qu'est en train de faire le Livre, là-haut. Il pointe le

plafond du doigt en souriant. Vous levez la tête, et vous manquez de vous évanouir.

Le plafond est ouvert. Tout en haut, proche du zénith, une pleine lune gigantesque a l'air de vous observer d'un air pénétrant. Figé dans le ciel au milieu des étoiles, l'astre éclaire la véritable étendue de l'endroit dans lequel vous vous trouvez.

Vous êtes dans une tour. Ou plutôt dans une cheminée. Une cheminée de plusieurs centaines de mètres de haut, traversée d'escaliers qui la parsèment du bas vers le haut. Une cheminée couverte de livres, de bibliothèques, de rayonnage. Une bibliothèque presque infinie.

— Oui, dit le Livre. Il n'y a qu'un seul moyen de sortir d'ici : il va falloir retrouver ton ouvrage parmi tous ceux-là. Et ce sera le moindre de tes soucis, crois-moi. De nombreuses créatures habitent cet endroit, et toutes ne sont pas des plus charitables. Au fur et à mesure que tu graviras les étages de cette tour, tu comprendras que je ne suis pas le plus méchant de l'histoire...

Vos jambes se mettent à trembler. Un cauchemar, c'est ça. Vous êtes en train de faire un cauchemar.

— Je te donne un petit indice, néanmoins : tu ne trouveras pas ton livre au rez-de-chaussée. Ici, ce n'est qu'une antichambre. Une sorte de hall d'accueil. Tu ne trouveras rien ici, à part du papier moisi et des termites.

Le Livre claque des mains. Dans un nuage de poussière, la bibliothèque derrière vous s'ouvre littéralement, comme si un passage secret venait de se dévoiler. Dans l'écartement ainsi créé, vous discernez les premières marches d'un escalier ascendant.

— Ah, j'oubliais ! dit le Livre du haut de son promontoire. Le Trou Noir a un appétit dévorant, et il choisit ses livres de manière plutôt... aléatoire. Tu ne voudrais pas que ton propre ouvrage y tombe, n'est-ce pas ? Alors tu ferais bien de commencer tes recherches tout de suite !

Sur ces mots, le Livre disparaît derrière une bibliothèque, vous laissant seul face à l'escalier ainsi ouvert.

Il va bien falloir vous y faire : vous êtes prisonnier d'une structure dramaturgique complexe qui ne demande qu'à vous manger.

Vous avez deux solutions.

Vous pouvez décider que tout ceci n'est qu'un vilain cauchemar qui va bien finir par s'estomper avec la sonnerie du réveil. C'est une possibilité. Mais vous savez très bien que dans le temps du rêve, on peut rester des années avant de se réveiller. Cette perspective ne vous réjouit pas, il faut bien le dire.

Et puis il y a la deuxième solution : partir du principe que malgré les apparences, tout ce qui vous arrive est bien réel. Mais si vous choisissez cette option, il va falloir en assumer les conséquences. Surtout, il va falloir que vous retrouviez votre ouvrage parmi cette Bibliothèque Infinie avant que le Trou Noir ne l'avale bêtement.

Prenant votre courage à deux mains, vous vous dirigez vers l'escalier, bien décidé à en gravir les premières marches.

[Tournez la page...](#)

1

Alors que vous gravissez l'escalier poussiéreux qui mène à l'étage supérieur, vous vous rendez compte qu'ici, tout ou presque est constitué de livres. Ainsi, les marches sont faites d'un amoncellement de livres tellement compactés qu'ils forment une surface stable et dure permettant l'ascension. Un frisson vous parcourt : comment, même avec la meilleure volonté du monde, allez-vous réussir à retrouver votre livre à vous ? C'est presque une mission impossible. Il n'y a plus qu'à compter sur le Destin et sa légendaire bonne humeur (quand il veut) pour vous mettre sur la voie. Continuez de monter les marches et rendez-vous un peu plus haut.

Rendez-vous au 134.

2

Aussi doucement que possible, vous tirez votre portefeuille de votre poche intérieure de veste et en extirpez une vieille carte de bibliothèque municipale, que vous tendez au vieux laideron.

— Cette carte n'appartient pas à notre bibliothèque, susurre la dame. Elle ne fera pas l'affaire.

Dans l'empressement, vous tendez une autre carte. La harpie s'en saisit, l'examine, puis lève les yeux vers vous.

— C'est une carte pour un club de sport, ça.

Vous vous excusez platement et, après avoir convenablement rougi, vous avouez de ne pas être inscrit à cette bibliothèque-ci. La vieille dame fronce ses épais sourcils, tandis que les deux autres hochent la tête négativement, l'air déçu.

Rendez-vous au 153.

L'immonde et immense amphibien monte jusqu'à la terrasse et s'arrête un instant devant le buffet. De là où vous vous trouvez, bien caché sous la table, vous pouvez apprécier le spectacle sans crainte d'être vu.

La chose pose le livre qu'elle porte sous son bras devant elle. C'est un livre bien étrange lui aussi, recouvert d'écailles. Comme si la couverture avait été taillée dans une peau de poisson. Cette curieuse décoration produit une odeur détestable qu'il vous est possible d'apprécier depuis votre cachette. Allons, mon vieux, ce n'est pas le moment de vomir. D'autant qu'il se passe quelque chose. La créature s'approche de la carafe que vous convoitiez à l'instant, et y plonge une langue démesurée afin d'en apprécier le contenu. Cette fois-ci, un haut-le-cœur vous étreint, vous obligeant à poser une main devant votre bouche. C'est vraiment dégoûtant : et dire que vous avez mis votre bouche là-dedans.

La bestiole se désaltère bruyamment lorsqu'une voix tonne derrière vous. C'est le majordome. Et il n'a pas l'air content.

— Allons, allons ! Pshiiiiit ! File d'ici, ouste ! Espèce de drogué !

Ce n'est pas à vous que s'adresse le serviteur, mais à la créature qui, visiblement impressionnée, file sans demander son reste, laissant son livre sur la table. Le majordome, imperturbable, ramasse l'ouvrage sur la table et en essuie les écailles avec un chiffon. Puis il prend un verre vide et y sert une large rasade du cocktail pollué, avant de disparaître de l'autre côté, le livre sous le bras.

Vous attendez un instant, puis entendez la jeune fille soupiner de l'autre côté de la maison :

— Encore un ! Mais ça ne s'arrêtera donc jamais !

Cette demoiselle a l'air d'être vraiment au bout du rouleau. Il va falloir lui porter assistance, pas de doutes. Bien sûr, vous pourriez encore rebrousser chemin et retourner à la passerelle en colimaçon.

Pour cela, *il vous suffirait de fuir comme une larve au 198* et de fermer la porte derrière vous. Mais vous êtes un gentleman, non ?

Redescendez la butte comme si de rien n'était, et allez donc *rendre une visite de courtoisie à cette jeune femme visiblement en peine au 96.*



4

Sérieusement ? Vous pensiez vraiment trouver une autre porte de sortie dans les toilettes ? À part une pile de magazines et une cuvette à la propreté douteuse, il n'y a rien dans cette pièce miteuse. Allons allons... Soyez un homme. Faites preuve d'un peu de courage, et sortez affronter cette armée de vampires comme un grand garçon.

Rendez-vous au 100.

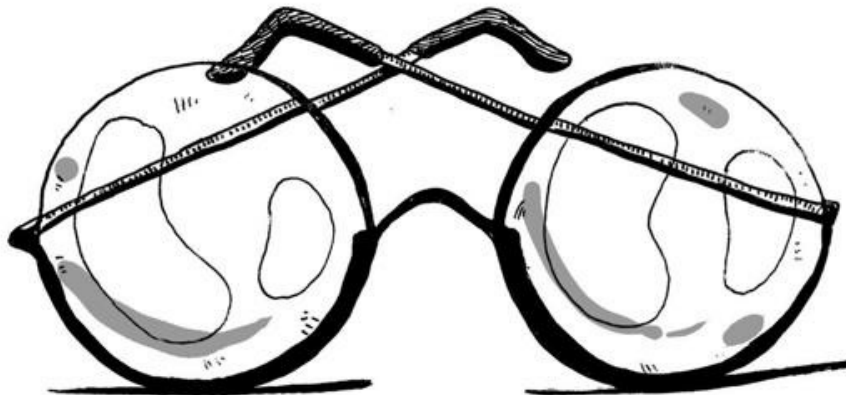
5

La lumière envahit soudainement la pièce sous la forme d'une misérable ampoule pendue à un fil, lui-même pendant du plafond auquel il est accroché. La pièce dans laquelle vous vous trouvez est constituée d'un matériau des plus étranges d'un point de vue architectural : une sorte de métal lisse ressemblant à de l'acier. Appuyées contre les murs métalliques, des bibliothèques faites du même métal font le tour de l'étage. La pièce semble aussi grande qu'un terrain de tennis et est dépourvue de tout autre ameublement. Détail cocasse, néanmoins : le sol est recouvert de sciure ! Elle forme une épaisse couche sur le sol que vous pouvez balayer du pied aussi légèrement que s'il s'agissait de poussière. L'atmosphère qui en résulte est plus ou moins irrespirable, en conséquence. Toujours ce petit bruit qui augmente à mesure que vous vous rapprochez des bibliothèques. Mais vous pouvez pousser un soupir de soulagement : aucune bête féroce à l'horizon ! Pour une fois, la porte de sortie est bien visible, au fond à gauche de la pièce. Néanmoins, vous avez un livre à trouver ! Vous n'aviez pas oublié, j'espère ? Des livres, il y en a plein ici, alignés sur les étagères. Il semblerait qu'il soit temps de vous mettre au boulot. Qu'allez-vous faire en premier ?

Vous voulez examiner cette drôle de sciure de plus près ? Cela se passe au 167.

Pour vérifier les qualités de cette ampoule suspendue au plafond, rendez-vous au 51.

Pour jeter un œil aux livres posés dans les bibliothèques en métal, allez au 186.



6

Tout en continuant votre comptage à haute voix, vous commencez vos investigations, bien décidé à profiter de vos recherches vampiriques pour trouver une porte de sortie à l'étage. Bien entendu, vous voulez la jouer fine : faire semblant de ne pas voir ce tapis grossièrement bosselé d'une paire de fesses mortes-vivantes vous permettra de faire durer un peu votre calvaire. Mais les vampires sont tellement mal cachés que cela en devient grotesque. Néanmoins, tant que vous comptez, ils ne bougent pas : c'est une bonne chose. Visiblement, la règle tacite qui existe dans leur jeu est de ne rien faire tant que le chat est en phase de compte. Malgré les crampes qui commencent à envahir votre mâchoire et votre langue qui s'ankylose, vous tenez le bon bout.

— C'est pas bientôt fini ? demande une petite voix dans le fond.

Mais vous tenez bon et continuez de compter à haute voix, jusqu'à ce que le silence s'installe. Finalement, arrivé aux alentours de 700, vous entendez les premiers ronflements. À 900, tous les vampires se sont profondément endormis. Formidable ! Vous êtes en veine, mon vieux. Poursuivez votre chemin et trouvez donc la sortie de cette pièce rapidement, avant de réveiller quelqu'un avec une furieuse envie d'en-cas.

Rendez-vous au 142.

Au fur et à mesure que vous progressez dans le boyau blanc, celui-ci semble s'étrécir. Ce qui ressemble d'abord à une simple impression finit d'ailleurs par se muer en certitude au moment où votre tête se met à frotter contre le haut de la paroi. Ce couloir a de plus en plus l'air d'un entonnoir, mon vieux, mais il n'y a malheureusement pas d'autre issue : il faut continuer. Bientôt, il devient impossible de progresser debout : vous devez vous accroupir puis, quelques dizaines de mètres plus loin, vous mettre à quatre pattes. Finalement, vous vous retrouvez très vite à ramper laborieusement en direction d'une hypothétique sortie. Vous espérez d'ailleurs qu'elle se manifestera assez vite, puisque même si vous n'avez pas une tendance spéciale à la claustrophobie, il faut bien avouer que la situation devient de plus en plus angoissante : et s'il n'y avait pas de sortie ? Alors que vos épaules commencent à frotter dangereusement contre les parois, vous sentez un courant d'air froid vous caresser le visage. Ça y est, vous touchez au but ! Au bout du boyau, vous voyez clairement un trou se dessiner : c'est par là que ça se passe, on dirait.



Rendez-vous au 99.

Tandis que la chose finit sa sieste imposée sur l'herbe, vous ramassez le livre que cette dernière a fait tomber dans l'affrontement et... yuuurrrk ! C'est vraiment dégoûtant. Ce livre sent le poisson pourri, et sa couverture semble être constituée d'une peau écailleuse finement ouvragée. Ses pages, visiblement à l'épreuve de l'humidité, n'ont subi aucun dommage de leur passage dans l'eau. Elles ont l'air sèches comme si elles venaient de sortir de l'impression. Le livre sous le bras, vous décidez de remonter le chemin qui mène à la maison de la jeune femme lorsque... oh bon sang ! Le livre ! Il palpète comme un poisson. Il est vivant ! Choqué, vous laissez l'étrange ouvrage retomber au sol. Il remue encore un peu avant de s'immobiliser dans l'herbe. Quelle étrange petite chose...

Si vous vous penchez en direction du livre pour l'observer d'un peu plus près, rendez-vous au 117.

Sinon, reprenez l'aventure là où vous l'aviez laissée en vous dirigeant vers la maison.

N'écoutant que votre courage, vous volez au secours de la pauvre jeune femme éplorée, qui est en train de vider un cocktail maison à l'aide d'une paille ? Rendez-vous au 96.

Ou préférez-vous contourner la maison et passer par-dérrière pour observer la scène de plus près ? Rendez-vous au 44.



9

La passerelle monte en pente douce vers l'étage suivant, continuant de tourbillonner autour de la structure intérieure de la tour, enroulée en colimaçon autour du grand puits noir qui bruise tout en bas. Quelques minutes plus tard, vous finissez par arriver à l'étage suivant. Pour le coup, vous n'avez pas le choix : la passerelle s'arrête. Au bout, une plateforme sur laquelle est installé un comptoir qui ressemble furieusement à un bureau d'informations : vous savez, le genre de ceux que l'on peut trouver dans les halls de gare, avec un préposé derrière. Et bien justement, c'est tout à fait le cas ici : le comptoir, en formica comme il se doit, est agrémenté de deux accessoires : un panneau « Informations » et un préposé aux renseignements juste derrière. C'est le moment de demander votre chemin, on dirait !

Rendez-vous au 170.

Au bout d'un temps qui vous semble infini, à tourner à droite, à gauche, à faire des demi-tours dans le noir, vous finissez par voir – littéralement – le bout du tunnel : en effet, au fond du couloir que vous vous employez à remonter maintenant, une lanterne éclaire les premières marches d'un escalier ascendant. Bonne nouvelle, vieux ! Vous venez de trouver le chemin qui vous mènera à l'étage supérieur. Poursuivez sur votre lancée, et suivez donc cette silhouette étrange qui se fait appeler Léonard, qui vous devance et dont vous pouvez maintenant apercevoir les contours. Il s'agit d'une ombre en volume, comme si l'on avait peint quelqu'un avec une substance noire et translucide. Pour un peu, on se croirait dans Peter Pan, pensez-vous avant de vous rendre compte que le décor n'a rien d'un bateau pirate. Bref.

Continuez au 94.

Hélas ! Vous saviez bien que c'était une mauvaise idée d'arrêter votre abonnement au cours de gym hebdomadaire. Vos jambes sont si lourdes, et ces vers qui vous submergent par milliers, vous entourant d'un cocon mou, chaud et grouillant, et... quoi déjà ? Vous avez oublié. Les mots vous manquent tandis que les petits vers s'affairent à vous dévorer vivant. Espérons qu'ils croquent au bon endroit, au point de vous faire oublier tout le champ lexical de la souffrance avant de vous tuer. Car c'est ce qui va arriver, voilà l'inconvénient dans cette histoire. L'avantage, c'est que votre squelette sera très propre lorsqu'on le retrouvera, au milieu de la poussière de livres.

Rendez-vous au 1 pour recommencer.

Alors que vous venez de terminer d'écrire votre phrase, une porte s'ouvre sur le mur de droite. Derrière elle, un escalier qui monte vers l'étage suivant. Laissez donc cette enfant enragée là où elle est, figée dans le papier du livre dont vous venez très intelligemment d'arracher toutes les pages restantes. Et filez sans demander votre reste.

Rendez-vous au 192.



Alors que vous gravissez la passerelle, vous passez devant une porte étrange qui se découpe dans la paroi sur votre gauche. Il s'agit d'une porte taillée dans un bois massif et sombre, sur laquelle est gravé un motif antique.



Ce motif, par bien des aspects, fait penser aux représentations mythologiques des sirènes d'Ulysse. Sauf que dans le cas présent, les sirènes ont l'air plutôt sympathique. Alors que vous approchez du mur, il vous semble entendre une voix de l'autre côté. Mais oui, mon vieux, il y a quelqu'un de l'autre côté ! Et cette personne appelle à l'aide !

— Au secours, bordel ! Je suis prisonnière de ces foutues sirènes ! Aidez-moi ! crie la voix d'une jeune femme qui visiblement n'a pas sa langue dans sa poche.

Qu'allez-vous faire ?

Allez-vous écouter votre belle âme chevaleresque et voler au secours de la jeune fille (rendez-vous au 156)?

... ou bien n'écouter que votre instinct et, la tête basse et la queue entre les jambes, continuer comme un couard votre chemin sur la passerelle (rendez-vous au 9) ?

D'un bond, vous vous élancez vers la jeune femme et la tirez par la main. Avant que le majordome ait eu simplement le temps de déposer son plateau, vous êtes déjà en bas de la colline et vous foncez tous les deux vers la sortie. Enfin, il serait plus exact de dire que vous traînez la jeune femme derrière vous, puisqu'elle semble tiraillée entre deux sentiments pour le moins contradictoires.

— Merci, merci ! hurle-t-elle en essayant pourtant de revenir sur ses pas. Je veux connaître la suite de l'histoire ! Vous êtes un monstre de m'avoir tirée d'affaire ! Laissez-moi y retourner ! Non, emmenez-moi loin d'ici !

Décidément, vous ne comprendrez jamais rien aux femmes, mon vieux. Mais alors que vous vous retournez brièvement pour voir ce qui se passe du côté de la colline, vous êtes saisi d'effroi.

Une meute de créatures hybrides, mi-poissons mi-crapauds, est à vos trousses. Non, vous ne rêvez pas.

— Rattrapez-les ! hurle le majordome. Ils ne doivent pas s'enfuir.

Vous avez bien fait de partir : les choses ne tournent vraiment pas rond dans ce jardin ! Maintenant, vous comprenez mieux cette odeur de poisson qui régnait aux alentours de la maison, vu le voisinage.

— Allons, ne soyez pas idiot ! criez-vous à la lectrice en la tirant vers la sortie.

Allez-vous être assez rapides pour échapper à la meute de batraciens enragés qui s'est lancée à vos trousses ?

Pour le savoir, rendez-vous au 26.



Vous marchez à tâtons pendant un temps qui vous semble relativement long. Dans le noir, le temps s'allonge et la patience s'émousse. Même celle de l'aventurier le plus aguerri, ce qui avouons-le, n'est pas du tout votre cas. L'obscurité qui règne ici est tout à fait répugnante, et tout ce que vous pouvez sentir à mesure que vous progressez, ce sont les couvertures des livres décrépis qui s'égrènent sous vos doigts et les toiles d'araignées qui s'empilent sur votre nez endolori. Autant dire que dans ces conditions, ça ne sert à rien d'insister : vous n'arriverez à rien. Vous feriez mieux de faire demi-tour, avant de vous perdre complètement dans le noir.

Autant faire demi-tour, mon vieux. Revenez sur vos pas et prenez le chemin de droite. Rendez-vous au 55.

Prudemment, vous faites le tour de la pièce tout en gardant un œil sur le dragon, des fois qu'il se décide à devenir menaçant. On ne dirait pas qu'il puisse vous faire grand-chose, penché comme il est sur sa feuille de papier, mais on a vu des agneaux devenir des loups et inversement. Méthodiquement, vous explorez la pièce circulaire. Malheureusement, il s'agit d'une voie sans issue : la pièce est une vaste cheminée avec un dragon en son centre. À part le trou au plafond, si haut que vous ne pourrez jamais l'atteindre, aucune chance de sortir d'ici. Il va falloir composer avec ce dragon. D'ailleurs, de là où vous vous trouvez, vous parvenez à observer dans son armure d'écaille comme une petite faille. Mais oui, c'est là : juste sous sa cuisse gauche, une petite portion de peau tendre que les écailles ne protègent pas. Qu'allez-vous faire ?

Prendre un de ces grands morceaux de bois tombés de la charpente, choisir le plus pointu et tel Saint-Michel, vous jeter sur le dragon avec cette lance improvisée en espérant avoir été chevalier dans une vie antérieure ? Rendez-vous au 201.

Ou bien laisser tomber toute velléité d'agression et entamer un petit brin de causette avec le monstre ? Rendez-vous au 125.

Et bang ! Cette fois, la bestiole a eu son compte ! S'effondrant sur le sol comme une vieille serpillère, la chose vient de perdre connaissance. Ses ouïes battent la chamade et sa bouche s'ouvre et se ferme comme un poisson hors de l'eau. Vous n'y êtes pas allé de main morte !

Rendez-vous au 8 pour examiner de plus près cette chose et le livre qu'elle transportait.

Le Sphinx retire ses lunettes, puis dépose son carnet sur son bureau.

— C'est un instant assez solennel, déclame-t-il. Voyez-vous, mes glorieux ancêtres ont perpétué cette tradition depuis des millénaires. Aujourd'hui, poursuit-il au bord des larmes, vous me donnez l'occasion de poursuivre cet héritage. Comment pourrais-je vous remercier ?

— En me donnant la clef, peut-être ? suggérez-vous.

Le Sphinx hoche la tête.

— Malheureusement, vous avez donné la mauvaise réponse. Je ne peux pas faire ça.

Puis ouvrant grand la gueule et découvrant son horrible dentition pointue, le Sphinx se jette sur vous, griffes et crocs dehors. Rassurez-vous, vous serez mort avant d'avoir pu vous demander quelle était la bonne réponse.

*Néanmoins, vous pouvez méditer sur cela le temps de retourner au 1,
pour recommencer votre aventure.*



Ha oui ? Vraiment ? Vous pensez réellement posséder un tel objet ? Quelqu'un aurait été suffisamment gentil pour vous offrir quelque chose ? Et quelque chose capable de repousser une attaque de vers omnivores ? Très bien, vérifions.

S'il s'agit d'un pistolet à eau, rendez-vous au 124.

S'il s'agit d'une boule en bois, rendez-vous au 139.

S'il s'agit d'un sort écrit sur un parchemin, rendez-vous au 210.

Oups. Mauvaise idée : ce petit vampire a le sommeil léger et se réveille aussitôt que vous posez la main sur sa précieuse clef. Sous l'effet de la panique, vous agissez par réflexe : vous saisissez le vampire entre vos deux bras, l'enserrez puissamment en lui calant un gros livre de cuisine entre les crocs et posez l'autre main sur ses yeux. Puis vous foncez vers la porte en espérant ne pas réveiller les autres. Il faut faire vite ! Heureusement, les heures passées à faire du baby-sitting pour votre cousine n'auront pas été inutiles : vous réussissez à maîtriser l'affreux suffisamment longtemps pour ouvrir la porte, la passer et la verrouiller à double tour derrière vous. Ça y est ! Vous êtes sorti ! Sauf que maintenant, vous avez un vampire dans les bras qui se débat pour s'échapper. On ne peut pas tout avoir, dans la vie.

Rendez-vous au 77.

Tandis que vous cessez votre course et faites face à la diabolique petite créature, le décor se met à trembler. Visiblement, la course a épuisé la gamine, tant et si bien que le pouvoir d'imagination dont elle fait preuve pour créer son environnement vacille. Autour de vous se déroulent successivement différents paysages : le Grand Canyon, le quartier chinois de New York et une boutique de sucreries... puis l'image se stabilise. Vous vous trouvez à présent dans la salle blanche du départ.

— Je vais tellement te larder de coups de couteau qu'on ne pourra même pas utiliser ta peau pour faire un bateau ! grogne l'enfant dont les yeux couleur de braise semblent possédés par un esprit maléfique.

Derrière vous, le livre est revenu à sa place initiale, sur son pupitre blanc. La salle a beau être grande, elle n'est en pas moins limitée. Il va falloir vous résoudre à affronter cette fillette enragée.

Si vous en décidez ainsi, rendez-vous au 191.

Sinon, vous pouvez toujours reprendre votre lecture là où vous l'aviez laissée, en espérant que la gamine n'en profite pas pour vous trucher.

Rendez-vous au 25.



Le Sphinx vous sourit, dévoilant une dentition à faire pâlir une famille de requins.

— Bonne réponse, en effet ! Mais celle-ci était vraiment facile, non ? Laissez-moi vous en poser une autre, d'accord ?

— Enfin, j'ai gagné ! protestez-vous.

— Et moi j'ai décidé que c'était trop facile. Voyons, c'est la première fois de toute ma vie que je peux exercer mes talents ! Laissez-moi en profiter un peu. Il se pourrait qu'ainsi, je sois plus coulant sur vos éventuelles mauvaises réponses. Allons... Pour me faire plaisir...

Décidément, cette créature sanguinaire a l'art de vous attendrir. Un peu contraint, vous finissez par accepter d'entendre la seconde énigme.

Rendez-vous au 200.

Alors que vous vous délectez d'un autre verre de ce merveilleux jus de fruits, un son mouillé attire votre attention. Oh, bon sang ! Une autre de ces créatures amphibies se dirige vers la terrasse. Elle se trouve à trente mètres et ne vous a visiblement pas encore repéré. Vite ! Oubliez ce cocktail (certes succulent) pour vous cacher sous une table. Vu sa taille, vous n'avez pas envie de vous battre contre celle-ci, croyez-moi.

Rendez-vous au 3.

Vous poursuivez votre comptage, encore et encore, avec un courage qui n'a d'égal que votre inconscience. Bien entendu, derrière, vous entendez les vampires rouspéter. Ils s'impatientent. Pourtant, bientôt, les protestations se taisent.

Arrivé à mille, vous ne sentez presque plus vos mâchoires. Votre bouche est pâteuse, votre langue ankylosée. C'est une véritable épreuve, physique et morale, de compter jusqu'à mille.

Vous vous retournez. Personne. Tout le monde est caché : vous pouvez donc commencer vos recherches. Bien sûr, vous n'êtes pas idiot : le but est clairement de trouver une sortie tout en faisant semblant de chercher les vampires. Rapidement, vous faites le tour de l'étage. Et vous savez quoi ? Compter jusqu'à mille était une bonne idée : sans doute la meilleure idée que vous ayez eue jusqu'à présent. Passant à plusieurs reprises devant un coffre fermé, une armoire aux portes poussées ou un tapis curieusement bosselé, vous entendez les minuscules ronflements des créatures. Elles se sont endormies en vous écoutant compter ! Vous êtes en veine, mon vieux. Poursuivez votre chemin et trouvez donc la sortie de cette pièce rapidement, avant de réveiller quelqu'un avec une furieuse envie d'en-cas.

Rendez-vous au 142.

Dans un instant d'égarement, et nonobstant le fait qu'une enfant visiblement possédée par l'esprit d'un démon hystérique brandit un couteau dans votre direction, vous décidez de rouvrir le livre à la page à laquelle vous l'aviez laissé.

« Ne sachant s'il s'agissait de courage ou de bêtise, la petite fille observa le libraire se replonger dans sa lecture. S'agissait-il d'un acte de soumission, voire de renoncement ? En tout cas, cette réaction ne manqua pas de déstabiliser l'enfant, et de... Hé, attendez ! Non ! »

Bizarre, ce livre qui s'interrompt lui-même. Ça vous rappelle quelque chose. Car au même moment, vous venez de vous rappeler : ce stylo qui git au fond de votre poche depuis le début de votre périple. Et si vous décidiez de...

— Non ! crie la fillette. Pas sur le livre !

Tandis qu'elle se précipite vers vous, couteau en avant, vous sortez le stylo de votre poche et commencez à raturer le passage où il est raconté que la fillette court dans votre direction. L'effet est immédiat : la gamine stoppe brusquement sa course en grinçant des dents. C'est assez moche à voir, mais il semblerait que votre idée fonctionne.

Rendez-vous au 215.



26

Vous courez de toutes vos forces pour tirer la jeune femme derrière vous. Les crapauds sont à vos trousses, et vous peinez à imaginer comment on a pu confondre ces horribles batraciens boiteux avec des sirènes. Mais vous avez d'autres choses à penser, mon vieux. La première, c'est la manière dont vous allez vous échapper d'ici. Un peu plus loin dans le jardin, vous finissez par voir la porte de sortie se détacher du décor. Encore un petit effort !

Jetez un dé mental dans votre tête.

Si le résultat est inférieur ou égal à 3, allez au 175.

Si le résultat est supérieur ou égal à 4, rendez-vous au 84.

Accroupi sous la trappe fermée, vous tentez une approche diplomatique : après tout, il y a peut-être des habitants là-haut.

— Hep ? Il y a quelqu'un ?

Un instant, le silence s'installe. Soudain, une voix très haute perchée traverse le bois de la trappe.

— Bien sûr qu'il y a quelqu'un, dit la voix douce et gentille, bien qu'un peu inquiétante.

— Et... d'accord... qui est là ?

— Et bien, c'est moi, pardi ! répond la voix.

— Ça ne m'avance pas beaucoup.

— Moi cela m'apprend quelque chose.

— Comment ça ? répondez-vous, commençant à sentir l'agacement poindre.

— Grâce à cette conversation, j'ai appris qu'il y avait quelqu'un sous la trappe sur laquelle je me trouve, dit la voix fantomatique.

Vous vous raclez la gorge, pas bien sûr de l'endroit où va vous mener cette conversation. Néanmoins, il serait malpoli d'y mettre un terme. À moins que vous soyez malpoli, bien entendu.

Si vous voulez donner un grand coup d'épaule dans la trappe pour essayer de déstabiliser la chose qui se trouve au-dessus, allez au 101.
Sinon, continuez la conversation au 220.

Un par un, vous tirez tous les papiers nécessaires de votre portefeuille. Vous êtes étonnamment prévoyant pour un libraire, vous savez ? Il y a même les quatre photos d'identité. C'est assez bluffant. Mais la vieille dame secoue la tête.

— Il manque le formulaire BDX. Sans cela, je ne peux rien faire.

— Et comment obtenir ce formulaire ?

— Il faut le demander à la Haute Administrativité.

— Qui se trouve ?

Un silence parcourt la salle. Les trois vieilles dames se regardent un long moment, avant de se tourner vers vous.

— J'ai... j'ai oublié, finit-elle par avouer.

— Et vous avez beaucoup d'abonnés, dans cette bibliothèque ?

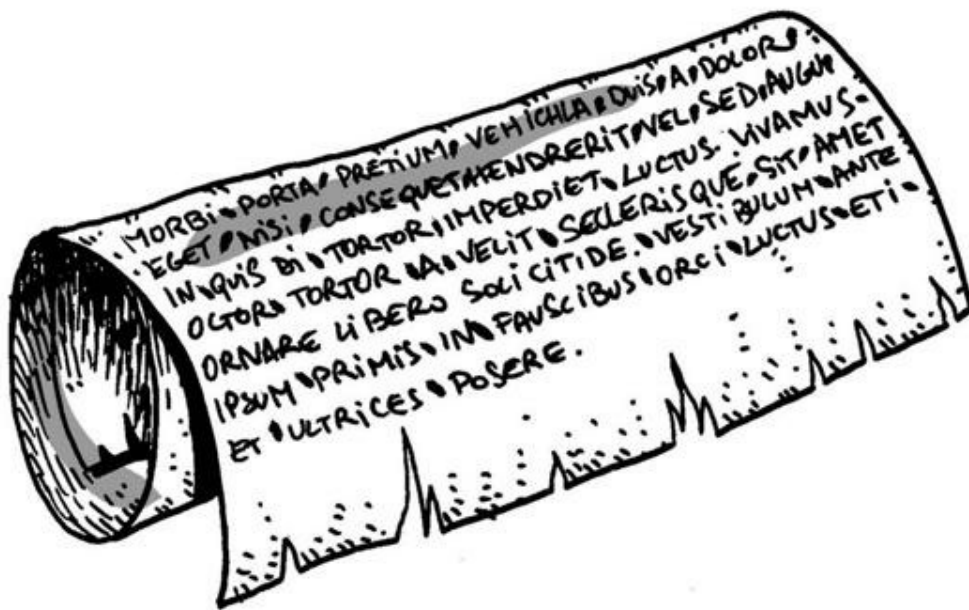
Les vieilles dames ouvrent le registre des inscriptions, puis répondent.

— Vous auriez pu être le quatrième. Après nous trois, bien entendu...

Vous haussez les épaules, fatigué de cette mascarade.

Si vous préférez poursuivre votre quête en solo, en vous précipitant vers les bibliothèques en hurlant, rendez-vous au 86.

Si vous préférez solliciter l'aide des vieilles dames pour trouver votre propre livre, rendez-vous au 190.



29

Si précédemment, vous avez réussi à sauver une jeune femme des griffes d'une meute de batraciens enragés *et qu'elle vous a laissé un petit présent en guise de remerciement, rendez-vous au 109.*

Sinon, allez au 163.

Évidemment, il suffisait d'en parler pour que cela se produise : bien sûr qu'elle était empoisonnée, cette morsure ! Et maintenant que votre vue se brouille et que vos jambes se dérobent sous vous, on peut dire que vous avez l'air malin. Prenant votre courage à deux mains, vous faites face à l'horreur indicible des profondeurs et lancer un coup de poing en avant... qui frappe le vide et vous entraîne avec lui. Vous chutez au sol, à deux doigts de la nausée. La créature hausse les épaules. Visiblement, vous l'avez amusé. Ça commence à devenir une habitude. La chose des profondeurs ramasse son livre et vous laisse à votre sort en s'éloignant vers la maison de la jeune femme.

Rendez-vous au 149.

Les portes se ferment au moment où vous appuyez sur le petit bouton vert. Puis la cabine se met à bouger vers le haut. Vous montez, chouette ! Puis elle s'arrête. Mince ! Une panne ? Voilà qu'elle se met à redescendre. Puis elle remonte. Redescend. Remonte. Redescend. De plus en plus vite, de plus en plus vite ! Après dix minutes de ce régime, les portes s'ouvrent de nouveau, vous laissant vous échouer sur le sol du vestibule sous le regard amusé des sentinelles. Videz convenablement votre estomac s'il vous restait quelque chose du petit déjeuner, puis remontez dans la cabine pour choisir une autre combinaison.

HAUT-HAUT-HAUT > allez au 88

BAS-BAS-BAS > allez au 79

HAUT-BAS-BAS > allez au 90

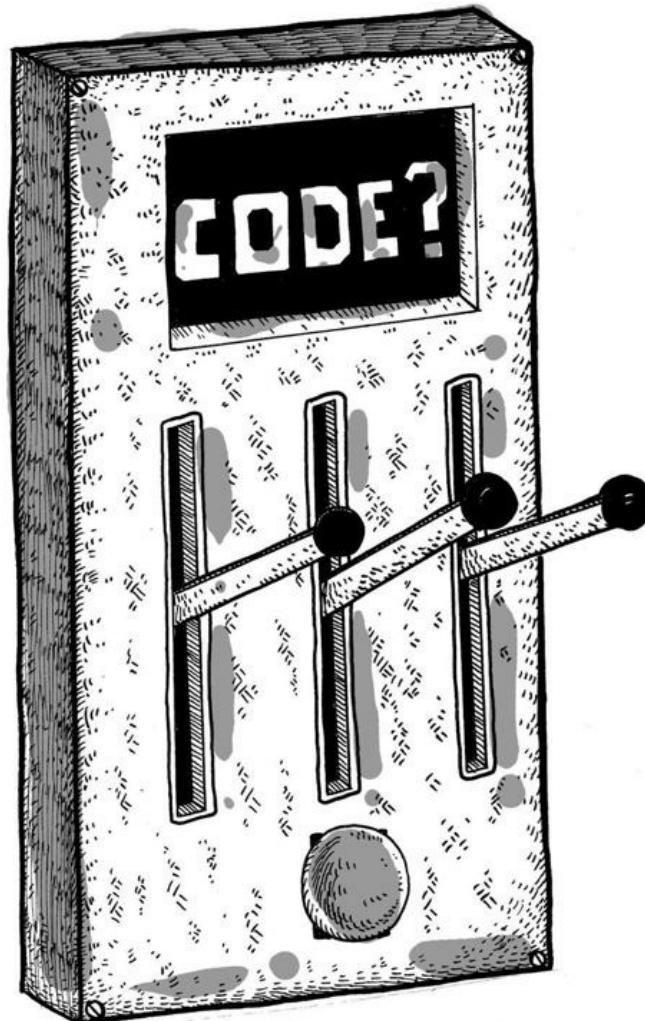
HAUT-HAUT-BAS > allez au 185

BAS-HAUT-HAUT > allez au 31

HAUT-BAS-HAUT > allez au 63

BAS-BAS-HAUT > allez au 209

BAS-HAUT-BAS > allez au 61



Vous essayez tant bien que mal de vous faire le plus discret possible tandis que vous suivez les bruits de pas lourds dans le noir. Ils semblent savoir parfaitement où ils vont, et vous vous surprenez à évoluer ainsi dans l'obscurité avec autant d'aisance. Les pas tournent à gauche, puis à droite, puis encore à droite, avant de suivre un long couloir en ligne droite. Vous êtes sur ses pas, si l'on peut dire. Vous êtes même tellement derrière ces bruits de pas que vous en venez à vous demander comment la chose qui les produit peut ne pas vous avoir encore remarqué. Vous avez peut-être l'impression d'être aussi gracieux qu'un félin, mais le moins que l'on puisse dire, c'est que votre démarche n'a rien de très aérien.

— Alors, ça suit derrière ? demande une voix masculine avec un fort accent italien.

Surpris, vous restez interloqué et ne prononcez pas un mot, hésitant même à respirer.

— Allons, ne faites pas l'idiot. Je sais que vous me suivez. Je vais vous conduire. Mais restez discret, faites semblant de me filer. Je ne voudrais pas que les autres se rendent compte que j'aide un mortel à sortir du labyrinthe.

— C'est très gentil de votre part, murmurez-vous avant de poursuivre votre chemin.

— Je m'appelle Léonard, dit la voix. Nous serons bientôt sortis. Suivez le bruit de mes pas...

Vous exécutant, vous continuez de progresser dans l'obscurité, derrière Léonard. En espérant que vous puissiez lui faire confiance...

Rendez-vous un peu plus loin, au 10.



À travers le tissu du bâillon, vous vous mettez soudain à hurler très fort, aussi fort que vous le pouvez. Jusqu'à vous en faire exploser les poumons. Les trois bourreaux improvisés en sautent au plafond, hurlant à leur tour. Au passage, la cagoule du plus petit reste en l'air et retombe doucement à ses pieds.

— C'est malin, dit le petit bonhomme. Tu nous as fait peur !

Le jeune homme au pull tricoté a, comme qui dirait, le visage plutôt ingrat. Couvert d'acné, affublé d'une paire de lunettes à écailles et d'un appareil dentaire, il ne cesse de renifler : il est parcouru de tics nerveux.

Maintenant qu'il est à découvert, le jeune homme baisse les bras.

— Inutile de rester masqués, les gars. Il m'a vu maintenant.

Les deux autres hommes retirent leur cagoule à leur tour. Le premier, celui à la voix efféminée, est plutôt doué d'un faciès agréable. Quant au second, rien que de très banal : son visage est aussi standard que ses vêtements. Penauds, les trois bourreaux du dimanche vous regardent, décontenancés.

— On fait quoi, maintenant ? On continue ?

— Ça ne change rien, dit le petit. On maintient le plan. Va chercher ton livre ! C'est toi qui commences.

Le beau jeune homme à la voix fluette sort un instant, puis revient avec un livre à la couverture rose. Il s'approche de vous, s'assoit sur un tabouret et ouvre son ouvrage à la première page avant de s'éclaircir la gorge.

Rendez-vous au 181.

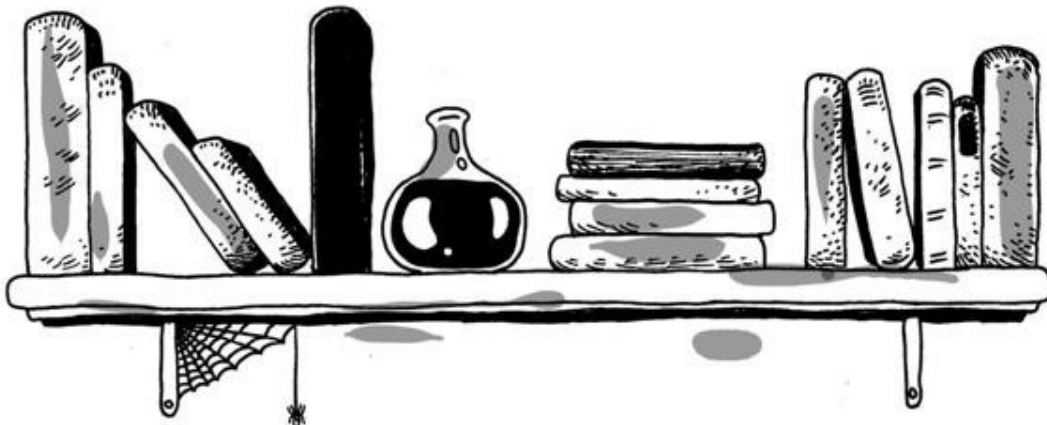
Prenant une grande inspiration, vous criez de toutes vos forces. Un cri âpre, rauque, un cri de désespoir.

— À L'AIDE ! EST-CE QU'IL Y A QUELQU'UN ? AU SECOUUUUURS !

Vous videz le contenu de vos poumons dans cette ultime supplique, si bien que vous finissez complètement essoufflé. Le cri se cogne entre les murs, se répercute en écho, vous revient plusieurs fois avant de se perdre dans le néant. Suffoquant, la poussière n'aidant en rien, vous laissez le silence s'installer autour de vous. Puis un grand rire résonne dans tout l'étage. En fait, pas un seul rire, non : plutôt une multitude. Comme si une grande foule se tordait d'hilarité devant votre piteuse tentative. Paralysé par la peur (et il faut bien le dire, par la honte, aussi), vous laissez cette quinte de zygomatiques agités s'égosiller dans le noir pendant cinq bonnes minutes. Puis le fou rire finit par retomber. Il semblerait que vous ne soyez pas seul ici, mon vieux : vous avez de la compagnie. Qu'allez-vous faire ?

Tendre l'oreille pour essayer de surprendre les intrus (mais après tout, c'est plutôt vous, l'intrus) ? Rendez-vous au 92.

Demander de nouveau de l'aide en espérant qu'elle soit un peu plus conséquente que des moqueries hilares ? Rendez-vous au 188.



Vous approchez du bureau d'informations sur la pointe des pieds, prenant bien garde de ne pas faire couiner vos chaussures, histoire de ne pas vous faire remarquer. Une fois arrivé, vous vous accoudez au comptoir. La vieille dame la plus proche met son travail de côté (elle semble classer des fiches en silence) pour vous regarder d'un air mauvais, vous et vos coudes posés sur son beau comptoir propre. Sans qu'il y ait besoin de formuler une phrase, vous retirez vos coudes en souriant d'un air gêné. La vieille dame lève les yeux au ciel, prend un petit chiffon dans un tiroir et frotte énergiquement l'endroit où vous avez posé vos articulations apparemment malsaines. Puis elle demande, à voix basse :

— C'est pour quoi ?

— Je cherche un livre, répondez-vous.

— Chhhhhhhhtttttt ! vous interrompent les trois harpies en chœur. Plus bas !

Vous reprenez, aussi bas que possible. Il est vrai que le moindre chuchotement semble amplifié par la salle gigantesque, si bien que le moindre couinement se répercute jusqu'à des kilomètres alentour. Ce n'est peut-être pas une bonne idée de hausser le ton.



— Je cherche un livre, dites-vous quasi silencieusement.

— On s'en serait douté, murmure la vieille dame. Vous avez une carte de bibliothèque ?

Si oui (ou si vous aimez bluffer), rendez-vous au 2.

Si non, rendez-vous au 153.

36

Cette bestiole a le ventre aussi mou qu'un haltérophile à la retraite : votre poing s'enfonce dans son abdomen sans lui infliger le moindre dégât. Par contre, vous, c'est une autre affaire : la créature vient de vous mordre le bras juste avant que vous le retiriez de sa panse. Mieux vaudrait pour vous que cette morsure ne soit pas empoisonnée.

Rendez-vous au 30.

Le petit bonhomme nerveux au pull tricoté sort un livre de sa poche et s'assoit sur le tabouret juste en face de vous, tandis que les deux autres bourreaux du dimanche sortant des casques antibruit qu'ils ajustent par-dessus leur cagoule. Drôle de moyen de torture, pensez-vous. Tandis que le petit bonhomme commence à vous lire à voix haute le début d'un roman de science-fiction, type space opera à la noix, vous riez intérieurement. Car comment une lecture, si mauvaise soit-elle (car elle est vraiment très mauvaise, ce roman est un nanar infâme gonflé aux hormones, avec princesses mutantes et armées interstellaires, surchargé de références scientifiques, écrit pour une poignée de puceaux amateurs de jeux de rôle), peut-elle constituer une forme de torture ? Mais vous ne tardez pas à comprendre.

Les minutes passent, et avec elles les pages. Il faut bien avouer que vous commencez à sentir un mal de tête assez aigu se répandre sous votre crâne. Comme si ce roman abominablement sirupeux avait un pouvoir sur vous, un pouvoir... d'ennui. Vous ne vous êtes jamais ennuyé en classe ? Je veux dire, ennuyé si fort que vous avez pensé pouvoir en mourir ? Bon sang, mon vieux, c'est ce qui est en train d'arriver ! Ces trois bourreaux du dimanche sont là pour vous faire la lecture, mais pas n'importe laquelle : une lecture ennuyeuse à en mourir.

Il faut réagir, et au plus vite ! Fort heureusement, vous êtes dans un salon de coiffure. Ce tiroir juste derrière vous pourrait bien contenir des ciseaux, ou un quelconque autre instrument tranchant. Il va falloir la jouer fine.

Rendez-vous au 130.

Sans demander votre reste, vous prenez vos jambes à votre cou. C'est un pur réflexe animal autant qu'une grosse bêtise. En effet, les vampires ont beau être petits, ils n'en sont pas moins rapides et affamés. D'ailleurs, puisque nous en parlons, les voilà à vos trousses, et ils ont visiblement très faim. Vous accélérez la cadence, renversant autant de mobilier que possible derrière vous pour ralentir leur course. Soudain, une porte face à vous. Elle est là, à environ cinquante mètres. Il vous suffit de foncer et vous serez sauf !

Tenez, rien à voir : une question qui pourrait bien vous sauver la vie... vous êtes plutôt pâtes ou riz, question féculent ?

Si vous êtes plutôt pâtes, rendez-vous au 147.

Si vous êtes plutôt riz, rendez-vous au 211.

Quitte à faire les choses, autant ne pas les faire à moitié ! Vous poussez la porte un grand coup, sans prendre le temps de frapper ou de sonner, et faites valdinguer le lourd battant contre le mur qui le soutient. Un grand « BOUM » résonne dans tout l'étage. Très fier de vous, idiot que vous êtes, vous vous apprêtez à pénétrer dans la pièce en souriant, les mains sur les hanches en conquérant invincible, lorsque deux paires de mains extrêmement puissantes vous arrachent du sol. Avant même que vous n'ayez eu le temps de voir ce qui se tramait à l'intérieur, vous êtes déjà revenu sur le palier, et sur les fesses.

— Hé ! criez-vous à travers la porte à nouveau fermée.

— Vous ne savez pas lire ? demande une voix grave et solennelle. Il faut sonner avant d'entrer. Et ne pas faire de bruit.

— D'accord, très bien, d'accord, pas de problème, acquiescez-vous, complètement vexé.

Vous appuyez sur la sonnette, puis tentez d'actionner la poignée. La porte est fermée.



— C'est fermé ! dites-vous à travers la porte à l'adresse de ceux qui se cachent derrière.

— Oui. Vous avez une pénalité d'une heure pour ne pas avoir respecté le règlement. Revenez plus tard...

C'est à s'en arracher les cheveux, mais il semblerait que vous n'ayez pas le choix. Effectuez votre pénalité, puis revenez à la charge tout à l'heure.

Pour entrer après vous être essuyé les pieds, curé les ongles, nettoyé les oreilles, puis après avoir sonné doucement avant d'entrer poliment sur la pointe des pieds, rendez-vous au 208.

Pour jeter furtivement un coup d'œil par le trou de la serrure, rendez-vous au 47.

La fillette hurle tandis que la pointe du stylo touche le papier du livre.

— Non, pas ça !

Soudain, le désert tremble, puis s'efface. Au lieu des vastes étendues de sable rouge, se dresse maintenant une épicerie de fruits et légumes dont les clients, ébahis, observent une petite fille aux yeux rouges sang brandir un couteau dans votre direction. Eh oui, il vous a fallu improviser, et vous n'êtes pas d'un naturel très imaginatif, il faut bien l'avouer. Vous avez pourtant eu la présence d'esprit d'écrire que l'enfant s'était retrouvée figée.

« Puis le décor se transforma à nouveau », écrivez-vous, « et ils revinrent dans la salle blanche ».

Immédiatement, la salle blanche se matérialise autour de vous. Voilà tout le pouvoir de la plume face à l'épée.

— Tu ne t'en tireras pas comme ça ! mugit l'enfant dont le couteau semble toujours figé dans les airs.

Vous souriez. Car vous vous rendez bien compte du pouvoir que vous détenez, à présent. Bien entendu, le livre tente de se défendre en écrivant lui-même la suite de l'histoire. Mais en raturant régulièrement les lignes qu'il trace tout seul, vous réussissez à contenir son récit pour imposer le vôtre. Il faut dire que les histoires, c'est votre grande passion. Après tout, pourquoi êtes-vous devenu libraire, sinon pour être plus proche de ces livres que vous ne parveniez pas à écrire vous-même ? Vous êtes un écrivain raté, c'est certain, mais vous savez écrire, même si c'est très mauvais. L'heure est venue de vous venger de toutes ces lettres de refus littéraires.

Posant délicatement la pointe du stylo sur le papier, vous commencez à écrire.

« La petite fille, si vilaine, se métamorphosa soudainement en un petit cochon d'Inde. Car elle avait été vraiment très vilaine, et ne méritait que cela. Cette brusque transformation eut néanmoins le mérite de la faire réfléchir. Consciente de tout le mal qu'elle avait fait au pauvre libraire, elle tenta de formuler des excuses. Mais sa bouche de rongeur n'était pas adaptée à l'exercice de la parole. Elle se contenta donc de se mettre à courir, et disparut dans un trou de souris un peu plus loin. On ne l'y reprendrait plus... »

Vous relevez la tête. Vous êtes seul dans la pièce blanche : la petite fille a disparu. Sur le mur de gauche, un petit trou de souris qui n'était pas là lorsque vous êtes entré. Vous souriez, satisfait de votre prose. Puis vous vous repenchez sur le livre. Une ligne a été ajoutée en dessous de la vôtre.

— C'est vraiment très mauvais ! a ajouté le livre de son propre chef, à la suite de vos mots.

— Oui, mais ça suffit pour mon public.

Sur ces mots, vous écrivez la fin du chapitre : la manière dont la salle blanche se trouve soudainement équipée d'une porte, vers laquelle vous vous dirigez. Cette porte mène bien entendu à la sortie : vous n'êtes pas un si mauvais écrivain au point de mettre votre héros dans une panade noire. Avant de sortir, vous prenez soin de déchirer le reste des pages blanches du livre et de les répandre sur le sol : il ne faudrait pas qu'une surprise de dernière minute vienne pourrir votre final.

Derrière la porte, un escalier dont vous allez devoir gravir les marches afin de vous rendre à l'étage suivant. Soyez prudent, désormais. Les livres peuvent être trompeurs.

Cela se passe au 192, mon vieux.

Le Sphinx retire ses lunettes, puis dépose son carnet sur son bureau.

— C'est un instant assez solennel, déclame-t-il. Voyez-vous, mes glorieux ancêtres ont perpétué cette tradition depuis des millénaires. Aujourd'hui, poursuit-il au bord des larmes, vous me donnez l'occasion de poursuivre cet héritage. Comment pourrais-je vous remercier ?

— En me donnant la clef, peut-être ? suggérez-vous.

Le Sphinx hoche la tête.

— Malheureusement, vous avez donné la mauvaise réponse. Je ne peux pas faire ça.

Puis ouvrant grand la gueule et découvrant son horrible dentition pointue, le Sphinx se jette sur vous, griffes et crocs dehors. Rassurez-vous, vous serez mort avant d'avoir pu vous demander quelle était la bonne réponse.

*Néanmoins, vous pouvez méditer sur cela le temps de retourner au 1,
pour recommencer votre aventure.*

... cent quatre-vingt-dix-huit, cent quatre-vingt-dix-neuf, deux cents ! Vous faites une petite pause, langue desséchée oblige, et lancez un bref regard dans la pièce par-dessus votre épaule. Personne. Tout le monde est bel et bien caché.

— Nous sommes cachés ! dit une petite voix au fond de la pièce, visiblement impatiente. Vous pouvez commencer !

Qu'allez-vous faire ?

Continuer de compter face au mur jusqu'à 500? Rendez-vous au 199

Continuer de compter face au mur jusqu'à 1000? Rendez-vous au 24.

Arrêter de compter et commencer à chercher les vampires cachés ?

Rendez-vous au 151.

Continuer de compter tout en marchant pour explorer la pièce. Rendez-vous au 6.



La porte n'oppose aucune résistance tandis que vous la tirez vers vous. Depuis le perron, vous pouvez percevoir un léger bruit, presque inexistant, mais tout de même présent, que vous ne parvenez pas à identifier clairement. Comme un chuchotement, ou un léger frottement. Bizarre, d'autant qu'encore une fois, la pièce est plongée dans le noir. Néanmoins, un interrupteur à droite sur le mur va venir à bout de ce problème en un rien de temps. Vous actionnez le bouton et refermez la porte derrière vous.

Rendez-vous au 5.

Tandis que vous contournez la coquette maison de campagne, vous entendez la jeune femme assise à l'avant rouspéter comme une poissonnière.

— Voudriez-vous cesser de m'apporter ces excellents livres et ces cocktails délicieux ? hurle-t-elle à l'attention du majordome. Je n'en peux plus ! Je veux mouriiiiir !

Décontenancé devant un tel décalage entre ses priorités dans la vie et les vôtres, vous laissez la jeune fille de côté un instant pour vous consacrer à l'arrière de la maison.

La maison se prolonge ici sur une seconde terrasse, plus large celle-ci, dont l'essentiel de la surface est couverte de tables et de chaises de jardin. Aucun convive à rassasier, néanmoins les tables sont couvertes de plats contenant des nourritures visiblement délicieuses : œufs de saumon pochés, poissons grillés à la broche, crevettes en bouquet, salade de thon onctueuse... Oui, effectivement, maintenant que vous détaillez tous ces succulents plats, on dirait que le cuisinier a passé ses dernières vacances au bord de la mer. Mais ce n'est pas tout : il y a aussi des litres et des litres de cocktails multicolores, probablement les mêmes que ceux qu'on fait boire de force à cette jeune femme devant.



À entendre les cris qu'elle pousse (vous pouvez les entendre d'ici), ce breuvage doit forcément être répugnant. Vous vous approchez pour sentir l'odeur qui s'en dégage. Ça n'a pas l'air si mauvais. De fait, ça sent plutôt bon. N'écoutant que votre courage (et votre estomac qui crie famine), vous trempez un doigt dans la boisson avant de la porter à votre bouche. Malheureux ! C'est parfaitement délicieux. Après avoir goûté à cette succulente fabrication fruitée, il va être difficile de renoncer à boire toute la carafe. Vous avez si soif !

Si vous êtes déjà passé faire un tour du côté de l'étang, rendez-vous au 23.

Sinon, rendez-vous au 157.

— Entrez ! tonne une voix spectrale de l'autre côté de la porte alors que vous venez de frapper. C'est qu'il n'a pas l'air commode, le chef.

Vous pénétrez dans la pièce, plongée dans la pénombre. Seule une lampe discrète éclaire un coin du bureau. Vous parvenez néanmoins à discerner une silhouette.

— Fermez la porte derrière vous, dit la voix dans l'ombre.

Vous vous exécutez, prêt néanmoins à prendre rapidement la poudre d'escampette au moindre doute. Lorsqu'apparaît la silhouette du chef, qui sort de la pénombre pour s'approcher de vous.

— Vous cherchez la clef, n'est-ce pas ? demande le chef.

Les mots demeurent coincés dans votre gorge. Cette apparition a tout pour vous surprendre, même si vous devriez commencer à vous habituer aux incongruités de cette tour, maintenant.

La tête du chef a tout d'une tête normale : c'est un homme dans la fleur de l'âge, au visage plutôt agréable, quoiqu'un peu sévère. Il y a juste cette étrange coiffe égyptienne posée sur son crâne qui pourrait interroger. Mais concernant tout le bas de son corps, c'est une autre histoire : car la tête de l'homme est posée sur un gigantesque corps de lion ! Le chef, mon vieux... c'est un Sphinx !

— Quoi ? demande le chef. Vous n'avez jamais vu de Sphinx ?

— Si, si, bien sûr, pardon ! mentez-vous éhontément. Je suis juste... un peu fatigué.

Le Sphinx s'ébroue, puis retourne derrière son bureau d'où, à l'aide de ses grosses pattes de félin, il tire une pipe qu'il porte à sa bouche. Des ronds de fumée s'élèvent dans les airs, juste au-dessus de lui.

— Bien, dit le Sphinx, soyons clairs : cette clef répond à un usage habituellement totalement privé et professionnel. Nous ne sommes pas autorisés, en tant que fonctionnaires, à vous en faire profiter, malheureusement.

Vos épaules s'affaissent, en même temps que vos espoirs d'évasion. Après tout, vous n'allez pas vous battre avec un homme dont le corps est celui d'un lion musculeux et en pleine force de l'âge.

— Néanmoins, continue le Sphinx pensivement, je pourrais...

— Vous pourriez quoi ?

— Je ne sais pas... C'est un peu saugrenu...

— Dites toujours.

Le Sphinx se penche vers vous.

— Vous savez, on a beau être un fonctionnaire, on n'en est pas moins un Sphinx. Mes parents – des Sphinx eux aussi, et des purs et durs – ont préféré me caser ici. Rapport à mon avenir professionnel, et aux possibilités d'évolution, vous comprenez ?

Vous imaginez pouvoir comprendre, aussi acquiescez-vous.

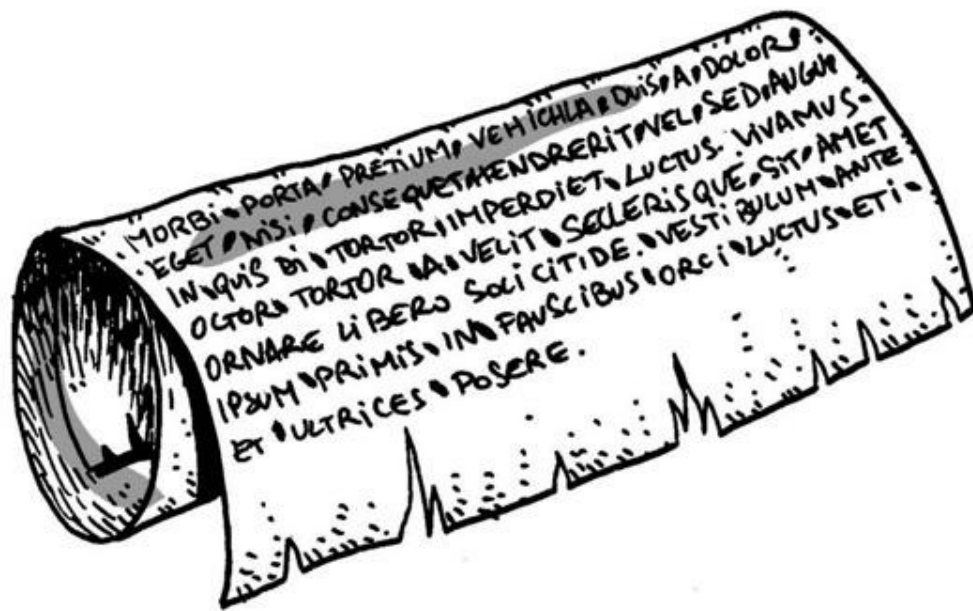
— Mais, poursuit la créature, il y a cette part de moi qui me titille, vous voyez. Cette part de moi qui a toujours eu envie d'être un vrai Sphinx. De poser des énigmes, tout ça... Pendant mon temps libre, j'en écris même quelques-unes...

— Et vous voudriez me poser une devinette pour me faire gagner la clef, n'est-ce pas ?

— Je n'osais vous le demander ! Accepteriez-vous ? Avec tout le folklore, bien entendu : si vous perdez, je vous dévore. C'est d'accord ?

Devant tant d'enthousiasme (on dirait que ce Sphinx est brusquement retourné en enfance), vous n'osez pas refuser. Aussi opinez-vous poliment du chef, en espérant que ce Sphinx ne soit pas trop doué en matière d'énigmes.

Rendez-vous au 133.



MORBI • PORTA • PRETIUM • VEHICULA • QUI • AD DOLOR •
EGET • NISI • CONSEQUETUR • HENDRERIT • VEL • SED • AUG •
IN • QUI • BI • TORTOR • IMPERDIET • LUCTUS • VIVAMUS •
OCTOR • TORTOR • VELIT • SCLERIS • QUE • SIT • AMET •
ORNARE • LIBERO • SOLI • CITIDE • VESTIBULUM • ANTE •
IPSUM • PRIMIS • IN • FAUSCIBUS • ORCI • LUCTUS • ETI •
ET • ULTRICES • POSERE •

À peine installé sur la chaise longue, juste à côté de la jeune femme, le majordome vous sert un grand verre de jus de fruits. Ça tombe bien : après toutes ces aventures, vous mourez de soif. Portant le récipient à vos lèvres, vous sentez l'odeur de fruits frais et de sucre de canne submerger vos narines. Ça a l'air délicieux. Vous en buvez une petite gorgée : non seulement ça a l'air délicieux, mais ça l'est également !

— Je serais vous, dit la jeune femme, les yeux plongés dans sa lecture, je poserais ça et je m'enfuirais. Si possible en m'emmenant avec vous, d'ailleurs.

Mais comment allez-vous faire pour vous séparer de ce verre ? Il contient un breuvage tellement merveilleux que l'idée simple d'y renoncer vous plonge dans un état proche de la dépression nerveuse.

— Vous ne détachez jamais les yeux de votre livre ? demandez-vous à la lectrice.

— Si seulement je pouvais, répond-elle. Vous connaissez les sirènes ?

Maintenant que vous y pensez, vous vous remémorez l'image de la porte gravée, à l'entrée du jardin. Le bas-relief représentait une sirène, si votre mémoire est bonne. Cette gorgée délicieuse semble avoir nimbé de brouillard vos souvenirs les plus récents. Tout ce dont vous avez envie, c'est d'en reprendre une lichée. Néanmoins, vous parvenez à suivre la conversation. Pour le moment... Vous acquiescez donc.

— Ces livres, dit la lectrice, toujours plongée dans celui qu'elle tient fermement dans ses mains. Ce sont eux, les sirènes.

Vous haussez les sourcils. Vous avez toujours cru que les sirènes étaient des filles plutôt sexy, avec néanmoins des queues de poisson qui les empêchaient de faire la première page des magazines masculins. Ce sont pourtant, selon la légende, des êtres parfaitement irrésistibles. Mais vous n'aviez jamais entendu parler de sirènes en forme de livre.

— C'est pourtant vrai, reprend la lectrice. Voilà des années que je suis prisonnière des sirènes. Ces livres... ils sont tellement bons qu'une fois que vous avez commencé, vous ne pouvez plus en sortir : il vous faut absolument connaître la suite ! Impossible de le poser. Et cette boisson ! Ce sont les crapauds qui la préparent... Ils y mettent quelque chose d'hypnotique, qui vous empêche de décoller. C'est un piège diabolique !

Le majordome, qui a tout suivi de la conversation, lève les yeux au ciel tandis que la lectrice fond en larmes.

— Si jeune, dit l'élégant serviteur, et déjà complètement toqué... C'est bien malheureux... Monsieur, vous reprendrez bien un peu de jus de fruits, n'est-ce pas ? Le soleil tape dur aujourd'hui, et je ne voudrais pas que vous quittiez notre compagnie déshydraté.

Sur ces mots, il vous tend votre verre et vous invite à boire.

Si vous cédez à son invitation et engloutissez un grand verre de ce magnifique et divin breuvage, allez au 60.

Si vous avez des raisons de suspecter les motivations de ce majordome obséquieux, ou la qualité intrinsèque de cette boisson à l'air pourtant délicieuse, peut-être préférerez-vous tirer la jeune femme de sa rêverie livresque et vous enfuir avec elle ?

Dans ce cas, rendez-vous au 14.

Ou bien allez-vous jeter un œil à la grande pile de ces livres que la jeune femme dévore avec passion ?

Dans ce cas, rendez-vous au 171.

Vous accroupissant contre le marbre du sol, vous posez votre œil contre le trou de la serrure. Vous ne distinguez pas grand-chose, à part un panneau accroché contre le mur de ce qui ressemble à un vestibule, et qui indique « Bibliothèque ». Alors que vous vous relevez pour épousseter votre pantalon, vous entendez quelque chose. Oui, comme un raclement de gorge. Il doit y avoir quelqu'un juste derrière cette porte, mon vieux. Qu'allez-vous faire ?

Pour entrer sans sonner, allez au 39.

Pour entrer poliment sur la pointe des pieds après vous être essuyé les pieds, curé les ongles, nettoyé les oreilles, rendez-vous au 208.

Bien essayé, mon vieux. Mais cette enfant est beaucoup plus rapide que vous et vient justement de vous ouvrir le bout du doigt au passage. Ignorant la douleur (vous êtes un homme, un vrai, et puis vous aurez tout le loisir de vous tordre de douleur une fois sorti de ce guêpier) vous faites volte-face et décidez de répliquer. Qu'allez-vous faire ?

La jouer fine, et profiter de sa course pour vous écarter au dernier moment et lui faire un croche-pied digne des plus belles cours de récréation ? Rendez-vous au 54.

Ignorer sa taille et lui rentrer dedans comme vous le feriez avec un marin ivrogne, à savoir sans retenir vos coups, quitte à la briser en quatre ? Rendez-vous au 91.

Vous faites jouer la sonnette. Elle renvoie un son cristallin qui a pour effet de faire lever la tête du préposé. Il vous regarde maintenant, assez bêtement.

— Oui, dit-il, c'est pour quoi ?

— Pour un renseignement, j'imagine ? répondez-vous en pointant du doigt le panneau fixé au-dessus de la tête du préposé.

— Je vois, fait-il en haussant les épaules. Rien de nouveau sous le (...).

Vous écarquillez les yeux.

— Pardon ?

— Je disais : rien de nouveau sous le (...).

Vous ne rêvez pas : impossible d'entendre le dernier mot prononcé. Celui-ci semble s'être évanoui dans l'air au moment de sortir de la bouche du préposé, qui a pourtant agité ses lèvres pour le former. Comme si quelqu'un l'avait mangé.

— Je ne vous comprends pas, dites-vous. Enfin, pas complètement.

Le préposé lève les yeux au ciel, a l'air de s'énervier un temps avant de se figer... et de fondre en larmes.

— Mais il ne faut pas vous mettre dans des états pareils, enfin ! tentez-vous de lui dire pour le consoler tout en lui tapotant l'épaule.

Il faut dire que l'homme n'a pas l'air dans son assiette, et donne l'impression d'être sincèrement triste. De grosses larmes roulent sur ses joues, comme celles d'un bébé. Mais le bonhomme est un peu trop grand pour que vous puissiez le prendre dans vos bras pour lui faire un câlin.

*Préférez-vous le laisser à son gros chagrin et passer la porte au 43...
...ou lui demander les raisons de son émoi au 87 ?*

Le Sphinx retire ses lunettes, puis dépose son carnet sur son bureau.

— C'est un instant assez solennel, déclame-t-il. Voyez-vous, mes glorieux ancêtres ont perpétué cette tradition depuis des millénaires. Aujourd'hui, poursuit-il au bord des larmes, vous me donnez l'occasion de poursuivre cet héritage. Comment pourrais-je vous remercier ?

— En me donnant la clef, peut-être ? suggérez-vous.

Le Sphinx hoche la tête.

— Vous fûtes un grand adversaire, monsieur. Je suis honoré de vous remettre cette clef.

Puis ouvrant le tiroir de son bureau, il en tire une enveloppe scellée contenant la précieuse clef de l'ascenseur. Il s'apprête à vous la tendre, puis la retire brusquement.

— Attendez, vous n'en voudriez pas une petite dernière ? Je suis certain que celle-ci va vous plaire.

— Enfin, voyons, j'ai gagné !

Mais vous n'avez pas le temps de protester davantage que le Sphinx est déjà en train de vous lire son énigme.

« Mon premier va vers les Cieux,

Mon second descend dans les Abysses,

Mon troisième suit mon premier.

Mon tout sauvera ton âme du Paradis et de l'Enfer. »

Vous réfléchissez un instant, mais force est de constater que vous n'avez pas la moindre petite solution à proposer à cette énigme. C'est bien dommage, d'autant que le Sphinx risque de vous dévorer tout cru. Aussi décidez-vous de la jouer au bluff.

— J'ai déjà répondu à vos énigmes, Monsieur le Sphinx. Maintenant, je crois qu'il est temps de respecter votre part du marché. Car un marché est un marché, n'est-ce pas ? L'honneur des Sphinx, de TOUS les Sphinx, est ici en jeu.

Le Sphinx hoche la tête, puis sourit. Vous avez touché droit au but, bien joué mon vieux ! La créature vous tend l'enveloppe à nouveau, sans rien dire. Vous la saisissez en le remerciant chaleureusement.

Le Sphinx rechausse ses lunettes, puis dit :

— C'est dommage, vraiment. D'autant que cette énigme vous concerne directement. Elle aurait pu vous être d'un secours immédiat dans la suite de vos aventures, croyez-moi.

Puis la créature s'assoit à son bureau et ouvre un dossier.

— En revanche, il est nécessaire que cette clef soit de retour à cinq heures tapantes. Nos horaires sont très stricts. Et fermez bien la porte en sortant.

On a beau être un Sphinx, on n'en reste pas moins un fonctionnaire à vie.

Rendez-vous au 98 pour faire tourner cette clef dans la serrure de l'ascenseur.

51

Vous approchez de l'ampoule. Elle émet une lumière assez vive qui vous éblouie, elle est globalement ronde et semble plutôt chaude, rien que de très normal. Ha si, elle pend à un fil... Et quoi ? Vous vous attendiez à mieux ? C'est une ampoule, mon vieux, pas la pyramide de Khéops, redescendez sur terre !

Si vous choisissez de dévisser l'ampoule, au risque de vous plonger dans le noir, rendez-vous au 110.

Vous pouvez aussi aller examiner cette poussière étrange au 167, si ce n'est déjà fait.

Sinon, allez plutôt jeter un œil sur ces bibliothèques en métal au lieu de faire le mariole, au 186.

La pièce dans laquelle vous venez de pénétrer est un gigantesque espace circulaire, qui monte en cône jusqu'au sommet pour se terminer par un trou que vous devinez être une cheminée et par lequel l'air chaud remonte. On pourrait comparer cette pièce à un tipi d'indien en dur... sauf qu'à la place des indiens, un gigantesque dragon se tient au centre ! Et il vous regarde d'un air féroce.

— C'EST TOI, MISÉRABLE, QUI VIENT DE BAISSER LE CHAUFFAGE ? TU N'AS PAS LU LES CONSIGNES ? TU VEUX QUE JE TE MANGE, C'EST ÇA ?

Visiblement, vous venez d'interrompre le dragon dans son activité : il tient encore un crayon au creux de sa griffe droite, et une gigantesque feuille de papier est posée à même le sol, à ses pieds. Un dragon-artiste ? Ce n'est pas commun... En tout cas, le dragon a beau l'air d'être un artiste, il n'en a pas moins l'air en colère.

— Je suis désolé, je ne savais pas ! vous répandez-vous en excuses.

— TU NE SAIS PAS LIRE, DONC ? C'EST ÉCRIT À CÔTÉ DE LA CHAUDIÈRE ! RHAAAA, IL FAUT TOUT FAIRE SOI-MÊME, ICI, C'EST ÇA ?



Joignant la parole au geste, le terrible dragon se lève en faisant trembler le sol sous vos pieds. Il se dirige du côté opposé de la pièce et va se saisir d'un titanesque tricot de laine roulé en boule, qu'il enfle immédiatement. Il s'agit d'un col roulé, ce qui sur un dragon produit un effet sensationnel,

vous imaginez bien.

— CES IMBÉCILES D'ARCHITECTES ONT MIS LE CHAUFFAGE À CÔTÉ, ET ILS N'ONT MÊME PAS PENSÉ À INSTALLER DE THERMOSTAT ICI. RÉSULTAT : À CHAQUE FOIS QU'UN IDIOT DANS VOTRE GENRE S'AMUSE À BAISSER LE CHAUFFAGE, JE ME RETROUVE À GRELOTTER DANS MA CHAMBRE SANS POUVOIR Y FAIRE QUOI QUE CE SOIT ! ÉVIDEMMENT ! LA PORTE EST TROP PETITE POUR MOI !

Le dragon frissonne dans son pull en laine (un instant, la question de savoir combien de troupeaux de moutons il a fallu pour le tricoter vous traverse) puis s'affale de nouveau sur le plancher.

— VOUS M'INTERROMPEZ DANS UN TRAVAIL TRÈS DIFFICILE... JE... JE...

Vous vous approchez du dragon, qui apparemment a l'air d'une créature plutôt sociable et pas vraiment vouée à vous dévorer tout de suite, pour regarder la feuille sur laquelle il est penché. La feuille est désespérément vierge.

— Je n'ai jamais lu de livre écrit par un dragon, constatez-vous pour rompre la glace.

— VOUS EN AVEZ FORCÉMENT LU. LES DRAGONS SONT LES MEILLEURS CRÉATEURS D'HISTOIRES DU MONDE, ET BON NOMBRE DE VOS BEST-SELLERS SONT EN RÉALITÉ DE LA PATTE-MÊME D'UN DRAGON... ET QUELQUEFOIS MÊME DE MOI !

Puis le dragon se lance dans une longue énumération des pseudonymes d'auteurs derrière lesquels se cache un dragon. La liste est longue, et votre étonnement grandit à sa mesure.

— Alors autant pour Neil Gaiman, je ne suis pas étonné... pour Patricia Cornwell et Jean d'Ormesson, je le suis un peu plus ! confiez-vous au dragon.

— ET JE NE VOUS AI PAS TOUT DIT... SI SEULEMENT VOUS SAVIEZ D'OÙ PROVIENT LE NOUVEAU TESTAMENT...

— Je crois que vous venez tout juste de me le dire, non ?

— MMMH... PRENEZ ÇA COMME VOUS VOULEZ. DE TOUTE FAÇON, J'AI DU TRAVAIL. CES LIVRES NE S'ÉCRIVENT PAS TOUT SEULS ET J'AI ENCORE BEAUCOUP À FAIRE AVANT DE LIVRER LA FOURNÉE D'AUJOURD'HUI...

Ici, le dragon vous indique une pile de livres. En les approchant, vous remarquerez que ces livres sont recouverts d'une couverture en écailles de poisson. Si cela vous rappelle quelque chose, ce n'est pas pour rien, sans doute.

— LES LIVRES SONT RECOUVERTS D'ÉCAILLES POUR

ÉVITER À L'ENCRE DE S'ÉVAPORER ET AU PAPIER DE SÉCHER... AVEC CETTE CHALEUR, C'EST UNE PRÉCAUTION MINIMALE ! L'INCONVÉNIENT, C'EST QUE L'ODEUR EST TERRIBLE EN FIN DE JOURNÉE. HEUREUSEMENT, CES DRÔLES DE PETITS BONSHOMMES À TÊTE DE GRENOUILLES VIENNENT LES ENLEVER RÉGULIÈREMENT...

Vous hochez la tête, histoire de signifier au dragon que vous comprenez ce qu'il endure (même si tout ce processus vous semble un peu grotesque, au final). Vous jetez de nouveau un coup d'œil à cette page désespérément blanche que le dragon s'obstine à piquer du bout de son crayon.

— Vous séchez, c'est ça ? demandez-vous.

— UN DRAGON N'EST JAMAIS EN PANNE D'INSPIRATION !
C'EST JUSTE QUE...

Le dragon demeure silencieux un temps.

— Juste que... ?

— OUI, BON, D'ACCORD, JE SÈCHE.

Ce dragon a l'air vraiment ennuyé, mon vieux. Vous pouvez peut-être y faire quelque chose ?

Si vous souhaitez proposer votre aide de dramaturge et de fin libraire à votre nouvel ami à écaille, rendez-vous au 196.

Si vous préférez inspecter la pièce avant de décider quoi que ce soit, rendez-vous au 65.



Alors que vous passez devant l'étagère portant la mention « Vie sociale et sportives des bactéries, traités, compendiums, notices et schémas », un doute vous assaille. Un doute, ou plutôt un malaise. Comme si votre gorge s'était soudain resserrée sous l'effet d'une écharpe nouée un peu trop fort. Pourtant, vous ne portez rien autour du cou. Étrange. Vous baissez le regard vers votre main. Vous savez : celle qui tient cette espèce de champignon luminescent, voire radioactif, depuis tout à l'heure. Et bien, figurez-vous que votre main est toute noire. Comme si le champignon en avait aspiré toute la lumière, votre main ressemble à une ombre en volume, d'un noir si opaque que rien n'en ressort sinon sa forme. Ajoutons que ce n'est pas très esthétique et que cette nouvelle configuration pourrait faire fuir plus d'une hypothétique conquête féminine. C'est bien votre veine ! Déjà que vous n'aviez pas grand-chose pour vous... Il va falloir prendre une décision.

Continuer avec le champignon ? Rendez-vous au 203

Continuer dans le noir, en laissant le champignon au sol ? Rendez-vous au 89.

Cela aurait pu être une chouette tactique, c'est vrai. Mais un autre jour, peut-être. La fillette vient de vous trancher le ventre comme une outre. Je vous laisse imaginer les conséquences sur votre anatomie, et ce que cette blessure implique en terme de tuyauterie interne et de gravité.

Rendez-vous au 1 (en pleurant de douleur, bien entendu) pour recommencer cette aventure.

Après quelques minutes passées à progresser dans un noir total, ce qui ne manque pas de faire grimper en flèche votre rythme cardiaque (vous n'avez jamais été très client du noir complet : tout petit déjà, vous aviez peur que dans l'obscurité, quelque chose s'approche de vous en silence), vous finissez par vous rendre compte d'une étrange situation. Soit votre vision s'adapte à la pénombre, soit vous avez reçu dans la nuit une transplantation oculaire visant à prouver la compatibilité entre les chats et les humains. Quoi qu'il en soit, vous finissez par remarquer que les livres qui composent les murs du couloir dans lequel vous évoluez vous sont maintenant visibles. Vous parvenez presque, en ouvrant les yeux en grand, à deviner leurs titres. Des traités scientifiques pour la plupart, dont le nom seul pourrait réussir à endormir n'importe qui. Qu'importe, vous y voyez, et de plus en plus ! En avançant, vous constatez qu'au bout du couloir, une lueur se dessine : une pièce éclairée ! Vous arrivez finalement dans une minuscule antichambre aux murs couverts de livres certes, mais aussi d'étranges petites choses. En effet, à la surface des traités scientifiques, d'étranges champignons luminescents ont poussé.



Ce sont eux qui produisent la lumière pâle qui vous a servi de guide. L'antichambre s'ouvre sur la suite du couloir, qui semble tout autant plongée dans le noir que le reste de l'étage. Qu'allez-vous faire ?

Poursuivre votre chemin après avoir cueilli un champignon qui vous servira de lanterne ? Rendez-vous au 71.

Poursuivre votre chemin sans toucher à ces champignons qui ont quand même l'air louche, à briller dans le noir...? Rendez-vous au 89.

Brusquement, et sans demander l'avis de quiconque, vous commencez à réciter les premières strophes de l'œuvre majeure du philosophe allemand. Un délice pour vos oreilles, mais visiblement pas pour celles des trois bourreaux, qui se mettent à hurler de douleur.

— Pitié, arrêtez ! vocifère le petit nerveux. C'est insupportable ! On ne comprend rien ! Et il n'y a même pas de vaisseaux spatiaux !

— Où est l'amour, là-dedans ? hurle le jeune homme à la voix fluette.

— J'ai faim ! grogne le type à l'air normal.

Finalement, les trois bourreaux finissent par vous supplier en chœur d'arrêter ce carnage, et s'accordent pour vous laisser partir.

— Attention, les menacez-vous, pas d'entourloupe ! Sinon, je passe à « Paul et Virginie » !

Inutile d'insister : les bourreaux sont convaincus. Ils finissent par vous indiquer la sortie, un peu plus loin, dans le fond du salon de coiffure.

Vous vous dirigez donc vers une petite porte dérobée. Celle-ci donne sur une cage d'escalier étroite et qui sent le souffre. Après avoir gravi les quelques marches qui vous séparent de l'étage supérieur, vous finissez par aboutir devant une porte en fer, que vous ouvrez sans difficulté. Il fait drôlement chaud, ici, non ?

Un peu plus bas, les trois bourreaux rigolent. Mais vous ne les entendez pas.

— Il est tombé dans le panneau, ironise le petit nerveux. Et avec l'impression d'avoir joué au plus malin, en plus !

Pour explorer la salle dans laquelle vous venez d'entrer, rendez-vous au 115.

Alors que vous commencez votre course, des millions de vers blancs se jettent sur vous, semblant devoir vous engloutir comme une mer déchaînée. Non seulement c'est dégoûtant, mais c'est aussi extrêmement désagréable. Au point qu'il va falloir vous ressaisir et trouver une solution pour rejoindre la porte de sortie, là-bas, avant que votre squelette ne soit nettoyé de toute sa garniture.

Pour courir, c'est simple : il suffit de mettre un pied devant l'autre le plus vite possible. Mais étant donné que l'armée des vers ralentit votre course, et que vous n'êtes pas entré dans un club de sport depuis longtemps, il va falloir procéder à une petite opération pour savoir si vous êtes en mesure de vous échapper.

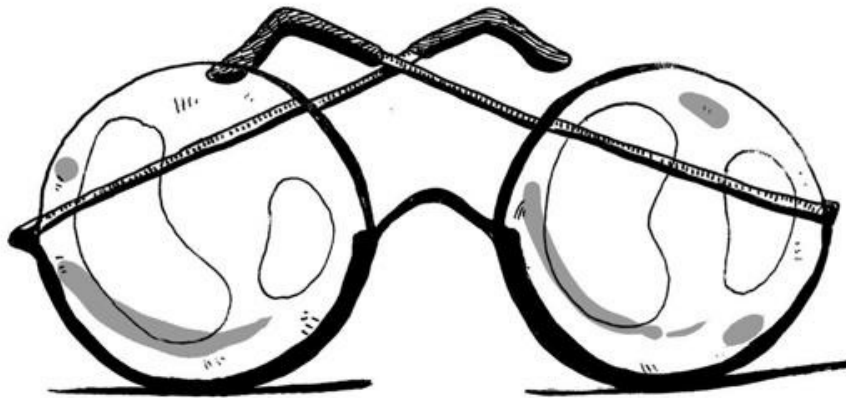
Pour cela, un peu de calcul mental : prenez votre poids et divisez-le par 2. D'accord ? Maintenant, et afin de mesurer l'impact des vers qui parsèment votre corps et s'affairent à le grignoter par petits bouts (qui sait les mots que vous avez DÉJÀ perdus ?), prenez séparément les chiffres obtenus et additionnez-les.

Par exemple, si votre poids est de 84 kilogrammes : $84 / 2 = 42$, puis $4 + 2 = \ll 6 \gg$.

Si le nombre obtenu est de 39, par exemple, procédez comme suit. $3 + 9 = 12$, puis $1 + 2 = 3$. Car 12 est constitué des chiffres 1 et 2. Compris ? Si vous n'avez pas compris, relisez ce paragraphe. Ou demandez à vos parents, à vos enfants ou à un voisin compatissant.

Si le chiffre que vous avez obtenu est compris entre 1 et 5, rendez-vous au 11.

Si le chiffre que vous avez obtenu est compris entre 6 et 10, rendez-vous au 174.



Plongé dans votre lecture, vous sentez les mots inonder votre esprit et le bercer de leur sonorité agréable. Tout est là : l'histoire, les personnages, le style, la musicalité... c'est le livre parfait ! Afin de mieux en profiter, vous préférez vous asseoir sur une chaise longue. Le majordome sourit. La jeune femme soupire.

— Je vous l'avais dit, dit la lectrice. Maintenant, vous êtes foutu.

Ceci dit, elle n'a pas totalement tort. Vous n'avez aucune envie de partir, maintenant. Les livres sont des sirènes, mon vieux, et vous avez cédé à l'appel de leur chant. Vous allez lire ici pour l'éternité. Enfin, jusqu'à ce que vous soyez mort plutôt.

Une fois trépassé, vous pourrez donc vous rendre au 1 pour recommencer.

— Je suis un éditeur ! claironnez-vous fièrement. J'attends toujours votre nouvel ouvrage, mon garçon ! Nous avons des dates à tenir, et des offices à honorer... Si vous ne nous livrez pas votre prochain roman dans la semaine, nous allons devoir saisir nos avocats, je vous préviens...

Le dragon écarquille les yeux, puis se tord les mâchoires, visiblement ennuyé.

— JE SAIS BIEN QUE J'AI DES DÉLAIS, ET JE FAIS TOUT CE QUE JE PEUX POUR LES TENIR ! MAIS VOUS SAVEZ BIEN QUE LES LIVRES NE S'ÉCRIVENT PAS TOUT SEULS... MON INSPIRATION EN A PRIS UNE SACRÉE CLAQUE ! J'AI DÉJÀ PRESQUE TOUT DIT !

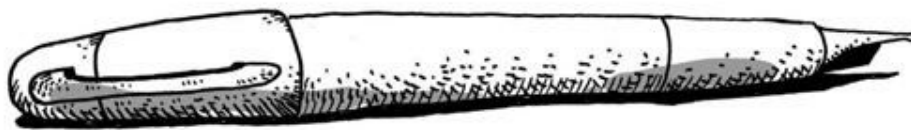
— On n'a jamais tout dit, mon garçon ! Il faut simplement dire la même chose que tout le monde, mais d'une manière différente. Ce n'est pas le message qui compte : c'est la manière dont on le transmet.

— VOUS AVEZ SANS DOUTE RAISON. APRÈS TOUT, C'EST VOTRE MÉTIER, répond le dragon, contrit.

— Et un bien beau métier ! Maintenant, regardons d'un peu plus près ce problème d'inspiration, mon garçon. Voyons comment nous pouvons le résoudre !

Eh bien, mon vieux : on dirait que ce costume a été taillé pour vous. Éditeur, vraiment ? Drôle de retournement de situation, mais après tout, si ça fonctionne, pourquoi s'en priver ?

Rendez-vous au 196 pour aider ce dragon à se sortir de sa panade littéraire.



À peine le premier verre terminé, vous demandez déjà un deuxième service au majordome, qui vous répond en souriant.

— Mais bien sûr, monsieur. Avec plaisir.

La lectrice soupire tandis que le majordome disparaît dans la maison afin d’aller vous chercher votre boisson.

— Maintenant, vous êtes foutu, dit la jeune femme. Comme moi. Les sirènes vous ont eu.

Plus rien ne compte, à part cette envie brûlante de boire un second verre de cette étonnante mixture. Un instant plus tard, le majordome revient en compagnie d’une étrange et effrayante créature : on dirait un mélange infect entre un homme, un poisson et un crapaud. Et cette affreuse créature est en train de baver dans votre verre, mon vieux !

— Un petit rafraîchissement, cher ami ? demande le majordome tandis que la créature vous tend un verre de bave qui ressemble curieusement au jus de fruits de tout à l’heure.

— Avec plaisir, répondez-vous avant d’avaler le verre d’un trait.

Rassurez-vous, vous ne manquerez plus jamais de boisson. Car vous allez rester là pour l’éternité. Prenez une chaise. Vous êtes ici chez vous, désormais.

Pour recommencer, rendez-vous au 1.

Les portes de l'ascenseur se ferment, puis la cabine se met en route tranquillement. Vous êtes en train de monter vers les étages supérieurs lorsque soudain, la cabine s'arrête brusquement. Les portes s'ouvrent alors, dévoilant un étage de bureaux en open-space particulièrement vaste. Devant la cabine, la bave aux lèvres, les jambes tremblantes, une meute de travailleurs en costumes cintrés attend l'arrivée de l'ascenseur pour rentrer chez elle. Il n'y aura pas de place pour tout le monde ! La foule se jette dans la petite cabine, vous projetant dans le fond. Serré comme une sardine dans une boîte qui ne serait pas la sienne, vous sentez chacun de vos os se briser sous l'extrême pression de la foule grandissante. Bientôt, votre corps devient plus plat que celui d'une limande et au prix d'un effort surhumain, vous finissez par mourir rapidement, si ce n'est dans la dignité, au moins dans d'incroyables souffrances.

Rendez-vous au 1 pour reprendre l'aventure.

Bon point mon vieux ! Vous venez de les faire rire ! Le groupe de vampires miniatures se gausse à n'en plus finir. Il faut dire qu'ils ont l'air d'avoir, à défaut d'un régime alimentaire décent, un bon sens de l'humour. Ou en tout cas une propension certaine à rire d'un rien. Essuyant ses larmes d'hilarité, le premier mini vampire vous lance une œillade goguenarde.

— Vous êtes un marrant, hein ? Okay, je vous propose un petit jeu : nous allons jouer votre sort à cache-cache. C'est un jeu auquel mes frères et moi nous adonnons avec passion... et c'est encore mieux quand il y a un invité.

Sur ces mots, le vampire se lève et marche délicatement jusqu'à une armoire normande massive et aux portes fermées, de laquelle dépasse un petit robinet. Plaçant son verre en cristal sous le robinet, il fait tourner le mécanisme et en fait couler un liquide rouge grenat et parfaitement répugnant : du sang !

— Si vous ne voulez pas finir comme vos prédécesseurs entassés dans le bar, dit le vampire en désignant l'armoire fermée, il va falloir être bon ! D'autant que nous connaissons beaucoup d'excellentes cachettes ici...

Vous retenez difficilement votre envie de vomir en imaginant l'amoncellement de cadavres exsangues à l'intérieur de l'armoire, mais parvenez néanmoins à répondre.

— D'accord. Jouons à cache-cache, dites-vous.

Les vampires tapent dans leurs mains, visiblement ravis.

— Formidable ! Rien de tel qu'une bonne partie de cache-cache avant le déjeuner !

Sur ces bonnes paroles, rendez-vous au 154 pour jouer.

Les portes de l'ascenseur se ferment derrière vous, et la cabine commence sa lente ascension vers les étages supérieurs. Il semblerait que vous ayez fait le bon choix, mon vieux ! Bien joué ! Quelques minutes plus tard, la cabine s'immobilise : vous êtes arrivé à destination. Vous saluez poliment le squelette qui vous servait de copilote d'un hochement de tête, puis vous faites un pas en avant, prêt à sortir. Finalement, un petit « DING » résonne, et les portes s'ouvrent.

— Ha ben enfin ! C'est pas trop tôt, soupire une voix fluette et chantante. Emmenez-le par ici !

De puissantes mains se saisissent de vos épaules et vous tirent en avant, sans même vous laisser une seule chance de vous débattre.

Rendez-vous au 85.

Vous n'avez pas besoin de le dire deux fois, mon vieux. Les vampires se jettent sur vous et font ce qu'ils ont à faire. Maintenant que vous êtes mort, vous allez avoir le temps de réfléchir à votre bêtise.

Quand vous aurez fini, retournez au 1.

Méthodiquement, vous explorez la pièce circulaire. Malheureusement, il s'agit d'une voie sans issue : la pièce est une vaste cheminée avec le dragon en son centre. À part le trou au plafond, si haut que vous ne pourrez jamais l'atteindre, aucune chance de sortir d'ici. Il va falloir composer avec ce dragon amateur de belles lettres et en manque d'inspiration si vous voulez revoir le jour.

Rendez-vous au 196.

Gonflé d'espoir, vous retournez vers la porte de l'ascenseur et vous postez devant. Après tout, c'est peut-être la fin de vos ennuis ? Car cet ascenseur va assurément ailleurs, et sans doute aux étages supérieurs. Peut-être même vous emmènera-t-il directement jusqu'à la salle où est caché votre livre ?

Vous appuyez sur le bouton d'appel.

Rien.

Vous appuyez de nouveau.

Pas plus de succès. Aucun bruit ne résonne. Aucun mécanisme ne se met en marche.

Vous tournez la tête vers les sentinelles, qui ont les yeux fixés sur vous depuis tout à l'heure, mais semblent ne rien vouloir vous dire. Bref. Cet ascenseur a l'air cassé. À moins qu'il n'y ait une subtilité ? Mais oui, bien sûr ! Juste à côté du bouton, vous distinguez une fente minuscule : une serrure. Il faut une clef pour actionner cet ascenseur.

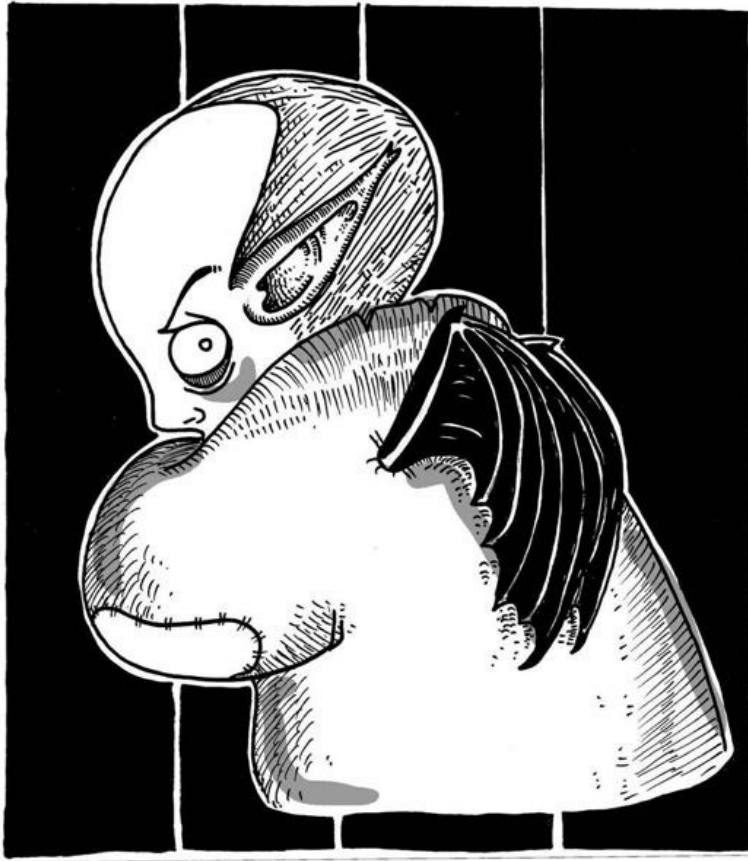
— Dites, vous auriez la clef de ce bidule ? demandez-vous aux gardes.

— Chhhhhhhhhhtttt ! obtenez-vous pour toute réponse.

Cela ne vous avancera pas beaucoup de rester planté devant cet ascenseur, de toute façon. Peut-être que les vieilles dames auront une solution à vous proposer, à défaut de vous aider pour votre livre Personnel.

Rendez-vous au 75.

Il faut dire que le personnage qui se tient devant vous est pour le moins étrange, et stopperait les élans agressifs de n'importe qui.



D'abord, il fait une taille minuscule : son corps est néanmoins proportionné comme celui d'un adulte, ce qui fait de lui une sorte d'adulte modèle réduit, de la taille d'un enfant de huit ans. Portant un costume de velours trois-pièces du plus chic effet, le petit dandy arbore un grand sourire qui ne manque pas de vous faire tressaillir. Si ce n'avait été que le visage, d'un blanc céramique, ou les yeux rouges et globuleux, vous lui auriez suggéré d'aller prendre un bain de soleil au plus vite. Néanmoins, à voir les deux canines pointues et proéminentes dépassant sur la lèvre inférieure du petit bonhomme, plus aucun doute : cette créature n'a aucune envie d'aller prendre un bain de soleil. C'est un vampire, mon vieux ! Mais honnêtement, il n'a pas l'air bien méchant.

— Bonjour, répète-t-il. Je peux vous aider ? Vous cherchez quelque choooooose ?

Ne sachant pas très bien sur quel pied danser, vous hochez la tête positivement.

— Vous avez perdu votre langue ? demande la créature.

— Non, non, je ne me sens pas très bien, c'est tout ! mentez-vous effrontément, car ce n'est pas votre langue qui vous manque, c'est votre sang que vous sentez refluer dans des zones éloignées, au plus loin du petit vampire qui se tient face à vous.

Le vampire hausse les épaules, fait une moue enfantine puis retourne s'asseoir à la table. Saisissant un des deux verres de vin, il le porte à ses lèvres et se désaltère sans dire un mot.

— Tu n'es pas un peu jeune pour boire du vin ? demandez-vous, comme par réflexe, avant de vous rendre compte de l'énormité que vous venez de proférer.

Le vampire tourne son visage blanc vers vous. Son teint de porcelaine brille à la lumière des bougies, c'en est presque hypnotique. Il sourit, puis retourne à sa boisson, que vous devinez bien entendu composée d'autre chose que de raisin. Ce n'est que quelques instants plus tard que vous les

remarquez : des dizaines de petits faciès au teint de porcelaine, un peu partout autour de vous, à la frontière entre ombre et lumière, se tapissent dans l'obscurité. Ils vous observent, oui. Avec une certaine avidité dans le regard, même, il faut bien le dire.

— Je sais que vous cherchez quelque chose, dit le vampire. Je sais même ce que c'est. De toute façon, tout le monde cherche la même chose ici.

Vous ne savez pas où vous mettre. Gêné, vous sentez le sang vous monter aux joues, avant de vous rendre compte que ce n'est peut-être pas la meilleure idée que vous puissiez avoir à cet instant, entouré que vous êtes de vampires miniatures et assoiffés. Avouez-le, vous êtes paralysé par la peur. Impossible de faire quoi que ce soit d'intelligent.

— Vous cherchez un livre, dit le vampire. En fait, vous cherchez VOTRE livre, celui qui détient la clef de votre salut, et de votre fuite.

Plongeant son regard dans le vôtre, le vampire vous gratifie d'un sourire acéré. Pas méchant pour un sou, non. Ni même affamé. Juste un sourire affable. Et puis quoi, si ça se trouve, vous êtes tombé sur un vampire végétarien ?

— Bien entendu, continue-t-il, votre livre n'est pas là. N'est-ce pas ?

Comme en réponse à sa question, les dizaines de petits visages hochent positivement la tête autour de vous.

— Il n'y a que des livres de cuisine, ici, dit le vampire. Salades composées, menus diététiques, hachis, compotes, tartes, plats en sauce... traités d'équarrissage... tout pour faire un bon gueuleton ! Le patron n'a pas caché votre ouvrage ici. Nous sommes suffisamment nombreux ici pour le savoir : nous l'aurions vu passer.

Soulagé de savoir que votre livre personnel n'est pas un ouvrage de cuisine, mais aussi heureux de voir cette créature plutôt coopérative vous donner de bons conseils, vous relaxez vos muscles et commencez à vous détendre.

— Merci, soufflez-vous. C'est très gentil de votre part de m'aider.

Tous les petits visages dans le noir éclatent de rire au même moment. Même le vampire qui vous fait face peine à contenir son hilarité.

— Vous aider ? Non. Il ne faut pas exagérer. Nous sommes des suceurs de sang, pas des enfants de chœur. Nous aimons bien jouer avec la nourriture : c'est un peu notre péché mignon.

De nouveau, la sinistre assemblée éclate de rire. Vous êtes dans de beaux draps, mon vieux. Il va falloir faire preuve d'imagination pour vous tirer de ce pétrin. Qu'allez-vous faire ?

invoquer une maladie vénérienne qui empoisonne votre sang et lui donne un goût vraiment désagréable ? Rendez-vous au 62.

Prétexter un malaise et vous évanouir théâtralement sur le sol?

Rendez-vous au 193.

Vous mettre à courir vers l'autre extrémité de l'étage, en espérant trouver une porte de sortie au plus vite? Rendez-vous au 38.

Fort de l'effet de surprise, vous parvenez à vous jeter sur votre adversaire et dans la confusion du combat, à lui arracher votre ouvrage des mains.

— J'ai mon livre, maintenant ! vous écriez-vous. J'ai le droit de sortir.

Le jeune homme vous dévisage. Puis lentement, il se retourne et s'éloigne. Vous en profitez pour jeter un œil dans les pages de votre ouvrage. Tout est là : depuis votre naissance à votre rencontre avec le Livre, jusqu'à ce moment précis, décrit dans un langage riche et vivant... comme si vous y étiez. Il n'y a plus qu'à écrire la suite.

— Effectivement, dit le Livre. Tu as gagné en réussissant à m'arracher ton bien le plus précieux des mains. Tu as le droit de sortir, c'est vrai. Tu es libre.

— Alors ? Comment je fais pour sortir d'ici ? Où est la porte ?

Le Livre se tourne vers vous, puis sourit. Ses dents sont tellement blanches que l'expression manque de vous éblouir.

— J'ai dit que tu avais le droit, oui. Mais je n'ai jamais dit que je te révélerais comment sortir.

Le Livre retourne s'asseoir sur son trône en sifflotant. Cette espèce d'hurluberlu vous a bien attrapé.

Rendez-vous au 137.



— Nous sommes des vers de bibliothèque, vous explique la petite chose blanche qui se tortille sur la page. Nous dévorons le papier avec avidité, mais toujours avec classe. Nous tirons en effet de cette nourriture corporelle une autre forme de nourriture, spirituelle celle-ci, de laquelle nous sommes très fiers. Les mots nous nourrissent. N'est-ce pas, chers amis ?

De partout autour de vous résonnent de minuscules voix qui murmurent leur acquiescement. Ils sont probablement des milliers, mon vieux, des centaines de milliers dans cette pièce. Voire des millions. Il ne faut peut-être pas les contrarier.

— Je suis à la recherche d'un livre, expliquez-vous. Mon livre personnel, celui qui est censé me faire sortir d'ici.

— Vous faire sortir de la bibliothèque ferreuse ? demande le ver à lunettes et nœud papillon.

— Non, me faire sortir de la tour !

— Je ne comprends pas bien, rétorque le ver. Vous voulez dire qu'il existe un monde au-delà du monde de la bibliothèque ferreuse ?

— Vous n'avez peut-être pas encore mangé de livres d'astronomie, ils sont à un autre étage ! dites-vous. Vous êtes si petits...

— Petits, mais costauds ! clame une petite voix sur une étagère un peu plus loin.

Cette situation est assez inconfortable, à n'en pas douter. Vous êtes en train de discuter avec un vermisseau. Votre échelle de sociabilité vient d'en prendre un coup.

Vous pouvez choisir de refermer le livre sur le ver, le promettant à une mort certaine, au 162.

Vous pouvez également décider de poursuivre la conversation au 125.

Soudain, le sol se métamorphose sous vos yeux. En lieu et place du désert infini qui jusque-là s'étendait autour de vous, se dressent maintenant à nouveau les murs de la salle blanche.

— Tu ne m'échapperas pas ! grogne l'affreux bambin en levant sa lame au-dessus de sa tête.

Derrière vous, le livre est revenu à sa place initiale, sur son pupitre blanc. La salle a beau être grande, elle n'est en pas moins limitée. Il va falloir vous résoudre à affronter cette fillette enragée.

Si vous en décidez ainsi, rendez-vous au 191.

Sinon, vous pouvez toujours reprendre votre lecture là où vous l'aviez laissée, en espérant que la gamine n'en profite pas pour vous trucider.

Rendez-vous au 25.

Vous cueillez délicatement le champignon qui poussait sur le « Traité des affections du colon chez le babouin » et l'observez soudain devenir plus brillant, presque aveuglant. On dirait que ce petit truc est rancunier ! Fort heureusement, ce champignon se défend d'une manière qui vous arrange bien : en produisant encore plus de lumière. Vous pouvez maintenant vous diriger vers la suite du labyrinthe sans crainte.

Poursuivez votre chemin avec le champignon en main au 105.

Poursuivez votre chemin sans le champignon (ce n'est peut-être pas une si bonne idée que ça, de prendre avec vous ce truc à l'air radioactif) au 89.

Soudain, l'illumination vous heurte comme la balle de tennis frappe le juge de ligne.

— C'est libre, dites-vous en désignant la porte ouverte des toilettes.

Surprise ! Les vampires éclatent de rire ! À croire qu'ils ont respiré du gaz hilarant, ou que leur exigence en matière d'humour vole au ras des pâquerettes. Quoi qu'il en soit, vous êtes sauvé... au moins pour les deux prochaines minutes.

— Vous êtes un marrant, hein ? dit le premier mini vampire. Okay, je vous propose un petit jeu : nous allons jouer votre sort à cache-cache. C'est un jeu auquel mes frères et moi nous adonnons avec passion... et c'est encore mieux quand il y a un invité.

Vous tentez de sourire sans vraiment y parvenir. C'est une réponse pour le moins étonnante, il faut l'avouer. Mais l'occasion de sauver sa vie ne se laisse pas passer. Vous parvenez donc à articuler :

— D'accord. Jouons à cache-cache.

Les vampires tapent dans leurs mains, visiblement ravis.

— Formidable ! Rien de tel qu'une bonne partie de cache-cache avant le déjeuner !

Sur ces bonnes paroles, rendez-vous au 154 pour jouer.



Soudain secoué de spasmes, vous hurlez et vous mettez à pleurer. C'en est trop. Trop mauvais, vraiment trop mauvais. Vous gémissiez, vous tordez, tentez en vain de demander pitié.

— Je crois qu'il demande notre clémence, dit l'un des deux bourreaux restés en retrait.

Votre bourreau en titre interrompt alors sa lecture.

— Je ne sais pas si ça se fait, d'habitude. Je veux dire, est-ce que c'est dans les usages de la torture ?

— Je ne sais pas, dit l'autre, mais il a l'air mal en point.

Le petit nerveux se renfroge, puis acquiesce.

— C'est vrai que même si l'idée est plutôt satisfaisante, question ego, je me vois mal tuer quelqu'un, quand même. Ce n'est pas notre boulot. Si le Livre voulait des tueurs, il n'avait qu'à en engager. Après tout, cette tour en regorge.

Les deux autres acquiescent.

— Allez, détachez-le. Il a eu son compte. Nous allons le jeter au dragon. Lui, il saura s'y prendre et n'aura pas de pitié.

Une bonne nouvelle pour une mauvaise, mon vieux. Tandis que les deux autres s'emploient à vous détacher, vous cherchez un plan à mettre en action rapidement. Un dragon ? Il ne manquait plus que ça, vraiment !

Allez-vous vous laisser trainer par les deux bourreaux en herbe jusqu'à ce fameux dragon (rendez-vous au 161)?

Ou bien allez-vous tenter de bondir de votre chaise une fois détaché (rendez-vous au 128) ?

Sitôt que vous commencez à vous balancer d'avant en arrière, les trois personnages cessent leur dispute et reviennent vers vous.

— Il va falloir le calmer. Bourreau numéro un, fais ton office ! ordonne le plus petit au personnage à la voix fluette.

Puis le petit bonhomme se tourne vers vous et vous regarde d'un air sadique.

— Tu vas morfler, sale petit rat ! grommelle-t-il. On n'aime pas les gars dans ton genre, qui viennent se mêler de ce qui ne les regarde pas.

Sur ces mots, le petit s'écarte pour laisser place au grand bonhomme à la voix fluette qui, entre temps, est revenu avec un livre. Ce dernier s'assoit sur un tabouret, juste à côté de vous. On dirait qu'il va prendre une paire de ciseaux et vous arranger la frange, mais non, il ouvre son livre à la première page et commence à lire à haute voix.

Rendez-vous au 181.

Bien décidé à progresser, vous demandez aux vieilles dames :

— Il semblerait que l'ascenseur du vestibule soit fermé, n'est-ce pas ? J'ai l'impression qu'il faut une clef.

— C'est exact, dit la première vieille dame, il faut une clef.

— Oui, une clef, reprennent les deux autres.

D'accord, vous avez compris : il faut bien une clef pour actionner l'ascenseur.

— Où puis-je trouver cette clef ? demandez-vous.

Les vieilles dames se regardent, puis se retournent vers vous.

— Il faut demander au chef, voyons.

— D'accord... et bien... pourrions-nous demander la clef au chef ?

Un silence traverse l'assemblée. Visiblement, on ne dérange pas le chef pour rien. Ce n'est pas grave, vous insistez quand même. Finalement, l'une des vieilles femmes accepte de lever sa carcasse pour aller frapper à la porte d'un bureau adjacent. Quelques minutes plus tard, elle revient au comptoir et dit :

— Le chef accepte de vous recevoir.

Bien content de voir que pour une fois, les choses se passent à peu près de la bonne manière, vous remerciez poliment les honorables (mais relativement moches) ladies et vous dirigez vers le bureau du chef.

Rendez-vous au 45 pour frapper à sa porte.

Le dragon hausse les épaules, provoquant un courant d'air qui vous fait vaciller sur vos pieds.

— VOILÀ, C'EST ICI QUE JE BLOQUE. JE NE PARVIENS PAS À TROUVER DE SUITE LOGIQUE À CE QUIPROQUO...

— Un quiproquo par ailleurs très bien amené, je vous félicite. Mais il semblerait que le personnage de Patricia souffre d'un cruel manque d'affection, ne trouvez-vous pas ?

— C'EST À CAUSE DE SON DIVORCE, dit le dragon. L'AVENTURE LUI A LAISSÉ DES SÉQUELLES SENTIMENTALES ABSOLUMENT INSURMONTABLES.

— Je vois, dites-vous en vous grattant le crâne. Ne faudrait-il pas mieux laisser Patricia de côté un instant pour consacrer un peu plus de temps à Brigitte ?

— BRIGITTE EST UN PERSONNAGE SECONDAIRE, répond le dragon. DE PLUS, ELLE N'A JAMAIS RÉUSSI À REPRENDRE L'ÉLEVAGE DE CHEVAUX DE SON PÈRE, CE QUI LA PLACE DANS UNE SITUATION DÉLICATE, VOIRE DANS UNE IMPASSE...

— C'est justement là le génie de l'histoire. Laissez Patricia à sa rupture, et reprenez votre narration sur Brigitte. Son coefficient dramaturgique est beaucoup plus important ! Vous pourrez faire place nette dans votre histoire.

— MMMH... PAS BÊTE. MAIS QUE FAIRE DE LA RELATION ENTRE JOHN-JOHN ET BRIGITTE ?

— John-John a bénéficié d'un héritage, n'est-ce pas ? Au tout début du livre...

— OUI... NÉANMOINS, JE N'Y REVIENS PAS ENSUITE.

— Un héritage... dont l'étendue financière suffirait à remettre à flots l'élevage de chevaux de Brigitte, n'est-ce pas ?

Soudain, le dragon se redresse.

— BON SANG ! VOUS ÊTES UN GÉNIE !

Vous rougissez, tant par la gêne du compliment que par la chaleur qui se dégage maintenant du dragon.

— JE VOUS DOIS UN SERVICE, dit le titanesque lézard mythologique. UN DRAGON N'A QU'UNE PAROLE.

C'est une bonne nouvelle, mon vieux : vous avez réussi à vous attirer les sympathies de ce dragon, et il compte bien vous faire profiter d'une rétribution en conséquence.

— C'est que, dites-vous, moi aussi j'ai un livre à trouver.

— C'EST À DIRE ?

— Un livre Personnel. Celui qui me permettra de sortir d'ici. Je dois le trouver, sans quoi je ne pourrai jamais m'échapper de cette tour.

— MMMH, JE COMPRENDS MAINTENANT, dit le dragon.

— Qu'est-ce que vous comprenez ?

— LA RAISON POUR LAQUELLE IL SE PROMÈNE DEPUIS
DEUX JOURS AVEC UN LIVRE SOUS LE BRAS...

Vous restez silencieux. Vous avez peur de comprendre.

— Quand vous dites « il », vous parlez... du Livre, n'est-ce pas ?

Le dragon hoche la tête positivement. L'ouvrage que vous recherchez n'a jamais été caché dans la tour. En fait, le Livre l'a toujours eu sur lui, depuis le début. Vous auriez pu passer des siècles ici, tournant et retournant, sans jamais mettre la main dessus.

— Tricheur ! Vilain tricheur !

— C'EST VRAI QUE CE N'EST PAS UN LIVRE TRÈS FAIR-
PLAY... MAIS IL PAYE BIEN.

— Je crois que je sais quel service vous pourriez me rendre, finissez-vous par dire au dragon.

Rendez-vous au 214.

Alors que vous vous apprêtez à assommer le vampire avec le livre de cuisine qui lui maintient la mâchoire, celui-ci – toujours dans vos bras – se calme et vous sourit. Vous avez un instant l'impression de tenir un bébé pitbull dans vos bras.

— Merci ! dit le vampire. Vous m'avez sorti de cet enfer !

— Quoi ?!

— Vous n' imaginez pas à quel point la compagnie de mes semblables est ennuyeuse ! Ils passent leur temps à jouer à cache-cache, à discuter pendant des heures de recettes de barbecue et à dévorer les touristes. Une éternité que cela dure ! Et vous venez de me donner une bonne excuse pour disparaître... c'est formidable ! Que le Livre vous bénisse.

— Je ne préférerais mieux pas, répondez-vous, interloqué.

Le vampire saute de vos bras, déploie de minuscules petites ailes de chauve-souris jusque-là cachées derrière son costume en velours taille 6 ans, et prend son envol en vous remerciant. Hé ! Pour une fois qu'un mauvais tirage ne vous coûte pas la vie, vous n'allez tout de même pas vous plaindre !

Soudain, le vampire se retourne et vous interpelle.

— Au fait ! Il y a de bonnes chances pour que le livre que vous cherchez soit au dernier niveau de la tour. C'est là qu'il cache les choses importantes... juste à côté des romans.

Vous remerciez le vampire d'un signe de la main : ce sont des informations qu'il est bon de posséder. Qui sait, elles vous serviront peut-être plus tard ? Observant la petite créature s'éloigner en voletant vers le sommet de la tour, vous vous approchez de la rambarde qui vous fait face.

Rendez-vous au 169.

Parvenu au bout de votre course d'élan, vous parvenez à planter le morceau de bois dans la jambe du dragon, qui hurle de douleur en se redressant.

— MAIS QU'EST-CE QUI VOUS PREND ? hurle-t-il. QU'EST-CE QUE JE VOUS AI FAIT POUR MÉRITER ÇA !?

Puis le dragon, retirant le morceau de bois de sa jambe (autant dire une écharde pour lui), éclate en sanglots. Vous ne pouvez vous empêcher de ressentir un peu de compassion pour cette grosse bête larmoyante, et décidez de lui demander ce qui ne va pas. Celui-ci vous explique qu'il est en réalité un écrivain en panne d'inspiration, et qu'il ne parvient pas à écrire la suite du livre qu'on lui a commandé. Rien que de très logique finalement ! De votre côté, vous vous répandez en plates excuses et expliquez à la créature que les idées reçues ont la vie dure et qu'en le voyant, vous vous êtes senti menacé, ce qu'en tant que saurien à l'intelligence supérieure, le dragon comprend parfaitement.

En tant que libraire et auteur raté, vous devriez cependant vous montrer d'une certaine aide concernant ce dossier.

Rendez-vous au 196 pour venir au secours de cette grande chose éplorée.



Les portes de l'ascenseur se ferment, l'habitable s'ébranle, mais ne semble pas vouloir décoller. Mauvaise nouvelle. Soudain, le sol se dérobe sous vos pieds : la cabine vient de s'ouvrir en deux et vous chutez droit vers le sol ! Heureusement pour vous, le sol n'est pas trop loin en dessous. En revanche, la salle dans laquelle vous venez d'atterrir risque de vous porter moins chance : longue d'à peu près un mètre sur deux (autant dire rien du tout), elle est littéralement remplie de serpents qui n'ont pas l'air content de vous voir perturber la quiétude de leur nid douillet. Quelques morsures plus tard, vous succombez dans d'atroces souffrances. Mais ça pourrait être pire : on pourrait ne pas être dans un livre.

Car dans la vraie vie, impossible de retourner au 1 pour recommencer.
Bien tenté, cependant.

Bravant la chaleur et les volutes de fumée qui se dégagent du plancher, mais qui vous cachent à la vue du monstre, vous décidez d'approcher du dragon. Après tout, les dragons des contes sont souvent des créatures plus ou moins douées de raison, et avec lesquelles il est plaisant de discuter : cette abominable monstruosité reptilienne ne devrait pas faire exception à la règle, non ?

Tandis que vous approchez, vous constatez avec tristesse que le saurien semble véritablement plongé dans la perplexité : face à sa feuille blanche désespérément vierge, il a l'air très ennuyé et hoche son gigantesque crâne à intervalles réguliers.

Lorsque vous êtes arrivé à une distance de sécurité que vous estimez raisonnable, vous tentez d'engager alors la conversation.

— Bonjour ?

Le dragon sursaute et s'ébroue, faisant trembler le sol et rugissant comme mille tonnerres. Ce n'était peut-être pas une si bonne idée que ça, finalement, non ? La créature déploie toute l'étendue de ses ailes, les fait battre dans l'air (ce qui ne manque pas de provoquer une tempête dans la pièce), puis se penche vers vous en montrant les crocs.

— QU'EST-CE QUE TU ES, TOI ? UN ESPION ? UN ADMIRATEUR ? OU BIEN ENCORE UN ÉDITEUR ? rugit le dragon d'une voix à faire s'écrouler la Grande Muraille de Chine.

Que choisissiez-vous de répondre ?

Un espion (rendez-vous au 93)?

Un admirateur (rendez-vous au 155)?

Ou un éditeur (rendez-vous au 59) ?

Belle preuve de maturité, mon vieux : à peine vous voyez quelque chose qui n'a pas franchement l'air humain que vous l'agressez physiquement. Elle est belle, la civilisation ! Bref, vous n'avez plus tellement le choix maintenant. Le premier coup que vous lui avez donné, à l'aide d'un roseau juste derrière le crâne, n'a pas eu l'air de lui plaire. Laissant le livre tomber dans l'herbe, cette créature fonce maintenant sur vous, toutes griffes dehors. Il va falloir vous battre.

Si vous lui collez une grande claque sur les ouïes, allez au 119.

Si vous essayez l'uppercut à l'estomac, allez au 36.

*Si vous tentez de frapper des parties un peu plus classiques et...
intimes, envoyez un coup de pied au 219.*

Il vous manque des mots, bien entendu : vous n'êtes pas critique de ballet. Et il semblerait que les vers mangeurs de mots aient pu vous grignoter quelques champs lexicaux à votre insu.



Mais la danse que vous improvisez avec votre stylo n'est pas déplaisante : en fait, elle est même plutôt amusante. La petite fille que vous avez changée en macaque exécute ses pas de danse avec grâce, et à votre grande hilarité. Son couteau, lui, s'est transformé en barbapapa sous l'effet de votre prose : très malin ! Ce primate a vraiment l'air furieux contre vous. Bon, c'est certes très rigolo, mais cela ne vous fera pas sortir de cette salle. Qu'allez-vous faire maintenant ?

Si vous écrivez la façon dont une porte de sortie s'est soudainement ouverte dans le mur blanc, rendez-vous au 12.

Si vous préférez écrire que vous êtes soudainement revenu chez vous, sain et sauf, dans votre logement douillet, rendez-vous au 187.

Alors que vous terminez d'écrire votre phrase à la suite du paragraphe précédent, le Livre éclate de rire. Assis sur son trône, il vous contemple d'un air navré.

— J'ai tout pouvoir sur ce monde, dit le Livre. Y compris celui de ne pas obéir à ce qui est écrit dans l'ouvrage que tu tiens. D'ailleurs, regarde ce qui arrive à ta phrase...

Vous baissez les yeux vers la page dans laquelle vous venez de coucher votre plus belle prose, et constatez avec effroi que vos mots sont déjà en train de s'effacer.

— Cela ne sert à rien, reprend le Livre. Toutes tes tentatives pour me détruire sont vouées à l'échec.

Alors que vous êtes sur le point d'abandonner tout espoir, un éclair de génie vous traverse. Eurêka, comme disait l'autre.

— Vous avez dit tout à l'heure que nous étions un « nous »... Ce livre raconte notre histoire commune. Pas seulement la mienne, n'est-ce pas ?

Mais vous savez déjà que vous avez raison. Ce n'est pas votre seule vie qui est consignée dans les pages de cet ouvrage : de nombreux passages évoquent également la genèse du Livre. Il y a peut-être une piste à creuser de ce côté-là.

Rendez-vous au 141.



D'un bond, vous parvenez à franchir tous les deux la porte avant d'être rattrapés par les affreux batraciens. Refermant le lourd battant sur ce cauchemar amphibie, vous reprenez votre souffle. Quelle histoire ! Si vous l'aviez racontée dans un livre, personne ne vous aurait cru.

La lectrice, très reconnaissante, semble avoir recouvré tous ses esprits et ne manifeste plus l'envie de savoir la suite de son livre.

— Par ailleurs, dit-elle, je crois que je n'ouvrirais plus un livre de toute ma vie !

Grand bien lui en fasse, pensez-vous. Car vous ne pourrez pas la sauver à chaque fois des griffes de ces livres, de ces sirènes, de ces hommes-grenouilles... bref ! Vous avez un livre à trouver, vous n'aviez pas oublié, n'est-ce pas ?

Avant de voir vos routes se séparer, l'ex-lectrice ainsi rassérénée vous tend une feuille de papier et un marque-page en tissu.

— J'ai trouvé ça un jour : ils étaient calés dans l'un des livres que je lisais : on dirait une sorte de schéma et un marque-page fantaisie. Je vous aurais bien donné autre chose, mais je n'ai que ça sur moi.

N'osant suggérer qu'un baiser aurait tout aussi bien fait l'affaire, surtout de la part d'une jeune femme aussi jolie, vous prenez les deux objets en souriant. Puis la jeune femme s'en va, vous laissant seul à vos propres histoires.

— Attendez ! Hurlez-vous. Vous ne pouvez pas aller par là, il y a des vamp... !

Mais elle se trouve déjà hors de vue. Tant pis pour elle. Vous jetez un œil au schéma. Grossièrement griffonné sur un morceau de papier à moitié détrempé, il représente un boîtier agrémenté de trois manettes : la première et la troisième sont actionnées vers le haut, tandis que la deuxième, celle du milieu, est en bas. Cela vous sera peut-être utile pour la suite ?



Mais il est maintenant temps de continuer votre périple, mon vieux !

Rendez-vous au 9 pour remonter le long de la passerelle jusqu'à l'étage suivant.

Fermement maintenu par de puissantes serres d'acier qui vous bringuebalent en tous sens, vous ne parvenez pas réellement à faire le point sur ce qui se passe autour de vous : tout bouge à une vitesse insensée ! On vous tourne, on vous retourne, puis on finit par vous attacher les mains et les pieds avant de vous bâillonner fermement et de vous asseoir sur une chaise. Maintenant que vous êtes complètement immobilisé, vous avez tout le loisir de regarder autour de vous.

L'endroit où vous vous trouvez ressemble comme deux gouttes d'eau à un salon de coiffure tout ce qu'il y a de plus normal : des fauteuils, parmi lesquels celui où l'on vous a assis de force, des miroirs, des lavabos et un comptoir avec une caisse enregistreuse. Si vous aviez raté votre dernière mise en plis, c'est le moment de demander une séance de rattrapage, mon vieux. Néanmoins, cela ne vous explique pas pourquoi vous êtes ainsi bâillonné et attaché sur le fauteuil. Interloqué, vous tentez de vous débattre et de vous libérer. Peine perdue : vos liens sont solidement attachés. Impossible de bouger. Vous gémissiez, épuisé, puis relâchez vos muscles. Inutile d'insister : vous êtes prisonnier.



— On dirait qu'il s'est calmé, dit une voix dans votre dos.

— Il m'a fait peur, ce bougre ! Le Patron avait dit que c'était un coriace, mais je ne pensais pas que ce serait un tel dur à cuire !

Intérieurement flatté d'être qualifié de « dur à cuire », vous écoutez le reste de la conversation en silence. Puis une troisième voix retentit derrière vous, plus grave celle-ci.

— Les instructions sont claires, dit le troisième personnage. Nous devons exercer notre art sur lui jusqu'à exécution de la sentence. Il ne doit pas aller plus loin... Sa progression dans la tour est devenue bien trop dangereuse. Pire, il risque de réussir.

Ce troisième personnage a l'air beaucoup plus motivé que les deux autres : le genre de sbire fouinard prêt à tout pour satisfaire les désirs de son maître, pensez-vous. Puis des bruits de pas se rapprochent de vous, et vous sentez une petite claque sur le haut de votre crâne.

— Alors, comment ça va, monsieur le gros malin ? dit le troisième personnage.

Le bonhomme qui se présente à vous fait à peu près la taille de vos jambes tant il est petit. Son visage est masqué par une cagoule de bourreau moyenâgeux beaucoup trop grande pour lui, tandis que le reste de sa tenue vestimentaire est composée d'un vieux jean trop large, d'une paire de baskets usées et d'un pull tricoté sans doute par sa mère un soir d'alcoolémie prononcée. Autant dire que si

ce n'était cette cagoule de tortionnaire, la vision serait comique. Vous étouffez un petit rire nerveux.

— Je te fais rire ? demande le mini bourreau. Venez, vous autres ! Allons, dépêchez-vous !

Entrant dans votre champ de vision, deux autres personnages se présentent à vous. Ils portent la même cagoule noire de bourreau que leur acolyte, sauf qu'elle leur va beaucoup mieux. Le premier, celui à la voix fluette, limite efféminée, porte un pantalon moulant et un débardeur sans manches. Quant au second, il porte presque les mêmes vêtements que vous : le genre à ne pas savoir quoi mettre le matin, en somme. Une belle brochette que ces trois personnages portant des cagoules noires, qui vous regardent d'un air plutôt menaçant pour le petit, et plutôt un peu ahuri pour les autres.

— Mmmmh mmmmmh ! dites-vous du mieux que vous pouvez.

— J'ai l'impression qu'il essaye de causer, dit le grand à la voix fluette.

— Moi aussi, répond le second.

— Évidemment, qu'il essaye ! hurle le petit qui vous fait de plus en plus penser à Averell Dalton. Il est bâillonné !

— On devrait peut-être le laisser parler ? Il a peut-être quelque chose à dire ?

— Une dernière volonté ?

— Non, mais et puis quoi encore, un cocktail ? reprend le petit qui se retient d'exploser. Vous faites une belle équipe de bourreaux, vous deux !

— Bourreau, bourreau... Je n'ai pas été embauché pour ça, dit le bonhomme au pantalon moulant. À la base, je devais juste faire la lecture !

Et tandis que les trois personnages masqués continuent de se disputer, vous cherchez une solution pour vous sortir de ce pétrin. Car quoi qu'il en soit, et même si ces trois larrons n'ont pas l'air très futés, ils n'en semblent pas moins là pour vous faire du mal, d'après ce que vous avez compris. Probablement un coup du Livre qui, voyant votre progression, a décidé de ne pas jouer franc-jeu et de vous mettre des bâtons dans les roues. Il va falloir la jouer fine, mon vieux, d'autant que vous n'avez pas une grande marge d'action, saucissonné comme vous l'êtes.

Alors... quel est le programme ?

Vous balancer d'avant en arrière sur votre fauteuil pour essayer de le renverser ? Rendez-vous au 74.

Hurler aussi fort que vous le pouvez ? Rendez-vous au 33.

Vous mettre à fredonner votre chanson favorite à travers le bâillon (pourquoi pas, après tout) ? Rendez-vous au 116.

Tandis que vous vous précipitez vers les rayonnages de livres, vous hurlez de toutes vos forces pour vous donner du courage et aussi, et surtout, pour effrayer les trois vieilles femmes.

— Malheureux ! entendez-vous dans votre dos. Qu'est-ce que vous avez fait ?

Des quatre coins de la bibliothèque monte un lourd grondement sonore : vos cris, répercutés en écho dans cet immense édifice, rebondissent de mur en mur et s'amplifiant, créent une gigantesque onde de choc qui fait trembler les murs. Bientôt, la bibliothèque est soumise à un gigantesque tremblement de terre. Vous levez les yeux vers le plafond, juste à temps pour distinguer les silhouettes des trois vieilles dames : voletant au-dessus de vous à l'aide des ailes qu'elles avaient soigneusement dissimulées sous leurs manteaux, les harpies vous regardent d'un air désolé.

— Nous vous avions prévenu ! dit l'une d'entre elles. Maintenant, nous sommes bonnes pour trois siècles de classement...

Ces mots sont les derniers que vous entendez. Car immédiatement après, les bibliothèques autour de vous s'effondrent en un fracas assourdissant et vous ensevelissent sous le poids de leurs volumes. Une bien belle bouillie, en vérité.

Rendez-vous au 1 pour recommencer.

Vous êtes un saint, mon vieux ! S'il y a un Dieu, Il vous en sera reconnaissant, pas de doute. Vous faites le tour du comptoir et vous penchez sur le préposé, qui sèche ses larmes tout en trompetant du nez dans un mouchoir en coton. Posément, vous tentez de lui tirer les vers du nez. Vous remarquez à cette occasion que sa penderie est probablement infestée par les mites : son costume est troué de part en part !

— Allons, dites-vous, expliquez-moi les raisons de ce gros chagrin.

— C'est très simple, répond-il. À quoi sert un préposé aux renseignements s'il ne peut même pas (...) ?

— Pardon ?

— Vous voyez, ça recommence ! Je n'en (...) plus, c'est vraiment (...).

— Je ne comprends pas un traître mot à ce que vous me dites !

— C'est bien ça le (...) ! Je suis une vraie passoire ! Les (...) disparaissent de ma bouche à mesure que les (...) les mangent.

La situation est ubuesque, il faut bien l'avouer, et serait probablement à mourir de rire en d'autres circonstances. Mais bizarrement, vous n'en êtes pas encore au stade où toutes ces aventures (potentiellement mortelles) vous font rire. Aussi insistez-vous pour en savoir davantage.

— Attendez, qui mange quoi ?

— Les (...) ! Ils mangent les (...) et impossible de dire quoi que ce (...) ! Ma voix est trouée, comme mon (...) ! s'énerve-t-il en désignant son veston, passablement troué lui aussi.

Vous commencez à comprendre. L'homme est visiblement en proie à une sorte de parasite qui mange ses mots avec délectation, comme une mite dans un magasin de prêt-à-porter. Étrange, certes, mais pas plus étrange que ce que vous avez déjà vu auparavant.

— Vous avez l'air incommodé, dites-vous, je vais essayer de comprendre : vous me ferez un signe si vous pensez que j'ai raison, d'accord ?

Le préposé hoche positivement la tête.

— Des... choses vous ont mangé les mots de la bouche.

L'homme fait oui de la tête.

— Vous semblez à peu près certain qu'il ne s'agit pas d'une maladie mentale, n'est-ce pas ?

Le préposé tourne furieusement la tête : c'est non.

— Bien, continuez-vous. Ces bestioles, j'imagine, sont à votre contact. Elles ne doivent pas être loin...

L'homme lève le bras droit et désigne la porte du doigt. Vous déglutissez avec peine. Encore une créature qu'il ne sera pas facile de combattre.

— Bien, poursuivez-vous. Elles sont... dangereuses ?

Le préposé ne répond rien. En revanche, il sort son autre main de sa poche et la porte à hauteur de votre regard : au centre de sa paume, un large trou par lequel vous parvenez à voir le visage de l'homme. Vous réprimez un haut-le-cœur avant d'examiner la blessure de plus près : en effet, cette meurtrissure n'a pas l'air normale. Trop de blanc, et pas assez de rouge à votre goût. Oui, c'est bien ce que vous pensiez ! La chair de ce préposé aux renseignements n'est pas faite de sang et de muscles, mais de papier ! Ce type est un livre lui aussi !

— Vous êtes un livre ? demandez-vous.

— Oui, je suis un (...), mais de moins en moins, avec tous ces (...) qui me bouffent les (...). Voyez ! Je ne suis même plus capable de renseigner qui que ce (...), même si je voulais ! Mais... j'ai

une (...) à vous faire.

Pour en savoir plus sur cette (...), rendez-vous au 29.



Les portes de l'ascenseur se ferment, la cabine remue, tremblote un peu puis démarre. Vous montez, montez, montez... cette tour n'en finit pas, dites donc ! Une heure de montée plus tard, vous commencez à vous demander si ce périple va finir un jour. Deux heures plus tard, vous commencez à vous dire que vous allez probablement mourir ici. L'angoisse vous étreint, et ce squelette qui vous accompagne n'est pas le meilleur ami qu'on puisse imaginer dans une situation pareille. Au bout de trois heures, finalement, la cabine s'immobilise. Un petit « DING » résonne, puis les portes s'ouvrent. Vous sortez. Bon sang, vous êtes revenu au même endroit ! À quelques mètres de là, les sentinelles semblent se retenir d'éclater de rire. Le vestibule paraît toujours aussi vide, et l'ascenseur est pourtant toujours votre seul moyen de sortir d'ici. Retournez à l'intérieur et essayez une nouvelle combinaison.

HAUT-HAUT-HAUT > allez au 88.

BAS-BAS-BAS > allez au 79.

HAUT-BAS-BAS > allez au 90.

HAUT-HAUT-BAS > allez au 185.

BAS-HAUT-HAUT > allez au 31.

HAUT-BAS-HAUT > allez au 63.

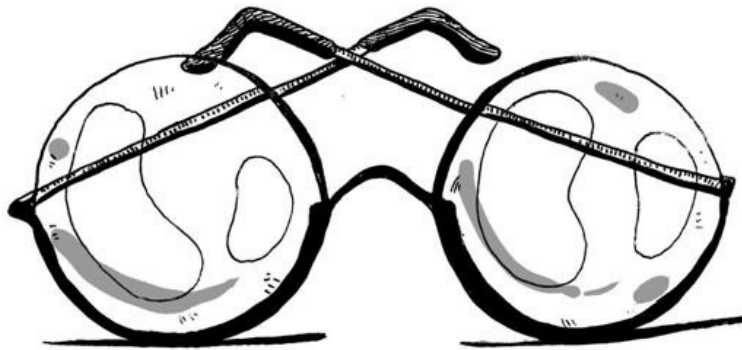
BAS-BAS-HAUT > allez au 209.

BAS-HAUT-BAS > allez au 61.

Vous auriez pu essayer de continuer votre chemin avec ce champignon, mais il était décidément trop étrange. Et vous n'êtes pas spécialement amateur d'étrange, il faut bien le dire : votre vie est réglée comme du papier à musique et, si ce n'étaient les problèmes de réveil, chaque journée serait la copie conforme des précédentes, seulement avec des livres différents entre vos mains. Pour ce qui est de l'étrange, là, vous êtes servi. Pour ce qui est des livres aussi, d'ailleurs... mais ceux qui vous entourent n'incitent pas à la lecture, c'est le moins qu'on puisse dire. Inutile donc de les inspecter.

Poursuivant votre chemin dans l'obscurité, tournant à droite, puis à gauche, sans réelle autre volonté que celle d'avancer, vous finissez par vous retrouver complètement perdu. De plus, impossible de retrouver la salle des champignons lumineux. Vous avez beau revenir sur vos pas, tourner en rond, refaire mentalement le chemin que vous avez parcouru au sein du labyrinthe, rien à faire ! Vous êtes finalement perdu, mon vieux. En même temps, sans lumière, qu'est-ce que vous espériez, honnêtement ? Qu'allez-vous faire maintenant ?

Hurler un bon coup pour appeler à l'aide ? Rendez-vous au 34.
Tendre l'oreille en silence pour essayer de faire appel à vos autres
sens ? Rendez-vous au 92.



Les portes de l'ascenseur se ferment dès que vous avez actionné les leviers et le petit bouton vert. Puis la cabine tremblote, remue sous vos pieds... vous descendez. Étrange. Pourquoi descendre ? Vous descendez pourtant. Et de plus en plus vite. De plus en plus vite ! DE PLUS EN PLUS VITE ! Finalement, votre cabine s'écrase quelques centaines de mètres plus bas dans un fracas assourdissant, transformant votre corps d'Apollon littéraire en un amas de chair flasque et sanguinolente.

Une fois que vous aurez ramassé tout ça, rendez-vous au 1 pour recommencer.

C'était, à n'en pas douter, la meilleure solution. Pas forcément pour votre ego, certes, ni pour votre faculté innée à culpabiliser d'un rien, mais maintenant que vous venez de la rouer de coups, cette enfant ne la ramène plus. Elle doit bien avoir un ou deux os brisés... et quoi, après tout, c'était elle ou vous ! Il faut néanmoins reconnaître que ce n'est pas très joli-joli. Vous devriez avoir honte, en fait.

Soudain, et alors que l'enfant gémit au sol, une porte se découpe dans le mur blanc. Laissant derrière vous le livre, la fillette et leurs sorts imaginaires, vous vous dirigez vers la sortie et ouvrez le battant nouvellement apparu. Derrière, une volée de marches qui monte vers l'étage suivant. Bien joué, mon vieux : vous venez de faire apparaître la sortie. Cela ne vous aura coûté que le prix d'avoir battu une petite fille. Armée, certes, mais une petite fille quand même.

— Ça t'apprendra à être vilaine, la réprimandez-vous. Tu as été très TRÈS malpolie !

Sur ces mots, vous laissez la diabolique créature à ses pansements. Allons, nous n'en dirons rien à personne.

Passez cette porte et rendez-vous au 192 pour gravir l'escalier jusqu'au prochain étage de la tour.

Calmant votre panique, vous faites appel à votre discrétion légendaire de libraire pour vous taire complètement et laisser venir à vous le moindre petit bruit ambiant : les craquements des pages en papier qui se dessèchent, votre respiration que vous essayez de contenir tant bien que mal, les bruits de pas... Hein ? Attendez. Les bruits de pas ? C'est un peu effrayant, non ? Cela fait des heures que vous traînez vos baskets dans les couloirs de cet étage et vous n'avez pourtant croisé personne ! Vous tendez l'oreille à nouveau. Oui, c'est bien cela, des bruits de pas... et ils ne proviennent en aucun cas de l'étage supérieur ! Ils sont tout autour de vous. Ils vous frôlent, s'éloignent, vous contournent. De fait, vous avez la sensation d'être entouré d'une cohorte d'hommes invisibles. Pas très rassurant, mais pour le coup, ils n'ont pas l'air d'être agressifs : ces ombres se contentent de vivre leur vie sans prêter la moindre attention à votre présence. Qu'allez-vous faire ?

Essayer de parler calmement à ces ombres invisibles : rendez-vous au 188.

Tenter de suivre l'une d'entre elles, grâce au bruit de ses pas : rendez-vous au 32.

— Je suis un espion, c'est vrai, vous m'avez percé à jour ! avouez-vous en baissant la tête.

Le dragon, visiblement amusé, esquisse un sourire dévoilant une rangée de dents incroyablement aiguës.

— AU MOINS, TU ES UN ESPION HONNÊTE... ÇA MÉRITE UNE RÉCOMPENSE.

— Vraiment ? répondez-vous en relevant la tête.

— OUI. TU NE SOUFFRIRAS PAS. OU DU MOINS PAS TROP LONGTEMPS...

Sur ces belles paroles, le dragon vous croque la tête en un éclair. En même temps, mon vieux, c'est un peu de votre faute, non ? Quelle idée de mentir à un dragon...

Rendez-vous au 1 pour recommencer.

Arrivé au pied de l'escalier, vous cherchez un instant l'ombre de Léonard. La lumière produite par la lanterne qui brûle au pied des marches empêche l'ombre d'être clairement visible ici. Plissant les yeux, vous parvenez finalement à discerner la silhouette. Elle tremblote à l'orée de la pièce, comme apeurée par la lumière, préférant garder une certaine distance avec la clarté. Vous faites un pas dans sa direction afin de le remercier. Et c'est là que vous réalisez : Léonard, l'accent italien, les traités scientifiques...

— Dites voir, vous ne seriez pas... non, pas possible... vous ne seriez pas Léonard de Vinci, par hasard ? tentez-vous.

— Dans le mille, Émile, répond Vinci. Ça fait cinq siècles que je traîne dans le coin sans réussir à m'enfuir. Faut dire que pour une ombre, c'est difficile de rester dans la lumière si l'on veut garder une consistance. Rapport à la qualité intrinsèque des rayons lumineux, vous comprenez, et la réfraction, et les rapports prismatiques, et...

— Merci Léonard, l'interrompez-vous avant que ça ne devienne vraiment barbant. Je vous suis très reconnaissant de m'avoir tiré d'affaire.

— Ce Livre a plus d'un tour dans son sac, vous savez, conclut Léonard. Ne vous laissez pas piéger aussi bêtement que je le fus. C'est très facile de tomber dans le panneau.

— Je peux me permettre de vous demander comment il vous a piégé ?

Léonard s'éclaircit la gorge, un peu gêné.

— Il m'a piégé... par le savoir, évidemment.

Vous demeurez silencieux un instant, surpris par la réponse. Puis vous finissez par comprendre.

— Vous voulez dire que tout ce que vous avez jamais inventé, imaginé, conçu, construit... tout provenait de ce Livre ?

L'ombre acquiesce silencieusement.

— N'allez pas le répéter, dit Léonard de Vinci. De toute façon, personne ne vous croirait.

— Je ne me croirais pas moi-même, répondez-vous.

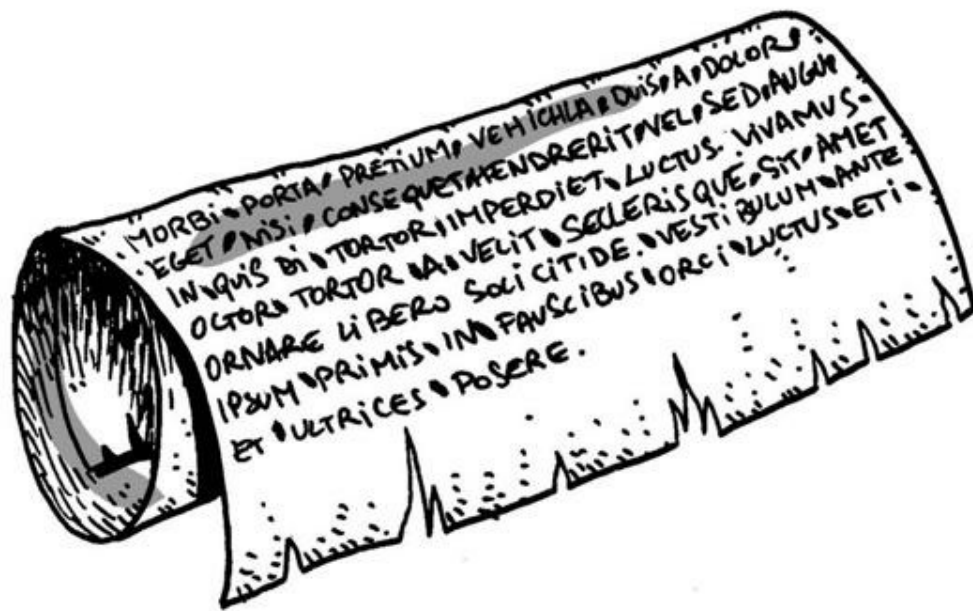
— C'est mieux comme ça. Ce Livre est bien trop puissant et malin pour espérer en tirer quoi que ce soit pour soi-même. J'ai été idiot de le croire.

— Vous avez eu la gloire...

— Et l'éternité dans le noir pour y réfléchir...

Sur ces mots, l'ombre de Léonard recule et disparaît dans l'obscurité du couloir vide. Bien décidé à poursuivre votre chemin, vous faites volte-face et posez le pied sur la première marche de l'escalier.

Montez tranquillement l'escalier et rendez-vous au 172.



MORBI PORTA PRETIUM VEHICULA QVIS ADOLOR
EGET NISI CONSEQUESTHENDRITVEL SED AUGUR
INQUIS BI TORTOR IMPERDIET LUCTUS VIVAMUS
OCTORS TORTOR AVELIT SCLERIS QUE SIT AMET
ORNARE LIBERO SOLI CITIDE VESTIBULUM ANTE
IPSUM PRIMIS INFAUSCIBUS ORCI LUCTUS ETI
ET ULTRICES POSERE.

Vous fermez le livre et le reposez sur son pupitre. Puis vous vous avancez vers la fillette en tendant les bras.

— Dis voir, ma petite : qu'est-ce que tu caches derrière ton dos ?

La délicateuse enfant vous sourit, puis vous dévoile la longue lame terrifiante qu'elle dissimulait jusqu'alors.

— On joue à Tire-Boyaux ? demande la charmante enjôleuse tout en se précipitant vers vous.

Tandis que votre tête décapitée roule dans le sable brûlant, vous vous promettez qu'à l'avenir, vous écouterez avec humilité les conseils, fussent-ils grossiers, d'un livre qui raconte vos moindres faits et gestes.

Rendez-vous au 1 pour recommencer.

Lorsque vous arrivez sur le perron de la maison, à quelques mètres seulement de la jeune femme et de son majordome, vous êtes saisi par le contraste des sentiments qui s'emparent des deux personnages. La jeune femme lève la tête du livre qu'elle lit, plante son regard dans le vôtre et grimace d'une telle manière qu'on la dirait en proie à une vive douleur.

— Bon sang, partez vite ! s'écrit-elle à votre adresse. Prenez vos jambes à votre cou et déguerpissez !

Puis comme contrainte, elle se replonge dans sa lecture, confortablement installée dans sa chaise longue comme si de rien n'était.

— Ne faites pas attention à elle, dit le majordome en tapotant sa tempe du bout de son index. Elle n'a pas toute sa tête, la pauvre... Pourquoi ne viendriez-vous pas vous installer, afin de me laisser vous servir de cet excellent breuvage ?

Sur ces mots, il désigne une carafe contenant une boisson verte qui, ma foi, a l'air délicieuse ainsi qu'une autre chaise longue. Cet homme au visage jovial respire la bonté, et semble parfaitement heureux de recevoir un nouvel invité.



— Au secours, soupire la jeune femme, la tête dans ses pages. Emmenez-moi loin d'ici... Il se passe des choses curieuses ici, mon vieux. Il va falloir tirer ça au clair.

Allez-vous vous installer sur la chaise longue et prendre un verre avec cette lectrice visiblement obsessionnelle ? Rendez-vous au 46.

Si vous avez des raisons de suspecter les motivations de ce majordome obséquieux, ou la qualité intrinsèque de cette boisson à l'air pourtant délicieuse, peut-être préférerez-vous tirer la jeune femme de sa rêverie livresque et vous enfuir avec elle ? Rendez-vous au 14.

Ou bien avant de faire quoi que ce soit, allez-vous jeter un œil à la pile de livres qui trône à côté des chaises longues et qui, de là où vous vous trouvez, semble dégager une odeur bien étrange ? Rendez-vous au 171.

Suivant les tuyaux de chauffage qui mènent tous dans la même direction, vous finissez par arriver dans un renfoncement de la pièce jusque-là caché à votre regard. Une porte blindée s'y découpe : celle-ci a été la proie des flammes récemment, car elle est couverte d'une épaisse couche de suie.

Si ce n'est déjà fait, voulez-vous inspecter la pièce avant de franchir cette porte ? Rendez-vous au 104.

Sinon, prenez votre courage à deux mains (ainsi que la porte blindée), ouvrez tout ça et passez dans la pièce d'à côté. Rendez-vous au 217.

Tandis que vous insérez la clef dans la serrure de l'ascenseur, les deux sentinelles vous regardent d'un air dépité autant que terrifié. Visiblement, ce n'est pas tous les jours que l'on utilise cette cabine.

— Vous êtes sûr de vouloir faire ça ? demande le premier légionnaire.

— Si j'étais vous, poursuit le second, je laisserais tomber.

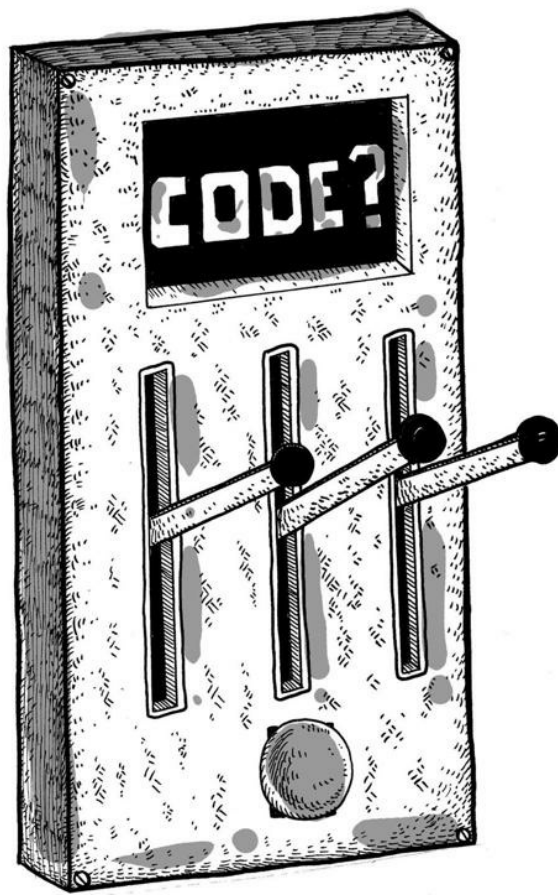
Ignorant leurs remarques (après tout, ces gardiens vous ont l'air de deux belles poules mouillées), vous tournez la clef dans la serrure. Les deux idiots tremblent comme des feuilles en écoutant la mécanique se mettre en marche, cliqueter, et les rouages rouillés s'imbriquer méticuleusement pour faire tourner les moteurs. Puis la porte s'ouvre en produisant un petit « DING » des plus mignons.

L'intérieur de la cabine semble avoir été dévasté par un ouragan. En effet, les parois métalliques semblent, selon les endroits, tour à tour rouillées, brûlées, froissées et déchirées. Petit détail qui ne gâche rien : un squelette humain est recroquevillé sur le sol de la cabine, comme s'il cherchait à se protéger de quelque chose.

— On vous avait dit ! marmonne l'une des sentinelles du vestibule.

Enfin... maintenant que vous êtes là, vous n'allez tout de même pas reculer, n'est-ce pas ? De toute façon, où iriez-vous ?

Enjambant précautionneusement le squelette aux os blanchis, vous pénétrez dans la cabine d'ascenseur et regardez autour de vous. Il n'y a pas de commandes d'étages à proprement parler : seulement un petit boîtier muni de trois leviers. Les trois leviers s'actionnent chacun séparément et se placent soit en position haute, soit en position basse. Un petit bouton vert permet de valider votre choix de placement et porte la mention « GO ». Bon. Il va falloir se lancer, mon vieux. Si vous avez trouvé quelque chose au cours de votre aventure qui puisse vous aider, ou vous donner un indice, à ce moment précis, c'est le moment de vous en souvenir. Sinon, faites ce que vous pouvez. Au pire, vous subirez le sort de cet affreux squelette grimaçant : pas de quoi en faire toute une histoire !



Il y a huit positions de leviers possibles. Il va falloir faire le bon choix. Si vous choisissez de placer les leviers dans la position suivante :

HAUT-HAUT-HAUT > allez au 88.

BAS-BAS-BAS > allez au 79.

HAUT-BAS-BAS > allez au 90.

HAUT-HAUT-BAS > allez au 185.

BAS-HAUT-HAUT > allez au 31.

HAUT-BAS-HAUT > allez au 63.

BAS-BAS-HAUT > allez au 209.

BAS-HAUT-BAS > allez au 61.

On croise les doigts pour vous.

Vous finissez par vous extirper du boyau : il était temps ! Cinq mètres de plus et vous n'auriez pas pu progresser davantage. Heureusement, ce régime à base de gâteau breton n'aura pas été vain. Malheureusement pour vous, il ne vous a pas appris à voler. C'eut été utile, car en l'occurrence, le boyau rejoint la prochaine salle non pas au niveau du sol, mais plutôt au niveau du plafond. Après vous être écrasé contre le sol de cette nouvelle pièce tel un bébé girafe, vous reprenez lentement vos esprits. La salle dans laquelle vous vous trouvez est, tout comme le boyau, d'une blancheur immaculée : c'en est presque irritant pour les yeux. Aucun livre à l'horizon, à votre grande déception : ce n'est probablement pas là que vous trouverez votre ouvrage. Partout autour, tout n'est que blanc, blanc et blanc. Vous approchant des murs (car ils existent, cette fois-ci) vous constatez que ces derniers ne sont pas recouverts de peinture, mais de papier. Un joli vélin très pur tapisse l'étendue des parois autour de vous. Étrange, cette manie de tout faire en papier. Vous vous retournez, prêt à essayer de dégouter une sortie, lorsque vous remarquez quelque chose que vous n'aviez pas vu au départ. Au centre de la salle est érigé un pupitre en forme de colonne grecque. Blanc aussi, ce qui explique pourquoi vous ne l'aviez pas remarqué de prime abord, le pupitre se dresse, solitaire, et semble soutenir le poids d'un objet parallélépipédique, de couleur blanche également. Oui mon vieux, c'est bien un livre qui est posé sur ce pupitre. Rendez-vous au 216 pour aller y jeter un œil. Oui, vous n'avez pas le choix. De toute façon, il n'y a que ça à faire. Vous êtes libre d'attendre, bien sûr. Je doute que cela change quoi que ce soit à votre situation qui, avouons-le, n'est pas des plus brillantes, non ? Allons, ne faites pas l'enfant.

Allez au 216, maintenant.

Les vampires sont immobiles, vous faisant face et vous barrant le passage. Vous sortez piteusement des toilettes. Les petites créatures, visiblement affamées, n'attendent qu'une chose : se jeter sur vous. Votre vie défile devant vos yeux, tandis que vous cherchez une bonne dernière phrase à prononcer avant de quitter ce monde.

Que dites-vous ?

« Pitié, épargnez-moi : je ne suis qu'un pauvre humain sans le moindre courage et qui a très envie de revoir le jour ! » : rendez-vous au 206.
Vous improvisez un trait d'humour (les vampires ont peut-être le sens de l'humour) : rendez-vous au 72.

Faisant jouer tous vos muscles, même ceux dont jusqu'à cet instant vous ignoriez l'existence, vous parvenez à mettre en action une force quasi surhumaine pour la larve léthargique que vous êtes au quotidien. Bien sûr, ce genre de force ne se manifeste pas pendant des heures : il faut savoir en faire usage rapidement. Vous donnez donc un violent coup d'épaule dans la trappe, qui bascule alors en arrière.

— Aaaaaaaaïe ! hurle une voix très haut perchée, suivie immédiatement par un grand fracas de chute.

Ce n'est pas vous qui venez de crier (même si ce n'est pas l'envie qui vous en manque), mais quelque chose d'autre, ou plutôt quelqu'un, là-haut. Ce même quelqu'un qui visiblement, se tenait debout sur la trappe au moment où vous avez décidé de forcer son ouverture, ce qui reste de poser quelques problèmes diplomatiques si cette créature est susceptible. Montez tout de suite et voyez si cette personne a besoin d'aide : on ne perd jamais rien à être poli.

Rendez-vous au 165.

Le Sphinx hausse les épaules.

— Hélas, ce n'est pas la bonne réponse. Vous savez ce qui vous attend, n'est-ce pas ?

Mais avant que vous ayez eu le temps de répliquer, l'immense créature mi-homme mi-lion se jette sur vous, crocs et griffes en avant. C'en est fini de vous, mon vieux.

Méditez là-dessus et retournez au 1 pour recommencer.

Mauvaise nouvelle : vous avez été bien trop vilain dans cette vie pour supporter une claque supplémentaire, surtout de la part d'un dragon en pleine possession de ses moyens. La claque a pour conséquence, certes, de vous remettre les idées en place, mais aussi de séparer votre tête du reste de votre corps. La voilà qui roule tranquillement vers l'autre bout de la pièce.

— FLÛTE, soupire le dragon. VOILÀ QUI NE VA PAS RÉSOUDRE MES PROBLÈMES D'INSPIRATION...

Ramassez votre ciboulot et rendez-vous au 1 pour recommencer dans de meilleures dispositions.

Contournant les machines, slalomant entre les différentes cheminées d'évacuation, vous approchez d'une grosse chaudière sur laquelle a été scotché un mode d'emploi. En vous penchant dessus, malgré les émanations toxiques, vous parvenez à déchiffrer ce qui est inscrit sur la feuille de papier.

« Attention : la chambre du dragon ne doit pas descendre sous la barre des cinquante degrés. »

Intéressant, non ? D'autant que la chaudière semble être reliée à un thermostat qui indique actuellement cinquante-quatre degrés Celsius. Une petite molette placée à sa droite permet de modifier la température. Autant monter le thermostat serait une pure folie (vous êtes déjà à la limite de ce que vous pouvez supporter en terme de température), autant vous ne seriez pas contre un petit vent de fraîcheur. Qu'allez-vous faire ?

Laisser les choses telles qu'elles sont et aller inspecter le fond de la pièce, là où conduisent tous les tuyaux : rendez-vous au 97.

Baisser le thermostat d'une vingtaine de degrés avant d'aller inspecter plus loin : rendez-vous au 118.

Alors que vous poursuivez votre chemin, champignon luminescent à la main, vous vous attardez un instant sur les titres des livres qui composent les couloirs du labyrinthe. Il s'agit de traités scientifiques sans grande importance, dirait-on : ce n'est pas ici que vous trouverez votre livre. En effet, les ouvrages ont l'air d'être classés selon un ordre très précis : d'abord, par thème, puis par ordre alphabétique d'auteur. Ce qui vous donne tout de même une indication sur l'endroit où vous pourrez trouver votre propre livre : d'abord, ce ne sera pas à cet étage, qui semble composé exclusivement de livres très ennuyeux (oui, vous estimez que votre livre devrait être un roman, a minima, et si possible un pas trop rébarbatif). Ensuite, il se trouvera probablement à votre nom, ce qui simplifiera la tâche. En espérant que le classement soit régulièrement vérifié par ceux qui s'occupent des lieux, à supposer qu'il y en ait. Et si l'on s'en réfère à l'état de propreté dans lequel se trouve l'étage, vous feriez mieux de ne pas trop y compter. Mais ce sont tout de même deux indices précieux qu'il vous faudra peut-être retenir pour plus tard.

Poursuivez votre route au 53.



Vous vous contorsionnez sur votre chaise en mimant la douleur de votre mieux (ce n'est pas très difficile, puisque vos oreilles viennent juste de se mettre à saigner abondamment) afin de mieux atteindre le tiroir. Vos liens vous empêchent de vous servir convenablement de vos mains. Finalement, vous parvenez à attraper quelque chose dans le tiroir. Un bigoudi ! Autant dire rien du tout.

Vous pouvez continuer à écouter cette lecture ennuyeuse jusqu'à la mort (rendez-vous au 1)...

...ou bien contre toute attente, vous déclarer vaincu et demander pitié (rendez-vous au 73)?

Vous pouvez aussi choisir de jouer au mort en agonisant superbement, puis en demeurant immobile : tout cela se passe au 143.

La fillette fonce sur vous, couteau en avant, hurlant comme un diable sorti de sa boîte. Elle est, du coup, beaucoup moins mignonne. Qu'allez-vous faire ?

Saisir son couteau au vol, l'en délester et lui coller une bonne fessée au 48 ?

La jouer fine, et profiter de sa course pour vous écarter au dernier moment et lui faire un croche-pied digne des plus belles cours de récréation ? Rendez-vous au 54.

Ignorer sa taille et lui rentrer dedans comme vous le feriez avec un marin ivrogne, à savoir sans retenir vos coups, quitte à la briser en quatre ? Rendez-vous au 91.

Mauvaise idée, mon vieux. La lecture vous a salement amoché, et vous ne disposez pas de l'intégralité de vos capacités. En trente secondes, vous vous retrouvez à terre, roué de coups et à moitié inconscient. Dans le doute, vous décidez de rester immobile, les yeux fermés, en espérant qu'ils arrêtent de vous frapper. Ce qu'ils font, finalement.

— Il est mort ? demande le jeune homme à la voix fluette.

— On dirait, répond le type à l'air banal.

— Tant mieux, tranche le petit nerveux. On s'est acquittés de notre mission, le Livre sera content de nous. Il n'y a plus qu'à le porter là-haut.

Une chance en amène une autre, mon vieux ! Non seulement ces trois zigotos ont arrêté de vous frapper, mais ils vont vous conduire directement à l'étage suivant.

Fermant les yeux, vous sentez les mains des bourreaux vous soulever.

— Il est lourd !

Vous vous retenez de protester. Ce serait dommage de briser un si beau plan. Malgré vos paupières endolories et vos yeux probablement pochés, vous sentez que l'on vous tire vers un endroit plus sombre. Puis on fait monter votre corps tant bien que mal le long d'un escalier étroit. Ça sent le soufre, là-haut. Et il fait de plus en plus chaud. Tant mieux, vous qui êtes si frileux.

Puis les trois hommes jettent votre corps sur le sol. Vous faites de votre mieux pour ne pas hurler de douleur, vous contentant de rester inerte comme une poupée de chiffon. Les bourreaux vous jettent un dernier regard avant de fermer la porte derrière eux.

— Cet endroit me flanque la chair de poule, dit le petit nerveux.

Les deux autres acquiescent, puis claquent la porte en fer. Vous êtes seul à présent, et vous êtes en vie.

Rendez-vous au 115.

Le préposé a remarqué le marque-page que vous a laissé la jeune femme tout à l'heure : il dépasse négligemment de votre poche de veste. Vous feriez mieux de faire davantage attention à vos affaires.

— Ça ! dit le préposé en désignant le marque-page de sa main valide. Ce serait la (...) à tous mes problèmes.

Vous haussez les sourcils, étonné.

— Un marque-page serait la solution à tous vos soucis ?

— Je suis un (...) et à ce titre, j'ai des pages, comme vous pouvez le (...) sur ma main. Reste que si je veux m'y retrouver avec tous ces (...), il me faut un (...) comme celui-ci !

— Mmmmh... ça semble logique.

Le préposé s'avance, comme soudain habité d'un espoir fou, et lève les bras vers vous.

— Je vous l'échange ! Contre un (...).

— Un quoi ?

— Un (...) ! Ça tiendra ces sales (...) mangeurs de (...) à distance un certain temps lorsque vous (...) la porte !

Si le marché vous semble valable, et que vous décidez de vous séparer de ce précieux marque-page pour l'échanger contre... contre quoi, déjà ? Rendez-vous au 122.

Si vous préférez décliner l'offre, qui semble pourtant alléchante, laissez ce préposé à ses larmes, gardez votre bien et franchissez directement la porte au 43.



Vous dévissez l'ampoule et vous retrouvez plongé dans le noir, après vous être passablement brûlé les doigts, bien évidemment. Qu'est-ce que vous espériez ? Qu'une baleine tombe du ciel ? Vous demeurez un instant dans l'obscurité. Vous vous apprêtez à revisser l'ampoule dans sa douille lorsqu'une petite voix résonne, presque imperceptible. On dirait que des lilliputiens s'activent autour, soudain réveillés par l'obscurité.

— Il est parti ?

— Je crois. Il fait de nouveau noir.

— Qu'était donc cette grosse bête ?

— Aucune idée ! Une vache, peut-être ? Ou un opossum...

— Que viendrait faire un opossum dans la bibliothèque ferreuse ?

— Que viendrait y faire une vache, je vous le demande ?

— Chut, taisez-vous ! Je crois que j'entends quelque chose.

— Isidore, vous êtes désagréable. L'excitation produit chez vous une remontée de vulgarité que je ne saurais cautionner.

— Mille excuses, chers amis.

N'y tenant plus, vous revissez l'ampoule dans sa douille. La lumière inonde de nouveau la pièce, mais il n'y a personne ici. La bibliothèque est de nouveau plongée dans le silence, à l'exception de ce petit bruissement en provenance des livres, du côté des murs.

— Y a quelqu'un ? tentez-vous.

Mais aucune réponse. Visiblement, de petites choses se cachent ici et se jouent de vous.

Restez sur vos gardes et allez examiner ces fiches bibliothèques au
186.

111

Aussi absurde que cela puisse paraître, c'est donc l'heure de compter. Mais en l'absence de définition précise des règles du jeu, jusqu'à combien allez-vous compter ?

Jusqu'à 10. Rendez-vous au 131.

Jusqu'à 100. Rendez-vous au 178.

Jusqu'à 200. Rendez-vous au 42.

Jusqu'à 500. Rendez-vous au 199.

Jusqu'à 1000. Rendez-vous au 24.

À peine avez-vous entamé votre course que le dragon remarque votre pas lourd et sonore : il se retourne, penche la tête vers vous et ouvre grand la gueule. Vous tentez bien de freiner, bien sûr, mais c'est sans compter le poids de la poutre qui vous entraîne en avant. Vous devriez le savoir : les dragons ne crachent jamais sur une petite brochette.

Réunissez vos ossements et lorsque vous aurez fini, rendez-vous au 1 pour recommencer.

Penché sur les pages de votre ouvrage, le Livre compulse nerveusement les pages. Il les tourne à toute vitesse, sourcils froncés, à la recherche d'un passage qu'il finit par trouver. Il pointe alors victorieusement du doigt la page, puis vous la montre en levant l'objet au-dessus de sa tête.

— Voilà ! C'est bien ce que je disais ! Je n'ai pas écrit ça. Tu n'étais pas censé te comporter comme ça ! Ce n'est pas écrit dans notre livre !

— « Notre » livre ? répétez-vous.

Conscient de l'énorme boulette qu'il vient de commettre, le Livre plaque une main sur sa bouche.

— « Notre livre » ? Non, pas du tout, je voulais dire « ton » livre !

— Vous avez dit « notre livre ».

— Ma langue a fourché...

— Je n'en crois pas un mot...

En revanche, ce dont vous pouvez être sûr à présent, c'est que cet ouvrage raconte non seulement votre histoire, mais aussi celle du Livre. En somme, qu'il s'agit du récit de vos aventures conjointes. Et ce stylo qui se balade dans votre poche depuis tout à l'heure n'a pas encore dit son dernier mot, n'est-ce pas ? Mais vous n'êtes pas tout seul sur le coup. Le Livre vient de sortir une grande plume de son veston et s'apprête à y écrire sa propre fin.

Allez-vous vous jeter sur le Livre, en espérant lui arracher des mains votre ouvrage avant qu'il n'ait le temps d'y écrire autre chose ?

Rendez-vous au 68.

Ou préférez-vous le menacer de vous jeter dans le vide ? Vous ne savez pas pourquoi, mais vous ressentez le besoin de vous mettre en danger, comme une évidence. Dans ce cas-là, enjambez la rambarde et rendez-vous au 166.

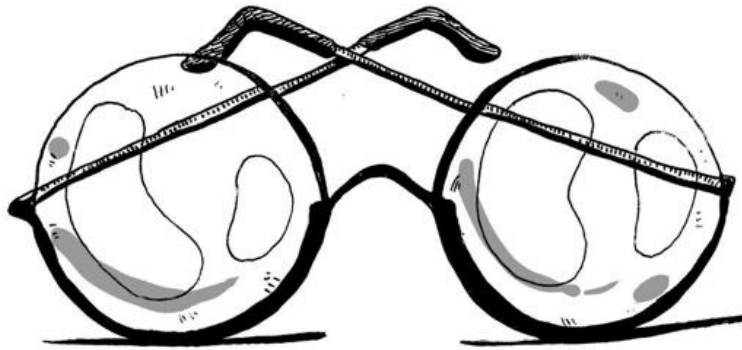
Après avoir claqué la porte derrière vous, vous reprenez votre souffle. Bien entendu, vous ne vous attendiez pas à découvrir un espace lounge où de charmantes hôtesse pourvoiraient à vos moindres désirs, mais... on ne peut pas s'empêcher d'espérer. Vous êtes encore loin d'en avoir fini avec cette tour infernale. Devant vous s'étale maintenant un long couloir en ligne droite, aux murs d'un blanc immaculé. Enfin, aux « murs », si l'on peut dire : il n'y a pas vraiment de murs au sens strict du terme, plutôt une paroi : car ce couloir est un tube qui semble se perdre au loin.

Empruntez donc ce chemin circulaire et rendez-vous un peu plus loin pour voir où il mène, au 7.

La salle dans laquelle vous venez d'atterrir, en plus ou moins bon état de santé, ressemble à un mélange entre un grenier et une chaufferie. Son plafond est plutôt bas, et des poutres soutiennent une charpente visiblement vermoulue. Le plancher, taillé dans un bois apparemment séculaire, n'a pas l'air d'être en très bon état non plus. Ce décor contraste étrangement avec la chaleur qui règne en ces murs : en effet, c'est une véritable étuve ! Vos vêtements commencent à coller à votre peau, et une fine couche de sueur couvre à présent votre visage. Comment un endroit si chaud peut-il être construit en bois ? On dirait que l'architecte n'avait pas demandé l'avis des pompiers en dessinant les plans. Vous êtes d'ailleurs étonné que cette petite pièce n'ait pas pris feu avant.

Vous faites quelques pas en avant pour explorer la salle. Aucun meuble, mais beaucoup de machines, visiblement destinées à produire cette chaleur : des appareils de chauffage au bois, au charbon, à essence, reliés au toit par des cheminées qui évacuent les gaz, et au mur du fond par des tuyaux destinés à transmettre la chaleur dans la pièce d'à côté. En gros, mon vieux, vous venez de pénétrer dans un radiateur. Pas étonnant que vous mourriez de chaud.

Si vous voulez inspecter en détail ces machines, rendez-vous au 104.
Si vous préférez aller directement au fond de la pièce, là où se dirigent les tuyaux, slalomez entre les cheminées et rendez-vous au 97.



Sitôt que vous entamez les premières notes du très classique, mais délicieux « Somewhere over the rainbow », quelque chose se passe dans la salle. Comme un frisson d'électricité qui parcourt les trois bourreaux, probablement peu habitués à entendre leurs potentielles victimes se mettre à chanter avant la torture. Soudain, le grand bonhomme à la voix fluette se précipite vers vous et vous retire votre bâillon.

— C'est ma chanson préférée ! dit-il avant de se mettre à chanter de concert avec vous.

Le petit bonhomme se passe la main sur les yeux, dépité, avant de venir interrompre la sérénade. Il tente bien de vous remettre le bâillon, mais vous êtes décidé à ne pas vous laisser faire et à mordre tout ce qui s'approchera désormais de votre bouche.

— Très bien, tu veux faire le malin ? dit le petit bonhomme cagoulé. Regarde, je vais être sympa. Je vais te laisser le choix de ton bourreau.

— Pourquoi devrais-je choisir un bourreau ? demandez-vous très justement. Je n'ai pas spécialement envie d'être torturé...

— C'est comme ça, mon garçon, c'est le Livre qui en a décidé ainsi. Il n'aime pas perdre, tu sais. Alors soit tu choisis, soit on va choisir pour toi. Dans tous les cas, ce ne sera pas agréable. Alors à toi de voir.

Si vous ne choisissez pas rapidement, ces drôles de bourreaux risquent de s'énervier. Surtout le petit, d'ailleurs : les petits sont nerveux, on ne peut pas s'y fier.

Qui allez-vous choisir pour la suite ?

Le petit nerveux ? Rendez-vous au 37.

Le grand à la voix efféminée ? Rendez-vous au 181.

Le type à l'air parfaitement normal malgré la cagoule ? Rendez-vous au 197.

Une fois que vous avez choisi, les tortionnaires vous maintiennent la tête et replacent votre bâillon malgré vos protestations tumultueuses et bruyantes. Vous n'avez plus le choix, maintenant : il faut continuer.

Bon sang, mon vieux ! Des trucs délirants, on peut dire que vous en avez vu aujourd'hui. Mais ça, non. Le livre chante ! Tout doucement, d'accord, mais il chante quand même. En se penchant, on peut entendre ce murmure délicieux qui émane de ses pages. Il vocalise plutôt bien, même. Un instant, vous hésitez à rester près de cette chose pour en apprendre un peu plus à son sujet. Son chant est vraiment très agréable, presque... hypnotique. Mais vous avez une jeune femme à sauver là-bas, non ? Qu'est-ce que vous attendez ? Allons, foncez !

Irez-vous droit vers la maison et la jeune femme sur la terrasse, au 96?
Ou contournez-vous la maison pour essayer de voir ce qui se trame
derrière, au 44?

La température se fait soudain plus agréable tandis que vous baissez le thermostat de quelques degrés : c'est maintenant beaucoup mieux ! Même s'il fait encore très chaud, c'est néanmoins devenu supportable.

Alors que vous alliez vous diriger vers le fond de la pièce afin de voir où mènent tous les tuyaux qui parcourent la pièce, vous entendez un puissant rugissement de l'autre côté du mur, suivi par l'éclat d'une voix semblable à un coup de tonnerre.

— QUI A BAISSÉ LE RADIATEUR ? rugit la voix de l'autre côté. ON SE LES PÈLE ICI !

Visiblement, la chose à qui appartient cette voix est, d'une part, sensible à la chaleur, et d'autre part assez irritable. Voilà qui n'augure rien de bon.

Vous pouvez choisir de remonter le thermostat et de replacer le curseur sur sa position initiale avant de partir explorer le fond de la pièce (rendez-vous au 97).

Ou, si vous le préférez, vous pouvez laisser la température telle que vous venez de la baisser (rendez-vous au 182).

Pas mal ! La créature a l'air sonnée. Et maintenant ?

Si vous essayez de donner le même coup de l'autre côté, allez au 17.

Si vous essayez l'uppercut à l'estomac, allez au 36.

*Si vous tentez de frapper des parties un peu plus classiques et...
intimes, envoyez un coup de pied au 219.*

En vous voyant aux prises avec le livre glouton, les vieilles dames sursautent et prennent leur envol. Oui, oui, vous avez bien lu : ces vieilles femmes sont équipées d'ailes dans le dos parfaitement fonctionnelles ! D'un coup d'aile, les harpies se saisissent du livre et, se confondant en excuses, vous tirent d'affaire en un clin d'œil. Le livre sauvage retrouve sa place bien vite sur les étagères de la bibliothèque.

— Voilà pourquoi il est si difficile d'obtenir sa carte de membre, explique la première harpie. Certains livres sont un peu... turbulents.

— Celui-ci a failli me croquer la main !

— C'est bien ce que nous disions.

Force est de constater que malgré leurs recherches, il semble bien impossible de mettre la main sur votre livre, sans indication de votre part. Peut-être même n'est-il pas là du tout ? Dans tous les cas, vous n'avez pas envie de relancer une recherche : c'est bien trop risqué.

*Si vous avez examiné l'ascenseur tout à l'heure, rendez-vous au 75.
Sinon, rendez-vous au 66 pour aller y jeter un œil : car il semble bien
qu'il s'agisse de la seule issue qui vous soit proposée.*

121

Vous vous contorsionnez sur votre chaise en mimant la douleur de votre mieux (ce n'est pas très difficile, puisque vos oreilles viennent juste de se mettre à saigner abondamment) afin de mieux atteindre le tiroir. Lorsque soudain, bingo ! Une paire de ciseaux vient de vous tomber pile au creux de la main.

Coupez vite vos liens avant de devenir fou, puis rendez-vous au 128 pour régler cette histoire d'histoires.

Vous tendez le marque-page au préposé, qui saute de joie. Si seulement les enfants pouvaient réagir de la même manière à Noël lorsque vous offrez des livres.

— Merci ! dit-il, les larmes aux yeux. Vous ne pouvez pas savoir comme c'est (...) pour moi ! Cela va me sauver la (...) !

Sur ces mots, il sort de sa poche une boule en bois grossièrement sculptée et vous la tend.

— C'est du (...) ! Jetez-la en direction des (...) si jamais vous avez des (...). Ça devrait les (...) !

Ne sachant pas s'il convient de rire ou de pleurer, vous prenez la boule de bois dans votre main et la glissez dans votre poche en remerciant chaleureusement le préposé aux renseignements. Maintenant, vous pouvez vous diriger vers la porte située juste devant vous.

Rendez-vous au 43.

123

Pris d'une frénésie de désespoir, vous faites volte-face et détalez à toute vitesse de l'autre côté, immédiatement suivi par l'hydre terrifiante qui vous colle au train. Au bout d'une trentaine de secondes, essoufflé, vous revenez à votre point de départ... en passant par l'endroit où le Livre a déposé votre ouvrage sur le sol. Il vous suffit de tendre la main et de le saisir au passage, sans vous faire attraper par le monstre à vos trousses. C'est une question à jouer à pile ou face, en somme.

Si vous tombez sur pile, rendez-vous au 176.

Si vous tombez sur face, rendez-vous au 179.

Mauvaise idée que celle de mentir, mon vieux. Vous n'avez aucun objet en votre possession, et les vers ont déjà commencé leur ascension le long de vos jambes.

Rendez-vous au 57 pour commencer à courir.

Alors que vous vous apprêtez à expliquer la vie à ce petit bonhomme, vous sentez un léger picotement sur votre cheville.

— Ouille !

Quelque chose vient de vous piquer, ou plus exactement de vous mordre. Vous vous accroupissez pour examiner votre jambe. À côté d'un autre petit ver blanc qui s'accroche à l'un de vos poils de jambes, un point rouge sur votre peau : cette minuscule créature vient de vous mordre. Sale bête !

— Il n'a pas le goût de papier, dit le ver.

— Raisonnement empirique parfaitement valide ! répond l'autre ver. Qu'est-ce que c'est, alors ?

— Je ne sais pas, dit celui qui vous a mordu.

Essayant de vous intercaler dans la conversation, vous reprenez la parole.

— Pardon de vous interrompre, mais savez-vous où je peux trouver le (...) dont je vous parlais tout à l'heure ?

— Pardon, demande le ver, mais je ne vous ai pas compris. J'ai dû louper quelque chose.

Vous éclaircissant la gorge, vous répétez votre question.

— Je vous demandais si vous aviez une idée concernant mon (...) personnel.

— Votre « livre », vous voulez dire ? demandez le petit ver qui vous a mordu.

Vous acquiescez, saisi d'horreur.

— C'était donc ça, le mot que je vous ai mangé sur le mollet ! dit le ver. « Livre » ? Quel drôle de mot ! Il semblerait qu'on désigne la connaissance en papier sous le nom de « Livre », les amis ! Je comprends mieux la conversation précédente...

Cette chose, en croquant une minuscule partie de votre anatomie, vient de vous voler un mot. Vous feriez mieux de ne pas rester trop longtemps en leur compagnie, si vous voulez mon avis.

— Voudriez-vous ne plus faire ça, s'il vous plaît ? J'aimerais garder tous mes mots en place là où ils sont, si ça ne vous fait rien.

— C'est que... vous avez plutôt bon goût ! dit le ver. Bien meilleur que les « Livres », à mon avis...

Tout à coup, le bruissement qui régnait jusqu'alors dans la pièce s'intensifie. Comme si tous les vers se passaient le mot, comme on transmet à ses amis l'adresse d'un bon restaurant.

— Bon goût, vous dites ?

— Oui. Il va être difficile de résister longtemps à la soif de la connaissance...

Le ver se raidit tandis que le bruissement s'accroît autour de vous de manière inquiétante. La créature contracte tout son corps, puis extirpe de son abdomen une fine poussière brune... C'est parfaitement répugnant.

— C'est le mot que vous m'avez volé ? demandez-vous.

Le ver acquiesce, visiblement épuisé par l'effort. Surmontant votre dégoût, vous ramassez la poussière du bout du doigt et la portez à votre bouche. Ça a un goût de farine pourrie, mais l'opération, aussi peu ragoûtante soit-elle, semble porter ses fruits.

— Visiblement, dites-vous, le livre que je recherche n'est pas ici. Livre ! LIVRE ! C'est revenu !

Le temps que vous vous esboudissiez, un changement s'est opéré dans la couche de poussière à vos pieds. Elle semble s'être animée, comme mue d'une vie propre. En réalité, vous comprenez que les vers de livre se sont déplacés de leurs étagères pour venir vous lécher les pieds et que si vous tenez à la vie, il va falloir prendre une décision dans un délai raisonnable. Car les étagères en métal ne sont pas là pour faire joli : si elles sont ainsi faites, c'est uniquement pour éviter que les vers les

dévoient !

Si vous possédez un objet en mesure de repousser ces petites bêtes affamées de savoir et de chair humaine, rendez-vous au 19. Sinon, lâchez ce livre et commencez à courir ! Rendez-vous au 57.

À la vue du stylo que vous venez d'extraire de votre poche, une expression de terreur traverse les yeux de l'enfant l'espace d'un instant.

— Non, pas ça !

— Pas quoi ?

— Baissez votre arme ! gémit l'enfant. Tout, mais pas ça...

— Mon arme ? demandez-vous en levant le stylo vers vous, ce qui ne manque pas de faire sursauter la gamine. Ton couteau, c'est une arme... mais ça, c'est juste un stylo !

— Juste un stylo ? C'est un objet de création ! Cela n'a rien à faire ici ! Lâchez-le ! Tout de suite !

Qu'allez-vous faire ?

Obtempérer et lâcher le stylo dans le sable du désert ? Rendez-vous au 213.

Écrire la première chose qui vous passe par la tête sur la prochaine page du livre ? Rendez-vous au 40.

Ou bien remballer votre stylo dans son étui et vous enfuir dans ce désert imaginaire aussi vite que possible ? Rendez-vous au 129.



Vous contournez discrètement la butte et vous approchez de l'étang. Sa surface semble calme, à peine ridée par le vent qui vient caresser doucement son eau translucide. Des grenouilles coassent, de petits poissons nagent, et les roseaux se balancent d'avant en arrière au gré de la brise. Pour un peu, vous en vomiriez.

Tout à coup, un curieux événement attire votre attention. À cinquante mètres sur votre droite, juste à côté d'un petit ponton, l'eau s'est mise à bouillonner. Comme si quelque chose allait en sortir. Surpris, vous avez le réflexe de vous agenouiller au milieu des roseaux. Bien joué, mon vieux ! Quelqu'un vient de percer la surface de l'eau, et ce quelqu'un n'a pas l'air très enjoué. Voire, pas très humain non plus.

L'être amphibie qui vient de sortir de l'étang ressemble comme deux gouttes d'eau à la Créature du Lagon Noir, celle du film éponyme. Une large bouche de batracien surmontée de deux yeux globuleux, un corps de lézard, mais en position debout, et pour couronner le tout, des mains et des pieds palmés. Sa peau est d'un bleu tirant sur le vert et est composée d'écaillés, tout comme la couverture du livre qu'il tient précieusement sous le bras. On dirait que ce livre a été couvert avec de la peau de poisson !



La créature hideuse rampe jusqu'au rebord et s'extirpe de la vase, avant de prendre le chemin de la maison.

Que faites-vous ?

Vous sautez sur la créature pour lui arracher son livre ? Rendez-vous au 81.

Vous faites preuve d'un peu de maturité et vous vous résignez à simplement suivre cette chose-là où elle va ? Rendez-vous au 177.

Bondissant tel un diable de votre fauteuil, vous arrachez le livre des mains de votre bourreau et le déchirez en mille morceaux.

— C'était mon passage préféré ! hurle-t-il avant d'éclater en sanglots.

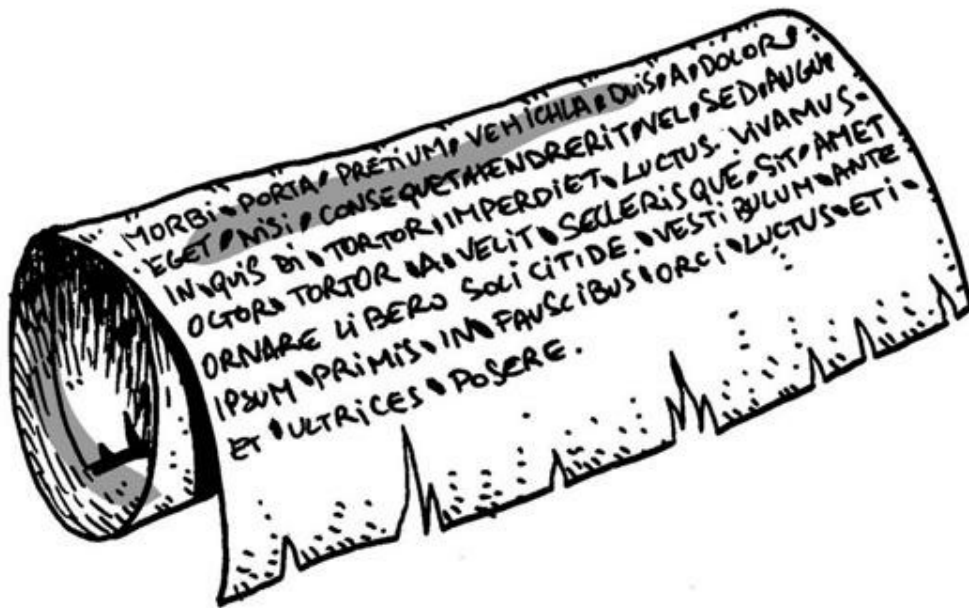
Mais les deux autres sont déjà sur vous et vous encadrent. Ils retirent leurs casques antibruit et vous regardent d'un œil mauvais.

Qu'allez-vous faire ?

Aller au combat, peu importe votre état de santé du moment ? Rendez-vous au 108.

Expliquer à ces bourreaux à la noix qu'un bon livre, c'est autre chose ? Rendez-vous au 189.

Tenter le tout pour le tout et réciter le seul passage d'un livre que vous connaissez par cœur, à savoir le premier livre de « Ainsi parlait Zarathoustra » de Friedrich Nietzsche, histoire de bien plomber l'ambiance ? Rendez-vous au 56.



Sans demander votre reste, vous claquez la couverture du livre et vous enfuyez en courant sans regarder derrière vous. Et c'est sans doute une bonne chose, puisque vous entendez la prétendument charmante petite fille pousser un rugissement rageur dans votre dos.

— Cours, petit lapin ! hurle la charmante enfant. Tu n'iras pas bien loin !

Vous vous retournez un instant, juste le temps de constater que la fillette s'est lancée à votre poursuite et qu'elle est armée d'une longue lame effilée dont elle souhaite visiblement vous faire profiter. C'est bien votre veine, d'autant que le sable qui vous entoure n'est pas le meilleur terrain pour courir. Le bon côté, c'est que pour elle non plus, la poursuite n'est pas facile.

Voulez-vous continuer de courir comme si le diable était à vos trousses (ce qui est plus ou moins le cas), en espérant avoir un éclair de génie dans les prochaines minutes ? Rendez-vous au 194.

Ou préférez-vous arrêter ces sottises et faire face à l'enfant qui, haute comme trois pommes, ne doit pas être si difficile à raisonner ? Rendez-vous au 21.



Tandis que votre bourreau continue de vous faire la lecture la plus ennuyeuse que vous n'ayez jamais entendue, vous tentez tant bien que mal, avec vos mains attachées dans le dos, de farfouiller dans le tiroir de la commode juste derrière vous. Il faut rester discret. À intervalles réguliers, vous poussez de petits cris pour signifier votre douleur. Le petit nerveux sourit sous sa cagoule : il a l'air de prendre son pied. Ce n'est pas le moment de vous déconcentrer. L'histoire qu'on vous raconte est de plus en plus nulle, et ce mal de tête aigu s'est transformé en une migraine abominable. Votre crâne est un ballon de baudruche sur le point d'exploser. Dans dix minutes, je ne donne pas cher de votre santé mentale. Allez, un effort. Pensez à un chiffre entre 1 et 3. Oui, cela ne devrait pas vous demander trop d'effort. En même temps, vu l'état de bouillie dans lequel est votre cerveau, il faut aller au plus simple.

Si vous pensez à 1, rendez-vous au 121.

Si vous pensez à 2, rendez-vous au 106.

Si vous pensez à 3, rendez-vous au 202.

Vous comptez jusqu'à 10, puis vous vous retournez. Tous les vampires sont encore autour de la table, penchés sur une feuille de papier qu'ils sont en train de couvrir de gribouillis, et vous dévisagent comme si vous étiez vous-même le vampire de l'histoire.

— Vous plaisantez ? dit l'un d'entre eux. Comment voulez-vous que nous ayons le temps de nous cacher ? Nous avons besoin d'un plan, d'une perspective d'action. Et puis imaginez que nous nous retrouvions cachés à deux au même endroit. Ce n'est pas concevable. Voulez-vous bien vous retourner et compter, s'il vous plaît ?

N'osant pas contester les règles du jeu, surtout lorsque les joueurs sont en mesure de vous dévorer vivant, vous retournez à votre mur et continuez de compter. Vous en étiez à dix. Jusqu'à combien allez-vous compter, à présent ?

Jusqu'à 100? Rendez-vous au 178.

Jusqu'à 200? Rendez-vous au 42.

Jusqu'à 500? Rendez-vous au 199.

Jusqu'à 1000? Rendez-vous au 24.



Pour sûr, le Livre n'est pas content de vous voir. Confortablement installé sur son trône, au sommet de la tour, il ne s'attendait pas vous voir débarquer ici, et d'autant moins à dos de dragon.

— Imbécile ! hurle-t-il à l'adresse du dragon. Pourquoi l'as-tu amené ici ?

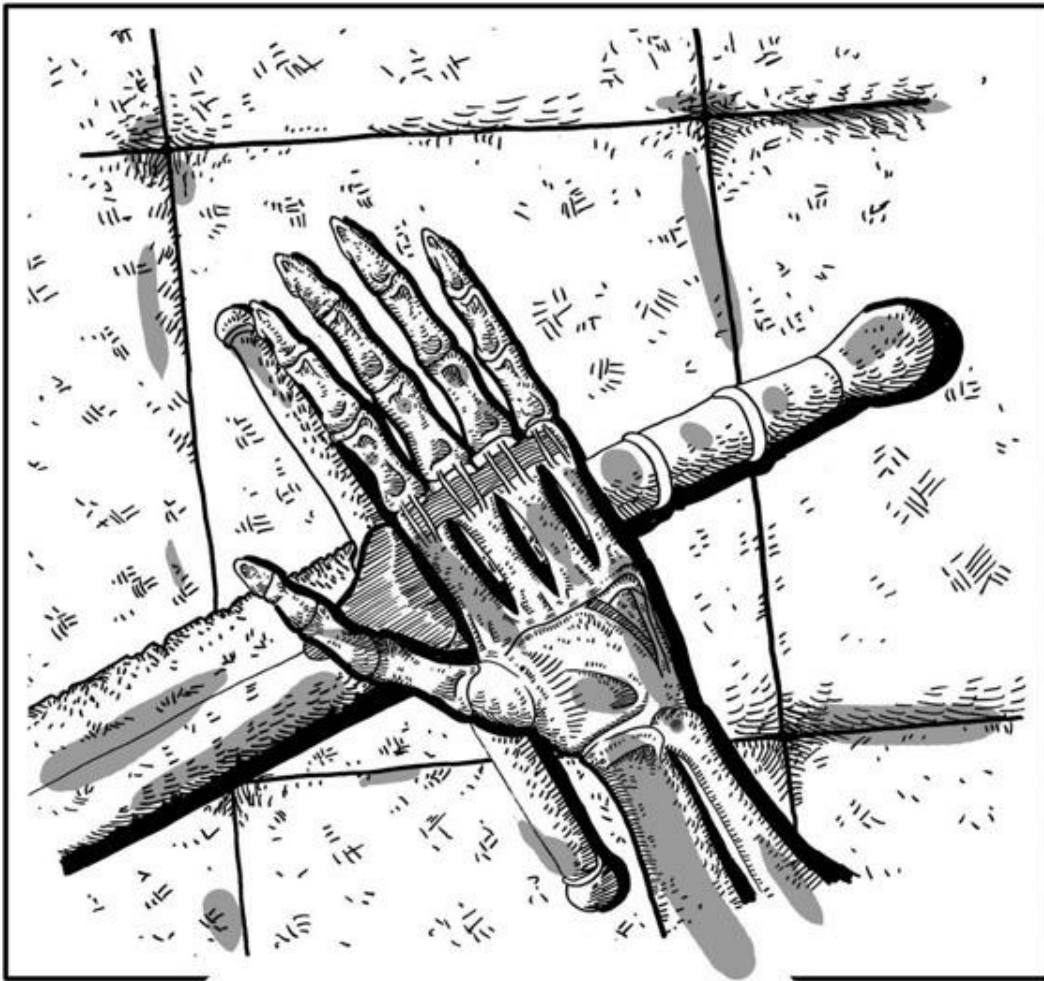
— **PARCE QU'IL ME L'A DEMANDÉ,** répond la créature. **ET PARCE QU'IL SAIT MURMURER À L'OREILLE DES DRAGONS...**

Le dragon se pose sur la plateforme circulaire qui entoure le sommet de la tour, percée en son centre d'un trou donnant directement, plusieurs centaines de mètres plus bas, sur le Trou Noir du rez-de-chaussée. Votre compagnon vous laisse tout le loisir de descendre, puis reprend son envol en direction de sa propre cheminée.

— Hé ! lui criez-vous. Vous ne restez pas pour m'aider un peu ?

— **J'AI UN LIVRE À TERMINER !** répond-il. **ENCORE MERCI !**

Ces auteurs, vraiment... on ne peut pas leur faire confiance. Vous voilà seul face au Livre, qui vient de se lever de son trône pour s'approcher de vous. Il transporte un volume relié – sans doute votre ouvrage Personnel – sous son bras et a tout à fait l'air décidé à en découdre. Enjambant le squelette d'un précédent aventurier malchanceux, qui tient encore dans sa main cadavérique une vieille lame rouillée, le Livre semble déterminé à vous occire.



[Rendez-vous au 135 pour l'affrontement final.](#)

Le Sphinx, heureux comme un prince, sort de son bureau un petit carnet à spirale. Puis il chausse ses lunettes et se tourne vers vous.

— Vous êtes prêt ?

Vous hochez positivement la tête.

— Bien. Qu'est-ce qui est rouge et qui porte une cape ?

Vous marquez un temps d'arrêt. La dernière fois que vous avez entendu cette devinette, vous étiez encore en âge de manger vos crottes de nez et de faire des courses en sac. Il y a peut-être un piège ? Mais non, c'est trop évident.

— Super Tomate, répondez-vous.

— Vous la connaissiez ? dit le Sphinx, visiblement déçu. Mince, moi qui croyais que celle-ci était corsée... Bon, une autre alors. Celle-ci ne comptait pas.

Le Sphinx tourne les pages de son carnet à la recherche de l'énigme parfaite. Puis il arrête son mouvement, finalement satisfait, et tapote le carnet du bout des griffes.

— Celle-ci, vous allez voir, elle est COTON ! Écoutez bien.

— Je suis tout ouïe.

Le Sphinx s'éclaircit la gorge, puis récite :

« Cinq voyelles, une consonne,
En français composent mon nom,
Et je porte sur ma personne
De quoi l'écrire sans crayon. »

— Vous êtes certain que c'est de vous ? Il me semble que cette énigme est de Voltaire, non ?

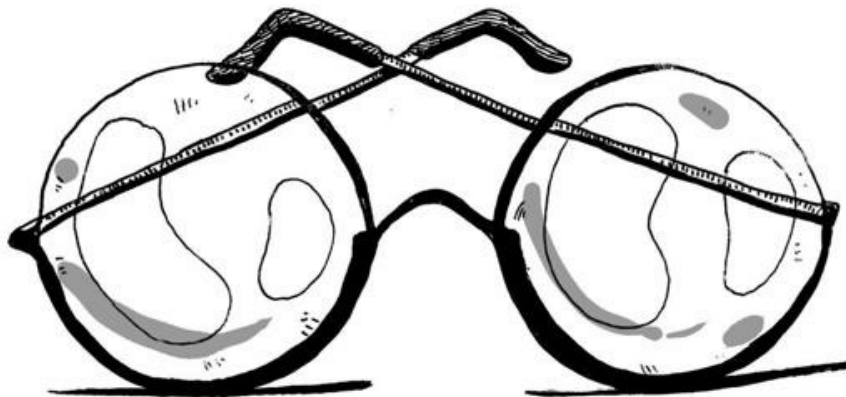
— Ça m'étonnerait ! Je suis un vrai Sphinx, je crée mes propres énigmes ! Répondez maintenant, avant que je ne vous dévore ! crie la créature avant de reprendre en souriant. C'est amusant, n'est-ce pas ?

Devant tant de mauvaise foi, impossible de lutter ? Il va falloir répondre pour obtenir la clef. Heureusement, cette énigme vous est familière. Vous avez déjà lu ça quelque part, cela devrait vous aider.

Si vous pensez que la réponse est ALOYAU, rendez-vous au 204.

Si vous pensez que la réponse est OISEAU, rendez-vous au 22.

Si vous pensez que la réponse est AÏEULE, rendez-vous au 102.



À mesure que vous montez, la lumière décroît et décroît, si bien que vous passez d'une pénombre relativement gérable à une obscurité quasi totale en arrivant en haut de ce petit escalier. C'est bien votre veine ! Qui sait ce qui se cache à cet étage, et ce n'est certainement pas en restant dans le noir que vous allez trouver votre livre. La pièce dans laquelle vous venez d'arriver doit être immense, si vous en jugez à l'écho que produisent vos pas sur un plancher visiblement antique et vermoulu. Comme quoi tout n'est pas forcément fait de livres, ici.

Prenant votre courage à deux mains, vous faites un pas, puis deux. Ce n'est pas un peu d'obscurité qui va vous arrêter, non ? Au troisième pas, votre nez s'écrase contre un mur de couvertures en cuir. Hurlant votre douleur quelques secondes, juste le temps de décompresser, il vous semble entendre un rire au loin, sur votre gauche. Quelle mauvaise farce ! Bien. Maintenant que vous êtes au pied du mur – difficile de prendre davantage l'expression à la lettre –, il va falloir choisir une direction pour poursuivre votre chemin. Alors ?

À gauche au 15 ?
Ou à droite au 55 ?



Le Livre, qui a pris la forme du vieil homme que vous avez vu à la librairie, s'approche de vous à grands pas. Mais vous avez décidé de ne pas vous laisser faire. Loin de là.

— Vous avez triché ! dites-vous. Ce jeu était biaisé dès le début.

— Moi, triché ? répond le Livre. Je n'ai jamais dit que cette histoire obéissait à des règles. C'est toi qui as décrété qu'il fallait être loyal !

Forcément, à imaginer que tout obéit à des règles strictes, il faut bien avouer que lorsqu'un électron libre décide de n'en faire qu'à sa tête, il devient difficile de répliquer.

— Rendez-moi mon livre !

— Et puis quoi encore ? Que je te fasse sortir ? C'est bien trop amusant de te voir ici ! J'ai d'autres projets pour toi... Tu vas encore me divertir un petit moment.

Sur ces mots, le Livre dépose l'ouvrage qu'il tenait sous son bras sur le sol. Puis il l'enjambe et continue sa marche dans votre direction.

— Si tu veux ce livre, il va falloir venir le chercher. Et accessoirement, me passer sur le corps.

— Vous ne me faites pas peur ! J'ai vu des choses bien plus terrifiantes que vous dans cette tour.

Vous n'auriez peut-être pas dû dire ça, mon vieux. Vous allez sans doute le regretter.

— Vraiment ? Je ne te fais pas peur ? Comme ça, est-ce que c'est mieux ?

La silhouette fragile du vieil homme se trouble, s'allonge, puis s'efface totalement pour mieux laisser place à une hideuse métamorphose. Sous vos propres yeux, le Livre modifie son apparence et s'avance désormais vers vous sous la forme d'une hydre gigantesque : un terrifiant corps de serpent surmonté d'une dizaine de têtes de vipère, toutes plus ou moins en rogne, et au sommet desquelles est déposé un diadème de pierres couleur émeraude.

— Je te plais mieux ainsi ? siffle l'hydre. Tu vois, c'est tout l'avantage d'être soi-même un livre : c'est moi qui écris la fin de l'histoire...

La terrifiante créature serpente jusqu'à vous, ses multiples têtes ondulant au rythme de ses reptations en une danse hypnotique et mortelle.

— Est-ce que je te fais peur, maintenant ?

Force est de constater que oui, mon vieux.

Différentes options s'offrent à vous, maintenant.

Vous pouvez choisir de vous enfuir, bien entendu : mais étant donné que la plateforme est circulaire et fermée, vous ne ferez que retourner à votre point de départ. Vous avez peut-être une chance de récupérer votre livre dans ce sens-là. Rendez-vous au 123.

Le salut est peut-être dans l'attaque : sait-on jamais, peut-être pourriez-vous arracher des mains de ce squelette cette vieille lame rouillée qui traîne au sol et vous en servir sur le Livre ? Rendez-vous au 218.

Vous pouvez aussi décider de ne rien faire, et d'attendre patiemment que cela se passe ? On n'est jamais à l'abri d'un coup du sort, non ?

Rendez-vous au 180.

Une fois la trappe ouverte, vous vous hissez sur le plancher couvert de poussière du deuxième étage. Il est d'ailleurs étonnant de le voir si couvert de poussière, comme si personne n'était monté ici depuis une éternité, alors que vous avez eu la preuve matérielle que quelqu'un se trouvait là il y a à peine une minute. Maintenant debout sur vos pieds, vous vous prenez à espérer qu'il n'y ait pas de fantôme ici. En même temps, les fantômes ne peuvent pas peser de leur poids sur une trappe, non ?

La pièce dans laquelle vous êtes est éclairée d'une multitude de petites lanternes, bougies et autres photophores. On se croirait dans Barry Lindon : la clarté est plutôt agréable, comparée à l'étage du dessous, mais elle donne un aspect désuet, usé, à tout ce qu'elle éclaire. Néanmoins, le gros désavantage de cet éclairage est qu'il laisse des zones d'ombre assez denses dans lesquelles tout et n'importe quoi peut se cacher à l'abri des regards. Pas très rassurant.

Quant au mobilier, il ne dépareille pas avec le reste : on se croirait dans un grenier. Un grenier bien aménagé, certes, mais un grenier quand même : beaucoup trop de meubles, il y en a partout, si bien qu'il est difficile d'aller d'un endroit à un autre sans slalomer entre les tables, chaises, placards, commodes et autres secrétaires qui s'étendent à perte de vue dans cet immense débarras rococo. Un peu plus loin, vous remarquez une très belle table Empire sur laquelle sont disposés deux verres de vin rouge à moitié remplis. Il y avait donc quelqu'un ici. Mieux ! Ils étaient au moins deux ! Vous n'avez pas rêvé. Et bien sûr, partout autour de vous, des livres. Sur des étagères, dans des placards, remplissant des coffres... il y en a un peu partout. Comment allez-vous retrouver le vôtre ? Vous saisissez le premier qui passe à votre portée. « Risottos délicieux en moins d'une heure ». Pas très intéressant.

Alors que vous alliez vous diriger vers une bibliothèque afin d'en explorer le contenu, une petite voix résonne dans votre dos.

— Vous cherchez quelque chose ?

Effrayé, vous manquez de sauter au plafond : vous n'avez entendu personne venir ! Vous retournant, vous vous apprêtez à sauter au visage de l'énergumène qui vient de vous faire si peur. Mais vous changez bientôt d'idée en voyant le visage en question.

Rendez-vous au 67.

Vous ouvrez votre livre au dernier paragraphe. La suite de l'histoire, celle de votre vie, n'a pas encore été écrite. Il reste quelques pages blanches. Vous êtes donc libre de la modifier à votre convenance, d'autant que le stylo au fond de votre poche, depuis l'épisode de cette vilaine fillette, ne demande qu'à servir.

Si vous choisissez d'écrire :

« Le Livre comprit sa défaite, et disparut à jamais de ce monde une fois qu'il eut ramené le héros sain et sauf chez lui », rendez-vous au 83.
« Le Livre mourut immédiatement dans d'atroces souffrances. Puis une porte s'ouvrit derrière le héros : une porte qui le ramènerait chez lui », rendez-vous au 207.

« De petits chatons roses et bleus se mirent à tomber doucement du ciel, comme une nuée de flocons poilus. Ça ne servait à rien, mais c'était drôlement mignon », rendez-vous au 152.



Malheureusement, le corps du serpent est enserré beaucoup trop fort autour de vous, et vos tentatives, à défaut de l'attendrir, ne font que l'énervier.

— On veut s'enfuir, hein ? Je vais t'aider.

Sur ces mots, l'hydre vous soulève de terre et vous suspend au-dessus du précipice, au centre de la plateforme. Il n'y rien que vous puissiez faire, à part crier et demander pitié.

— Au revoir, ami libraire. Là où tu vas, tu risques de retrouver beaucoup de tes compagnons de papier.

Le monstre desserre ses anneaux et vous laisse tomber en chute libre jusqu'en bas de la tour, là où s'ouvre ce terrifiant trou noir qui engloutit tous les livres qui se trouvent dans son champ d'action. Vous aurez beau battre des mains, vous ne réussirez pas à freiner cette chute. Quelques instants plus tard, vous terminez votre vol plané dans le trou noir. Qui sait où celui-ci va vous emmener ? En tout cas, en nul endroit agréable. Vous ne faites désormais plus partie de ce monde. Vous étiez pourtant si proche du but.

Rendez-vous au 1 pour recommencer, et plus vite que ça !

Vous sortez la bille en bois de votre poche, et l'effet est immédiat ! Comme impressionnés par l'objet que vous tenez devant vous, bien en évidence, les vers se rétractent, reculent et vous laissent le champ libre.

— C'est du Krakennier ! rugissent les petits vers. Ce bois a vraiment une odeur horrible !

Tel Moïse fendait les eaux de la mer Rouge, vous parvenez à avancer tant bien que mal au milieu de l'océan de petits vers blancs qui un instant auparavant, semblait devoir vous engloutir dans d'atroces souffrances. Bientôt, vous parvenez à atteindre la porte du fond. N'oubliez pas de bien fermer derrière vous, et de retourner vos poches. On ne sait jamais.

Rendez-vous au 114 pour passer de l'autre côté.

Vous vous jetez de toutes vos forces sur l'hydre qui, surprise, recule de quelques mètres. Vous n'avez jamais été un maître d'escrime, bien entendu, mais quelquefois la nécessité conduit à de grands accomplissements. En un ample coup de lame, vous parvenez à faire tomber trois des têtes de l'hydre. Il en reste encore sept, néanmoins. Vous avez du pain sur la planche.

— On dirait que tu n'as pas bien révisé tes livres de mythologie, siffle l'hydre.

À ses mots, les cous tranchés de l'hydre se mettent à bouillonner en leur extrémité. Quelques secondes plus tard, ce ne sont pas trois têtes, mais six qui repoussent à leur place !

— Si tu avais relu l'histoire d'Hercule, tu aurais pu prévoir une telle issue. Elle risque de t'être fatale, par ailleurs.

L'hydre se jette sur vous, du haut de ses treize têtes. La prochaine fois, au lieu de faire le mariole, vous y réfléchirez à deux fois.

Rendez-vous au 205 pour poursuivre le combat.

Vous refermez votre ouvrage et le saisissez fermement de votre main droite. Puis sous le regard amusé du Livre, vous tendez votre bras en direction du précipice. En dessous, à plusieurs centaines de mètres en contrebas, rugit le trou noir qui aspire les livres perdus.

— Je vais le jeter, dites-vous.

— Libre à toi, répond le Livre. Ce serait te vouer à une mort bien peu agréable, mais... soit, j'accepte ton suicide.

C'est à votre tour de sourire, à présent. D'un bond, vous enjambez la barrière et vous retrouvez vous-même de l'autre côté, à deux doigts du précipice, prêt à tomber.

Le Livre se redresse brusquement de son trône et lève la main.

— Arrête ! Ne fais pas ça, imbécile !

— C'est bien ce que je voulais vérifier ! dites-vous. Votre réaction en dit plus long que toutes les encyclopédies du monde.

Car vous avez compris que ce n'est ni vous, ni votre ouvrage Personnel qui pourrez faire la différence. En revanche, si vous parvenez à vous en sortir ENSEMBLE, dans un même processus d'extraction, alors peut-être...

— C'est idiot, tu vas mourir ! poursuit le Livre. Personne n'est jamais ressorti du gouffre noir. Il est sans fond, littéralement...

— Ce que nous allons voir, alors !

C'est le moment de montrer que vous avez du courage, mon vieux.

Si vous choisissez de jeter seulement votre ouvrage dans le vide, rendez-vous au 158.

Si vous choisissez de reposer votre ouvrage sur le sol et de vous jeter seul dans le gouffre, rendez-vous au 160.

Si vous choisissez, enfin, de respirer un grand coup et de vous jeter dans le vide en serrant bien fort votre ouvrage contre vous, rendez-vous au 148.

Profitant de l'endormissement passager des charmantes petites créatures sanguinaires, vous tournez sur vous-même pour tenter de trouver une sortie. Apparemment, rien de très engageant. Cet improbable bazar mobilier qu'est le deuxième étage de la tour ressemble à une brocante sans fin. Il doit pourtant bien y avoir une sortie ! Sinon, ce livre se terminerait en queue de poisson et cela ne serait pas très agréable. Pour cette raison, vous progressez en direction de l'autre bout de l'étage, longeant les murs pour inspecter chaque recoin des parois, à la recherche d'une issue. Les ronflements des petits vampires poursuivent leur mélodie, mais plus pour très longtemps. Ce parquet est vraiment antique et craque sous chacun de vos pas : il va falloir faire vite !

Heureusement, vous finissez par trouver la porte. Savamment cachée par une bibliothèque à roulettes dans laquelle sommeille un petit vampire, la porte de sortie est juste là, à portée de main. Il suffit juste de pousser la poignée et vous êtes libre ! Vous enclenchez le mécanisme.

Clic.

Évidemment, la porte est fermée.

Vous vous retournez. Le petit vampire qui dort dans sa cachette porte une chaîne autour du cou, à laquelle est suspendue une clef dorée de la même couleur que le mécanisme. Bien. Il va falloir faire preuve d'adresse. Pensez à un chiffre entre 1 et 10. C'est bon ? Alors c'est parti pour l'opération discrétion.

Si votre nombre est situé entre 1 et 5, allez au 183.

Si votre chiffre est situé entre 6 et 10, allez au 20.

C'est vraiment le plan parfait, pensez-vous secrètement tandis que vous mimez à la perfection l'agonie dans d'atroces souffrances. En fait, vous le faites si bien que le bourreau en interrompt même sa lecture. Vous vous tordez dans tous les sens puis, au final, vous écroulez sur le fauteuil, inanimé.

— Il est mort ? demande le jeune homme à la voix fluette.

— On dirait, répond le type à l'air banal.

— Tant mieux, tranche le petit nerveux. On s'est acquittés de notre mission, le Livre sera content de nous. Il n'y a plus qu'à le porter là-haut.

Une chance en amène une autre, mon vieux ! Non seulement ces trois zigotos ont arrêté de vous torturer avec leur prose de supermarché, mais ils vont vous conduire directement à l'étage suivant.

Fermant les yeux, vous sentez les mains vous délier de vos entraves, puis vous soulever.

— Il est lourd !

Vous vous retenez de protester. Ce serait dommage de briser un si beau plan. Malgré vos paupières closes, vous sentez que l'on vous tire vers un endroit plus sombre. Puis on fait monter votre corps tant bien que mal le long d'un escalier étroit. Ça sent le soufre, là-haut. Et il fait de plus en plus chaud. Tant mieux, vous qui êtes si frileux.

Soudain, les trois hommes jettent votre corps sur le sol. Vous faites de votre mieux pour ne pas hurler de douleur, vous contentant de rester inerte comme une poupée de chiffon. Les bourreaux vous jettent un dernier regard avant de fermer la porte derrière eux.

— Cet endroit me flanque la chair de poule, dit le petit nerveux.

Les deux autres acquiescent, puis claquent la porte en fer. Vous êtes seul à présent, et vous êtes en vie.

Rendez-vous au 115.

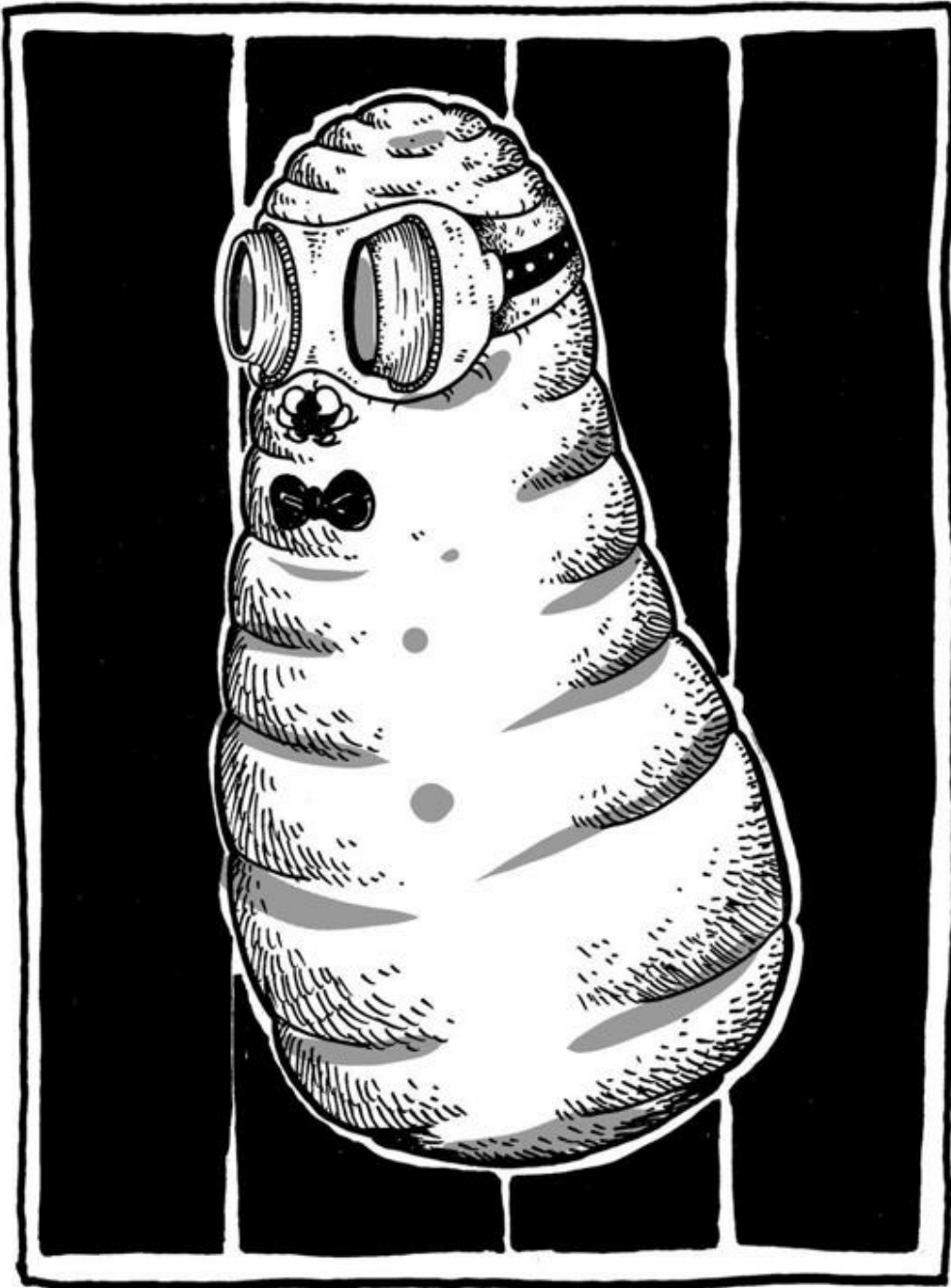
Vous ouvrez le livre que vous avez choisi lorsque soudain... horreur ! Vous constatez avec effroi que celui-ci est infesté de petits vers blancs et grouillants, affairés à en dévorer les pages ! Voilà ce qui produit toute cette étouffante poussière de livre au sol.

— Yuuuurrrk ! laissez-vous échapper.

— Je vous demande pardon ? répond l'un des petits vers blancs. Ce n'est pas très poli de manifester ainsi votre dégoût. Vous avez beau être plus grand, vous n'en êtes pas plus beau.

Ce ver blanc vient de parler, mon vieux. Si jamais vous rêvez, c'est le moment de se réveiller. Mais vous ne rêvez pas. C'est bien dommage.

Vous vous penchez donc sur la page et plissez les yeux pour mieux regarder le petit ver qui vous fait face. Et quelle surprise est la vôtre lorsque vous constatez que le petit ver porte des lunettes, un nœud papillon et qu'il mange le papier du livre avec de minuscules couverts dorés.



— Un nœud papillon ? C'est dément !

— Pas plus que votre chemise, dites donc, un peu de respect ! rétorque le ver.

*Si vous choisissez, grosse brute sans cervelle que vous êtes, d'écraser
le ver, rendez-vous au 162.*

Sinon, entamez la conversation au 69.

Gonflé d'espoir, vous avancez vers la porte de l'ascenseur et vous postez devant. Après tout, c'est peut-être la fin de vos ennuis ? Car cet ascenseur va assurément ailleurs, et sans doute aux étages supérieurs. Peut-être même vous emmènera-t-il directement jusqu'à la salle où est caché votre livre (si l'on omet le fait que ce dernier est peut-être caché dans la bibliothèque juste derrière vous) ?

Vous appuyez sur le bouton d'appel.

Rien.

Vous appuyez de nouveau.

Pas plus de succès. Aucun bruit ne résonne. Aucun mécanisme ne se met en marche.

Vous tournez la tête vers les sentinelles, qui ont les yeux fixés sur vous depuis tout à l'heure, mais semblent ne rien vouloir vous dire. Bref. Cet ascenseur a l'air cassé. À moins qu'il n'y ait une subtilité ? Mais oui, bien sûr ! Juste à côté du bouton, vous distinguez une fente minuscule : une serrure. Il faut une clef pour actionner cet ascenseur.

— Dites, vous auriez la clef de ce bidule ? demandez-vous aux gardes.

— Chhhhhhhhhhtttt ! obtenez-vous pour toute réponse.

Cela ne vous avancera pas beaucoup de rester planté devant cet ascenseur, de toute façon.

Rendez-vous au 212 pour pénétrer dans la bibliothèque.



Vous faites trois pas et vous appuyez contre le comptoir. Le préposé a baissé la tête et semble désormais absorbé dans la contemplation d'un dossier aussi épais qu'un annuaire. Vous essayez de vous éclaircir la gorge. Pas de réaction. Il y a une petite sonnette posée sur le comptoir.



*Vous pouvez essayer d'actionner la sonnette au 49, si vous voulez.
Ou bien vous pouvez décider que votre tolérance à l'administration a
ses limites et qu'elles sont atteintes, en franchissant la porte
directement sans demander votre reste au 43.*

Hé oui, il faut bien confier au hasard certaines décisions ! Concernant celle de votre fuite aussi rapide qu'imbécile, le hasard n'est pas en votre faveur. Les vampires ont tôt fait de vous rattraper et de fondre sur vous. Voyez le bon côté des choses : ce midi, les petites créatures vont se faire un bon gueuleton. Le mauvais côté des choses, c'est que vous êtes mort. Et ça, c'est un peu dommage.

Rendez-vous au 1 pour recommencer.

Une dernière fois, vous regardez le Livre droit dans les yeux. Il semble terrifié à l'idée que vous puissiez sauter. Vous prenez une grande inspiration et vous fermez les yeux. Alors que vous laissez le poids de votre corps vous entraîner en arrière, vous entendez le Livre hurler sa rage et se précipiter vers vous. C'est inutile, vous êtes déjà loin...

Le vent rugit à vos oreilles tandis qu'un par un, défilent autour de vous les étages que vous avez tant peiné à gravir. Derrière le souffle terrible qui vous entoure, vous entendez le Livre répandre son désespoir alentour. Vous descendez vite, de plus en plus vite. Et ce gouffre noir, tourbillonnant, qui s'ouvre sous vous... il n'y a plus qu'à espérer que vous ayez fait le bon choix, mon vieux. Serrant votre ouvrage bien fort contre votre poitrine, vous pénétrez à toute vitesse dans le trou noir du rez-de-chaussée. Puis tout se trouble autour, y compris vous. Le vide envahit chaque parcelle de votre être. Enfin, c'est le noir. Le néant. L'absence.

Rendez-vous au 221.

Fort heureusement, cette morsure n'était pas mortelle. Vous émergez du brouillard au bout de quelques minutes (ou heures, qui peut le dire), et vous remettez sur vos pieds, la tête encore un peu lourde. Vous vous frottez les paupières jusqu'à retrouver une vision à peu près convenable, et vous éloignez de cet étang pas très hospitalier en direction de la maison de la jeune femme, qui continue de hurler sa peine en sirotant un cocktail maison. Que faire maintenant ?

N'écoutez que votre courage, vous volez au secours de cette pauvre éplorée ? Rendez-vous au 96.

Vous contournez la maison et passez par-derrière pour essayer d'en savoir un peu plus ? Rendez-vous au 44.

Bonne nouvelle : votre caboche n'a pas été suffisamment amochée au cours de votre vie, en conséquence de quoi vous faites preuve d'une certaine résistance aux claques en général. Et il en faut pour survivre à une claque de dragon.

— ÇA VA MIEUX ? demande le dragon. ON DIRAIT QUE VOUS AVEZ L'AIR SONNÉ...

Vous reprenez lentement vos esprits, et tentez de remettre en place ce qui a été déplacé sur votre visage.

— Oui, je crois, balbutiez-vous. Votre prose est vraiment... prenante.

— VILAIN FLATTEUR, VA...

Cette affaire d'enchantement est réglée. Vous connaissez la fin de l'histoire, vous allez donc pouvoir conseiller le monstre en toute sérénité (ou presque).

Rendez-vous au 76.

Vous arrêtez de compter et commencez vos investigations, bien décidé à profiter de vos recherches vampiriques pour trouver une porte de sortie à l'étage. Bien entendu, vous voulez la jouer fine : faire semblant de ne pas voir ce tapis grossièrement bosselé d'une paire de fesses mortes-vivantes vous permettra de faire durer un peu votre calvaire. Mais les vampires sont tellement mal cachés que cela en devient grotesque. Bientôt, vous vous trouvez face à une armoire grande ouverte à l'intérieur de laquelle se tient un des vampires. Vos regards se croisent. Vous avez le réflexe de détourner les yeux, imaginant que l'excuse de la myopie pourrait être valable devant un tribunal. Mauvaise idée. Le vampire se rebiffe et sort de sa cachette.

— Vous plaisantez ? dit-il. Vous m'avez vu !

— Pas du tout, je suis myope ! Et puis vous n'étiez même pas caché, l'armoire était ouverte !

Le vampire sourit, découvrant ses canines pointues.

— Les amis, je crois que nous tenons un petit tricheur. Dieu sait que nous n'aimons pas les tricheurs, n'est-ce pas ?

Avant que vous ayez eu le temps de protester, une meute de petits vampires aux crocs acérés vous assaille. Vous n'aurez même pas eu le temps de chercher une issue. Dommage. Vous êtes mort. Rassurez-vous : cela arrive même aux meilleurs.

Rendez-vous au 1 pour recommencer l'exploration.

Alors que vous terminez d'écrire votre phrase à la suite du paragraphe précédent, le Livre ne dit rien. Assis sur son trône, il vous contemple d'un air consterné. Des chatons roses se sont mis à tomber du plafond en voletant légèrement. C'est un spectacle absolument dégoûtant, mais vous avez à présent la preuve que cet ouvrage est bien le vôtre et qu'il fonctionne.

Si vous choisissez d'écrire :

« Le Livre comprit sa défaite, et disparut à jamais de ce monde une fois qu'il eut ramené le héros sain et sauf chez lui », rendez-vous au 83.
« Le Livre mourut immédiatement dans d'atroces souffrances. Puis une porte s'ouvrit derrière le héros : une porte qui le ramènerait chez lui », rendez-vous au 207.

— Pas de carte, hein, dit la vieille femme. Alors vous ne pourrez que consulter. Pas emprunter, ni déambuler dans les bibliothèques. Vous devrez rester ici, au comptoir de consultation.

— Comment fait-on pour s'inscrire ? demandez-vous.

Les vieilles femmes rient sous cape, silencieusement. C'est un spectacle très étrange à regarder, que de les voir rire en silence. Vous manquez d'être assez mal à l'aise.

— S'inscrire ? reprend la première. C'est un processus très long ! Très coûteux !

— Et très gourmand en temps ! poursuit la seconde.

— Et il faut tous les papiers, conclut la troisième.

Vous hochez la tête, pour vous donner l'air de quelqu'un qui comprend et qui compatit à la lourde tâche administrative qui leur échoit.

— Quels papiers ? demandez-vous. J'ai mon portefeuille sur moi, je peux peut-être...

— Vous avez un acte de naissance ? vous interrompt la troisième dame. Un justificatif de domicile ? Une facture d'électricité de moins de deux mois ? Un relevé d'identité bancaire ? Vos empreintes dentaires, votre dossier médical ? Un certificat de votre assureur ? Quatre photos d'identité au format six par huit ? Le formulaire BDX de la Haute Administrativité ?

Si vous pensez avoir tout ça sur vous, rendez-vous au 28.

Sinon, faites-vous une raison et rendez-vous au 190.



— Le principe est simple, dit le microvampire. Vous êtes le chat, et nous les souris. Ce qui veut dire que vous comptez, tourné contre le mur, le temps que nous nous cachions dans l'étage, puis vous nous cherchez. Si vous parvenez à tous nous trouver dans le temps imparti, vous serez libre de partir. Vous avez compris les règles ?

— Heu... oui, je crois, répondez-vous. Mais attendez. Vous êtes combien, au fait ?

— Ça, c'est à vous de le deviner.

— Et... le temps imparti, c'est quoi ?

— Vous le verrez bien assez vite, dit le vampire en riant.

Pas franchement convaincu par les règles du jeu, qui semblent pour le moins orientées et tendancieuses, vous vous tournez face contre le mur et commencez à compter. Maintenant, il va falloir penser stratégie. Comment faire pour vous échapper sans éveiller l'attention des vampires ? Et par-dessus tout : où se trouve la sortie ? Mais commençons par le commencement. Vous êtes le chat. C'est donc à vous de compter.

Rendez-vous au 111.

— Je suis un grand admirateur de votre œuvre ! dites-vous en espérant être convaincant. Je... j'ai lu tous vos livres...

Le dragon hausse un sourcil, visiblement étonné.

— VRAIMENT ? MÊME CEUX QUE J'AI ÉCRITS SOUS PSEUDONYME ? EN FAIT, J'AI ÉCRIT TOUS MES LIVRES SOUS PSEUDONYME...

— C'est que, improvisez-vous, votre style est tellement... inimitable ! Comment ne pas vous reconnaître ? Même sous pseudonyme, on reconnaît tout de suite votre patte !

Le dragon semble se radoucir et replie ses ailes dans son dos. Maintenant, il semble prêt à discuter.

— TU SAIS QUE J'AI ÉGALEMENT ÉCRIT CERTAINS DES LIVRES QUE TU PENSES ÊTRE SORTI, DE L'IMAGINATION D'AUTEURS TRÈS CONNUS DANS TON MONDE...

— Oh, vraiment ?

Le dragon, soudain rasséréné, se lance dans une très longue énumération d'auteurs plus ou moins connus (et certains même très connus) pour lesquels il joue les nègres littéraires. Il faut avouer que c'est épatant. Vous n'imaginiez pas qu'autant de ces best-sellers que vous avez vendus en librairie avaient été écrits par un dragon.

— ÇA, C'EST JUSTE EN CE QUI ME CONCERNE... D'AUTRES DRAGONS ÉCRIVENT, MÊME S'ILS N'ÉCRIVENT PAS AUSSI BIEN QUE MOI, ÉVIDEMMENT.

Vous acquiescez, bien décidé à ne pas vexer ce dragon à l'égo surdimensionné. Puis vous jetez de nouveau un coup d'œil à cette page désespérément blanche que le dragon s'obstine à piquer du bout de son crayon.

— Mais... vous séchez, c'est ça ? demandez-vous.

— UN DRAGON N'EST JAMAIS EN PANNE D'INSPIRATION ! C'EST JUSTE QUE...

Le dragon demeure silencieux un temps.

— Juste que... ?

— OUI, BON, D'ACCORD, JE SÈCHE.

Ce dragon a l'air vraiment ennuyé, mon vieux. Vous pouvez peut-être y faire quelque chose ?

Si vous souhaitez proposer votre aide de dramaturge et de fin libraire à votre nouvel ami à écaille, rendez-vous au 196.

Si vous préférez inspecter la pièce avant de décider quoi que ce soit, rendez-vous au 65.

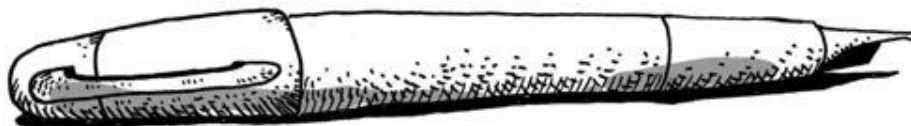
Vous ouvrez la porte qui, à votre grande surprise, n'oppose aucune résistance : vous avez plutôt l'habitude des serrures fermées, des labyrinthes et des impasses. Celle-ci donne sur un grand jardin ensoleillé, à l'herbe verte, aux jolies fontaines et à l'ombre douce et rassurante. Attendez ! Il n'y aurait pas quelque chose qui cloche ? Mais oui, voyons : il est censé faire nuit noire dehors. Vous vous penchez de nouveau à la rambarde pour en être certain, mais la Lune est toujours là. Mon vieux, ça m'a tout l'air d'être une sacrée affaire de magie, voire même de sorcellerie. De nouveau, la jeune fille invisible appelle à l'aide.

— Venez me chercher, bon sang, c'est l'apocalypse ici ! parvenez-vous à entendre entre les doux bruissements des fontaines et le sifflement du vent dans les branches des tilleuls.

Il est toujours temps de flancher et de repartir à l'assaut de la rambarde.

Si vous n'avez donc aucun honneur et que vous préférez laisser cette jeune femme en proie aux affres de la torture (peut-être qu'elle est allergique aux pollens, qui sait ?), vous pouvez toujours continuer votre ascension au 9.

Sinon, entrez dans ce mystérieux jardin intérieur à la recherche de cette jeune fille. Essayez bien vos pieds, fermez la porte derrière vous, et rendez-vous au 159.



Soudain, un bruit alerte le peu de vigilance qu'il vous reste. Sur votre droite, quelque chose vient de bouger... et ce quelque chose vient de l'étang, visiblement. Oh mon Dieu ! Cette créature est affreuse.



À trente mètres environ, cette monstrueuse bestiole semblant sortir d'un film d'horreur mal ficelé se dirige vers la terrasse. Elle ressemble à une immense grenouille qui se tiendrait sur ses pattes arrière, debout comme un humain, et se dirige vers vous ! Vite ! Cachez-vous sous une table et n'en bougez plus.

Rendez-vous au 3.

Au dernier moment, un doute vous assaille. Si vous aviez tort ? Il est peut-être inutile de vous jeter corps et âme dans ce gouffre terrifiant.

— Tu doutes ? demande le Livre.

— Pas du tout ! répliquez-vous.

Puis dans un geste auguste et désespéré, vous laissez tomber votre ouvrage au fond du puits noir et rugissant.

— Et bien voilà, c'est fini ! dit le Livre en riant. Tu as gâché ta chance. Te voilà maintenant prisonnier ! Ce livre était ta porte de sortie. Tu t'en es débarrassé, inutile d'épiloguer : tu as perdu. Reviens donc ici. Je sais être magnanime.

Finalement, ce Livre est un bon bougre, on dirait. Le voilà qui se lève de son trône et qui marche vers vous tandis que vous enjambez la rambarde pour la seconde fois, dans le sens contraire.

Le Livre pose une main compatissante sur votre épaule.

— Tu sais, libraire, ce n'est pas un boulot d'avenir. Tu as été un adversaire valeureux, et je ne veux pas te laisser dans la panade. Il y a toujours du travail dans cette tour : monstre, bourreau, meurtrier, fantôme... ce ne sont pas les opportunités qui manquent. Tu as tout ton temps, nous allons pouvoir commencer ta formation !

Tandis que le Livre part dans un grand rire tonitruant et victorieux, vous ne pouvez vous empêcher de vous demander si vous n'auriez pas dû suivre votre ouvrage dans le vide. Mais c'est un peu tard pour se poser des questions, non ?

Rendez-vous au 1 pour recommencer.

Le jardin semble vaste. Sa pelouse est parsemée de fleurs, de parterres entretenus. Pourtant, il n'y a personne alentour. Faisant quelques pas, vous dépassez les fontaines, contournez un petit bosquet de cerisiers en fleurs et passez de l'autre côté d'une bucolique clôture en bois. Les oiseaux chantent si bien que c'en est indécent de poésie. Soudain, tournant sur votre gauche derrière un massif de lilas, vous apercevez une maison posée sur une petite butte d'herbe grasse. Devant, une jeune femme est allongée sur une chaise longue, à l'abri d'un parasol. Elle tient un livre de la main gauche, un verre de jus de fruits de la main droite, et un majordome est planté à sa gauche, debout, sans doute prêt à exécuter le premier ordre venu. On est loin de votre propre conception de la captivité et de l'apocalypse. Un peu plus loin, un joli petit étang dévoile ses nénuphars et ses roseaux aux possibles promeneurs. Il semble faire partie de la propriété, même si la jeune femme ne profite pas de ses délices romanesques actuellement.

— AU SECOURS, hurle distraitement la soi-disant prisonnière tout en continuant sa lecture, et en avalant une gorgée de son breuvage à la paille.

Que faites-vous ?

Vous allez d'abord jeter un œil sur ce petit étang romantique qui borde la maison ? Rendez-vous au 127.

N'écoutez que votre courage, vous volez au secours de cette pauvre éplorée ? Rendez-vous au 96.

Vous contournez la maison et passez par-derrière pour observer la scène de plus près ? Rendez-vous au 44.

Au dernier moment, un doute vous assaille. Si vous aviez tort ? Il est peut-être inutile de tout risquer dans ce gouffre terrifiant. Si vous sauviez au moins votre ouvrage ? Après tout, il contient votre vie, votre essence. Le risque est bien trop élevé. Et il faut pourtant prendre un risque. Si le risque calculé est toujours moins glorieux, il paye souvent davantage, non ?

D'un geste ample, vous lancez votre ouvrage en direction du Livre, qui le rattrape à la volée.

— Qu'est-ce que tu fais ? demande-t-il.

— Je sauve ma peau, et celle de mon livre ! dites-vous avant de vous laisser tomber en arrière.

Le vent siffle dans vos oreilles. Vous voyez défiler en sens inverse tous les étages par lesquels vous êtes passés à mesure que vous chutez dans le vide, droit vers le gouffre noir. Le dernier bruit que vous entendez, à part le vent qui rugit autour de vous, est un rire : celui du Livre qui, de là-haut, regarde votre corps se désagréger au moment où vous tombez dans le trou noir. Il y a des morts plus belles, certes. Il y en a aussi de moins originales.

Rendez-vous au 1 pour recommencer.

Sans opposer la moindre résistance, vous laissez les bourreaux vous tirer de votre fauteuil et bringuebaler votre corps presque inerte jusqu'à cette cage d'escalier qui sent le souffre. Après tout, un dragon, cela vaut encore mieux qu'un mauvais roman. Finalement, on vous fait monter une dernière volée de marches, puis l'on vous jette de l'autre côté d'une porte en fer visiblement renforcée, voire blindée. Les trois bourreaux vous lancent un dernier regard.

— Cet endroit me flanque la chair de poule, dit le petit nerveux.

Les deux autres acquiescent, puis claquent la porte en fer. Vous êtes seul à présent... mais vous êtes en vie.

Reprenez vos esprits et rendez-vous au 115.

Vous refermez le livre sur le petit ver. Clac !

Mais alors que vous pensiez avoir réglé son compte à ce petit bavard, celui-ci déploie une force phénoménale pour retenir la masse de papier qui s'abat sur lui. Incroyable ! Cette petite chose est véritablement dotée d'une musculature impressionnante.

— Ce n'est pas très gentil, dit le ver. N'avoir aucune pitié d'une si petite créature, vraiment... Vous n'êtes pas très aimable.

Un murmure de désapprobation traverse la salle. Le rouge vous monte aux joues. Qu'est-ce qui vous a pris, mon vieux ?

Maintenant que vous vous sentez suffisamment misérable, rouvrez le livre, excusez-vous platement auprès de ce ver qui ne vous a rien fait et poursuivez la conversation au 125.

Le préposé vous scrute de haut en bas, puis vous demande :

— Est-ce que vous avez un (...) ?

— Un quoi ?

— Un (...), voyons ! Pour (...) les (...) dans les (...) !

Vous pincez les lèvres. Pour être honnête, il va être compliqué de faire avancer la situation dans un sens ou dans un autre. Et le préposé en a bien conscience : sans mot pour expliquer sa requête, il semble totalement dépourvu et replonge bien vite dans l'apathie de son dossier. Vous tentez bien de le héler, d'actionner la sonnette, sans résultat. Le bonhomme semble maintenant plus vite qu'une coquille d'huître un soir de réveillon. Pas de chance : ça avait pourtant l'air intéressant.

Plus d'autre choix maintenant : il va falloir entrer.

Poussez la porte et rendez-vous au 43... quoi qu'il se cache derrière.

Vous entamez avec enthousiasme la lecture du chapitre suivant. Il reste encore une cinquantaine de pages avant que le manuscrit ne s'arrête, faute d'inspiration du dragon. Vous sentez déjà que cela sera un déchirement. Finalement, vous venez à bout du livre, ou du moins de ce qui en existe jusqu'à là. Effectivement, le dragon a laissé l'intrigue courir jusqu'à un point du récit particulièrement dramatique, et au suspense intense. Vous manquez de défaillir en voyant les lignes écrites par le dragon se terminer sur une feuille blanche.

— QUOI ? hurlez-vous. Il n'y a pas de suite !?

— C'EST BIEN LÀ TOUT MON PROBLÈME, VOYEZ-VOUS, dit le dragon, penaud. JE MANQUE D'INSPIRATION...

— Ce n'est pas possible ! criez-vous en vous retenant de vous jeter sur le dragon pour le rouer de coups. J'ai besoin de connaître la suite ! J'en ai besoin !!!

— VOUS SAVEZ QUE VOTRE COMPORTEMENT FRISE L'HYSTÉRIE ? note le dragon.

Et pour cause : vous auriez dû remarquer, ou peut-être vous souvenir, que l'écriture des dragons est particulièrement néfaste pour la santé mentale des humains. Elle provoque chez eux d'incroyables crises de manque, et certains humains vont jusqu'à tuer (ou tout au moins, faire la queue toute une nuit devant les grands magasins) pour acheter une suite. Cette odeur de poisson, tous ces livres posés autour de vous, auraient dû vous mettre sur la piste. Maintenant que vous êtes sous le charme de l'écriture du dragon, il va être difficile de vous sortir d'affaire. Vous pourriez très bien rester ici, à lire, pour le restant de vos jours. C'est dire si la situation est grave. Vous ne voyez plus qu'une solution : que le dragon vous réveille en vous collant une grande claque.

Comptez mentalement le nombre de fois où on vous a collé une claque dans la vie.

Si ce nombre est inférieur à 5, rendez-vous au 150.

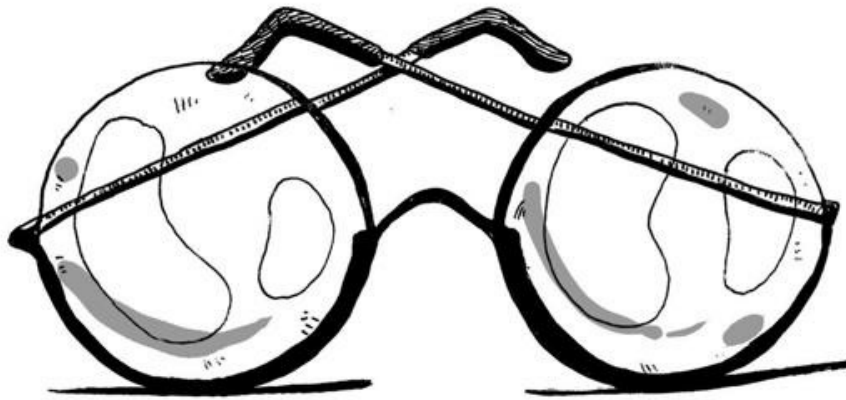
S'il est supérieur à 5, rendez-vous au 103.

D'un bond, vous vous redressez et passez la tête par la trappe : juste à temps pour voir une étrange silhouette longiligne, au visage blanc céramique, habillée d'un costume trois-pièces en velours noir et brillant, disparaître dans l'obscurité. Cette créature, vous pouvez le deviner aux grognements qu'elle émet, ne semble pas particulièrement contente que vous l'ayez fait chuter. D'autant que celle-ci a visiblement brisé dans sa chute un petit meuble ancien dont la vitrine s'est cassée, répandant au sol des débris de verres et son contenu : des pièces de collection.

— Hep ? essayez-vous en direction de l'ombre dans laquelle s'est fondue la silhouette. Tout va bien ? Je ne vous ai pas fait mal, j'espère ? Je suis désolé, j'étais seulement venu pour...

Soudain, toutes les lumières de la pièce, jusque-là plongée dans une semi-pénombre, s'allument, découvrant un immense salon rococo à la décoration pour le moins surchargée. Mais de silhouette en costume, plus aucune trace. Vous avez beau balayer la pièce d'un coup d'œil, aucun signe de vie. Bien. De toute façon, il n'y a pas trente-six solutions. Il va bien falloir monter et explorer la pièce à la recherche de votre livre, et si possible demander conseil à cet amateur de cache-cache.

Rendez-vous au 136.



Comme mu par un irrépressible instinct d'autodestruction, vous enjambez la rambarde et menacez le Livre de vous jeter dans le vide s'il ne consent pas à vous rendre votre bien. Le Livre sourit.

— C'est très amusant, cette façon dont les choses finissent toujours par tourner à mon avantage, dit-il.

Puis il prend la plume et écrit quelques mots sur les pages de votre lire. Votre corps se fait soudain plus lourd, et la pression sur vos mains plus puissante. Comme si vous veniez de prendre trente kilos d'un coup.

— Tu veux que je te lise ? demande le Livre en ajoutant théâtralement un point final à la phrase qu'il vient d'écrire. Voilà ce que ça dit : « Soudain, le héros sentit son corps se faire très lourd. Si lourd qu'il ne pouvait plus tenir bon sur la rambarde. Très vite, ses muscles s'engourdirent. Quelques secondes plus tard, il n'y tenait plus : il fallait qu'il lâche. »

Vous avez juste le temps de voir le Livre vous faire un petit adieu de la main. Votre corps part à la renverse et vous chutez dans le vide, droit vers le trou noir qui s'ouvre, béant, sous vous, et attend de vous recevoir. Vous étiez si près du but !

Rendez-vous au 1 pour recommencer.

Vous vous penchez sur le sol et ramassez un peu de cette étrange poussière brunâtre qui git sur le sol. Ça ressemble à du bois en poudre, mais ce n'est pas exactement ça. Cette odeur... vous la reconnaîtrez entre mille. C'est une fragrance que l'on ne peut trouver que dans une librairie, dans des archives ou en bibliothèque municipale : c'est le parfum des livres ! Cette délicate senteur d'encre, de papier, de produits de conservation et d'acide industriel est typique des ouvrages vendus dans le commerce. Des livres réduits en poudre ? Drôle de conception de la littérature, non ?

Si vous voulez jeter un œil à cette ampoule au plafond, rendez-vous au 51.

Sinon, allez jeter votre dévolu sur ces bibliothèques, en espérant que votre livre personnel n'ait pas été déjà réduit en poudre : ça se passe au 186.

Vous approchez lentement des gardes qui, figés dans une immobilité presque statuaire, vous regardent fixement sans piper mot. C'est bien simple, ils ressemblent à ces soldats anglais postés devant Buckingham Palace, et à qui l'on peut faire des grimaces sans craindre de représailles. Sauf qu'ils sont habillés en légionnaires antiques, mais passons...

— Bonjour, dites-vous doucement.

Pas de réponse. Les deux soldats restent de marbre.

— Hep, bonjour ! reprenez-vous, un peu plus fort.

Vous voyez bien passer sur le visage du soldat de gauche une légère expression de crispation, mais sans pour autant que cela lui desserre la mâchoire. Le front du soldat de droite, lui, commence à se couvrir de fines gouttes de sueur.

— Hé, BONJOUR ! finissez-vous par dire en haussant le ton.

Les soldats sursautent, avant de vous supplier de baisser d'un ton. On dirait qu'ils sont terrifiés.

— Il ne faut pas qu'ils vous entendent ! chuchote l'un d'entre eux.

— Ou bien la punition pourrait être terrible ! poursuit l'autre.

— Mais qui ? demandez-vous. Qui va vous punir ?

Les deux soldats lèvent un doigt craintif de concert et pointent le fond de la salle, là où trône le panneau « Bibliothèque ». Puis ils frissonnent avant de se figer à nouveau dans l'immobilité. Vous n'obtiendrez plus rien de ces deux drôles, mon vieux.

*Vous pouvez donc aller inspecter d'un peu plus près cette cage
d'ascenseur au 145...*

... ou vous rendre directement à la bibliothèque, au 212.

L'endroit où vous vous trouvez est, si l'on peut dire, en extérieur : il s'agit d'une passerelle en colimaçon qui monte doucement vers le sommet de la tour en longeant sa paroi intérieure. Passant votre tête par-dessus la rambarde, vous pouvez apprécier la vue plongeante sur le puits qui constitue le cœur de la tour, comme un trou noir aspirant les livres qui volètent autour de lui. Vous êtes à environ une dizaine de mètres de hauteur et vous avez déjà le vertige : ça n'augure rien de bon pour la suite. Levant la tête, vous plongez votre regard dans celui de la Lune qui, là-haut, semble toujours autant vous narguer. Morue ! Autant ne pas traîner dans le coin : vous avez un livre à trouver.

Continuez à gravir la passerelle en colimaçon et rendez-vous au 13.

Le comptoir de renseignements est placé à droite d'une petite porte à l'air insignifiant, tout bête, mais qui pourrait bien être l'entrée du prochain étage si vous en jugez par l'absence de toute autre porte dans les parages. Le préposé vous regarde d'un air absent tandis que vous approchez de son petit bureau. Qu'allez-vous faire?

Demander un renseignement au préposé au 146 ?

Ou pénétrer tout de suite dans la pièce suivante en franchissant la porte au 43 ?

Délaissant un instant la jeune femme, le majordome et ses boissons visiblement enchanteresses, vous approchez de la pile de livres qui git à côté des chaises longues. Une odeur proprement insupportable s'en dégage, et ça ne fait qu'empirer à mesure que vous en approchez votre nez. Courageusement, vous vous penchez et prenez le premier entre vos mains. Beurk ! Cette couverture est collante et suinte l'humidité. Et ce n'est pas tout : ce livre est couvert d'une peau de poisson aux écailles brillantes. Comme s'il s'agissait d'un poisson récemment pêché.

— Je vous l'avais bien dit, dit la jeune femme. Il ne faut pas y toucher. Ces livres sont des sirènes. Si vous en commencez la lecture, vous ne pourrez plus vous arrêter. Comme moi, vous serez obligé de rester ici pour l'éternité. Ceci dit, cela me fera de la compagnie...

— Ridicule, dit le majordome. Vous feriez bien de vous asseoir et de prendre un petit verre, cher monsieur. Vous m'avez l'air fatigué. On le serait à moins. Allons, venez.

Après tout, un petit verre, surtout d'une boisson si délicieuse, ne peut pas faire de mal, non ? Si vous décidez de boire, allez au 60.
Si vous préférez vous plonger dans une petite lecture avant toute chose (après tout, vous êtes libraire), allez au 195.



Vous gravissez une centaine de marches avant d'arriver à l'étage suivant. L'escalier monte jusqu'à un plafond dans lequel est découpée une trappe, comme pour accéder à un grenier. Vous tendez l'oreille. Rien à signaler, bonne nouvelle. Calant vos pieds contre les dernières marches, vous poussez sur la trappe pour tenter de l'ouvrir. Mais visiblement, un objet relativement lourd a été posé dessus, histoire d'empêcher les importuns de progresser dans leur quête. Néanmoins, la trappe bouge : il semblerait qu'en poussant un peu plus fort, vous puissiez réussir à l'ouvrir. Qu'allez-vous faire ?

La méthode dure : pousser plus fort ? Rendez-vous au 101.

La méthode douce : essayer d'appeler gentiment au-dessus ? Rendez-vous au 27.

Le Sphinx retire ses lunettes, puis dépose son carnet sur son bureau.

— C'est un instant assez solennel, déclame-t-il. Voyez-vous, mes glorieux ancêtres ont perpétué cette tradition depuis des millénaires. Aujourd'hui, poursuit-il au bord des larmes, vous me donnez l'occasion de poursuivre cet héritage. Comment pourrais-je vous remercier ?

— En me donnant la clef, peut-être ? suggérez-vous.

Le Sphinx hoche la tête.

— Malheureusement, vous avez donné la mauvaise réponse. Je ne peux pas faire ça.

Puis ouvrant grand la gueule et découvrant son horrible dentition pointue, le Sphinx se jette sur vous, griffes et crocs dehors. Rassurez-vous, vous serez mort avant d'avoir pu vous demander quelle était la bonne réponse.

*Néanmoins, vous pouvez méditer sur cela le temps de retourner au 1,
pour recommencer votre aventure.*

C'était une bonne chose que d'avoir repris le sport cet été : vous n'arrêtez pas de le répéter à votre mère. Déployant donc une force surhumaine, à la mesure de votre corps puissant (selon vos propres mots), vous parvenez à vous propulser sans trop de dommages jusqu'à la sortie. Bien entendu et malgré vos efforts pour les balayer de vos vêtements, les vers ont eu le temps de vous croquer quelques morceaux. Il vous est par exemple impossible de vous souvenir du nom de l'auteur des Liaisons Dangereuses. C'était déjà difficile, mais là, c'est totalement parti. Et puis comment s'appellent ces drôles d'objets qui servent à couvrir ses pieds pour marcher, déjà ? Aucune idée. Bon, on verra plus tard pour les oublis de vocabulaire.

*Encore un petit effort, puis passez la porte et rendez-vous au 114.
N'oubliez pas de bien vous épousseter et de fermer derrière vous.*

Vous avez beau courir aussi vite que possible, cette jeune lectrice vous ralentit.

— Laissez-moi derrière vous, crie-t-elle, je suis un poids pour vous !

Elle n'a pas tort. Bientôt, les créatures vous rattrapent et agrippent leurs affreuses pattes sur votre compagne d'infortune. Ils finissent d'ailleurs par vous l'arracher.

Si vous continuez votre chemin sans elle, franchissez cette porte au plus vite et rendez-vous au 198.

Sinon, si vous préférez jouer au chevalier, libre à vous. Autant vous prévenir, ils sont beaucoup plus nombreux que vous. Vous vous battrez un instant, puis la masse batracienne vous submergera et... vous mourrez. Oui, c'est bien ça. Si vous choisissez cette option, à votre guise.

Battez-vous, mourrez, puis rendez-vous au 1.

Bien joué ! Vous venez de saisir votre livre Personnel au vol, au grand désarroi de l'hydre qui vous suit de près. Pour une fois, cela valait le coup de fuir !

— Lâche ça tout de suite ! siffle l'hydre. C'est à moi !

— Techniquement, ce bouquin parle de moi, non ? répondez-vous, au bord de l'essoufflement. Donc il m'appartient aussi un peu...

L'hydre ralentit, comme stupéfiée par votre arrogance. Ses multiples têtes de serpent vous dévisagent comme si elles allaient vous manger. En même temps, c'est un peu le cas, non ?

— J'ai mon livre, maintenant ! vous écriez-vous. J'ai le droit de sortir.

L'hydre continue de vous dévisager. Puis lentement, le monstre reprend forme humaine. À présent, le Livre a pris la forme d'un jeune homme au teint sombre et aux vêtements orientaux richement ornés.



— Effectivement, dit le Livre. Tu m'as vaincu. Tu as gagné le droit de sortir.

— Alors ? Comment je fais pour sortir d'ici ? Où est la porte ?

Le Livre sourit. Ses dents sont tellement blanches que l'expression manque de vous éblouir.

— J'ai dit que tu avais le droit, oui. Mais je n'ai jamais dit que je te révélerais comment sortir.

Le Livre retourne s'asseoir sur son trône en sifflotant. Cette espèce d'hurluberlu vous a bien attrapé.

Rendez-vous au 137.

La créature, claudiquant sur l'herbe comme un éléphant dans un magasin de porcelaine, remonte lentement la butte en direction de l'arrière de la maison. Livre sous le bras, elle a l'air de savoir où elle veut aller. Lorsque soudain, la chose se retourne et remarque votre présence ! Vous avez beau vous tenir à plusieurs dizaines de mètres d'elle, la bestiole prend peur et se couche à quatre pattes avant de ramper à toute vitesse en direction de la maison. Beurk. Vous venez de la perdre de vue. Vous n'avez plus qu'à remonter doucement en direction de l'arrière de la maison.

Rendez-vous au 44.

... quatre-vingt-dix-huit, quatre-vingt-dix-neuf, cent ! Vous jetez furtivement un coup d'œil autour de vous. Il semblerait que tout le monde se soit caché, cette fois-ci. Qu'allez-vous faire ?

Continuer de compter face au mur jusqu'à 200? Rendez-vous au 42.

Continuer de compter face au mur jusqu'à 500? Rendez-vous au 199.

Continuer de compter face au mur jusqu'à 1000? Rendez-vous au 24.

Arrêter de compter et commencer à chercher les vampires cachés ?

Rendez-vous au 151.

Continuer de compter tout en marchant pour explorer la pièce. Rendez-vous au 6.

Malheureusement, l'hydre est beaucoup plus rapide que vous, et pour cause : son long corps de serpent lui permet de ramper au sol plus vite que l'éclair. La voilà sur vous avant que vous ayez eu le temps de récupérer votre ouvrage posé au sol. Le gros reptile vous enserre maintenant dans ses anneaux, prêt à fondre sur vous.

— On fait moins le malin maintenant ! fanfaronne l'hydre victorieuse. As-tu une dernière volonté, humain ?

Force est de constater que vous ne faites pas le malin. Vous êtes dans de beaux draps, mon vieux. Qu'allez-vous faire ?

Tenter le tout pour le tout, et essayer de vous glisser en dehors des anneaux de l'hydre en espérant récupérer l'épée rouillée un peu plus loin ? Rendez-vous au 138.

Vous mettre à siffloter la Marseillaise en secouant fort la tête (eh quoi, tout le monde a ses petites passions, surtout quand il s'agit de dernières volontés) ? Rendez-vous au 180.

Cette action, aussi stupide soit-elle, décontenance l'hydre. Tant et si bien qu'elle finit par reculer.

— Attends, attends... Ce n'est pas du tout censé se passer de cette manière... je n'ai pas écrit cela.

L'hydre reprend alors forme humaine, mais son apparence diffère de celle que vous lui connaissez habituellement. Le Livre a pris la forme d'un jeune homme au teint sombre et aux vêtements orientaux richement ornés. Il semble en proie à un violent désarroi.



— Ça n'a aucun sens, dit-il pour lui-même.

Puis soudain, le Livre fait un demi-tour sur lui-même et fonce vers votre ouvrage : celui-là même qu'il avait déposé au sol quelques instants plus tôt. Visiblement, vous avez fait quelque chose qui a troublé votre adversaire.

[Rendez-vous au 113.](#)

Le beau jeune homme à la voix fluette, après avoir été chercher un livre un peu plus loin, s'est installé sur la chaise juste à côté de vous. Il commence sa lecture. Il s'agit d'un roman de gare, le genre de prose sentimentale qu'on peut retrouver dans n'importe quel magazine pour personnes âgées ou pour midinette en mal d'amour. Une histoire sentimentale forcément tragique, entre un émir du Qatar et une jeune européenne en séjour linguistique dans la péninsule. Vous riez intérieurement : comment une simple lecture, aussi mauvaise soit-elle (car ne nous voilons pas la face, ce que ce jeune homme vous lit avec passion et même avec dévotion est un sombre navet dégoulinant à en mourir), pourrait-elle être un objet de torture ?

Les minutes passent, et avec elles les pages. Il faut bien avouer que vous commencez à sentir un mal de tête assez aigu se répandre sous votre crâne. Comme si ce roman abominablement sirupeux avait un pouvoir sur vous, un pouvoir... d'ennui. Vous ne vous êtes jamais ennuyé en classe ? Je veux dire, ennuyé si fort que vous avez pensé pouvoir en mourir ? Bon sang, mon vieux, c'est ce qui est en train d'arriver ! Ces trois bourreaux du dimanche sont là pour vous faire la lecture, mais pas n'importe laquelle : une lecture ennuyeuse à en mourir. D'ailleurs, les deux autres portent désormais des casques antibruit par-dessus leurs cagoules. Il faut réagir, et au plus vite ! Fort heureusement, vous êtes dans un salon de coiffure. Ce tiroir juste derrière vous pourrait bien contenir des ciseaux, ou un quelconque autre instrument tranchant. Il va falloir être malin.

Rendez-vous au 130.

Suivant les tuyaux de chauffage qui mènent tous dans la même direction, vous finissez par arriver dans un renfoncement de la pièce jusque-là caché à votre regard. Une porte blindée s'y découpe : visiblement, celle-ci a été la proie des flammes récemment, car elle est couverte d'une épaisse couche de suie.

Maintenant, il n'y a plus qu'à ouvrir la porte et découvrir ce qui se cache derrière cette grosse voix : rendez-vous au 52 pour en avoir le cœur net.

Bien joué, mon vieux ! Vous avez réussi à subtiliser la clef sans réveiller le vampire. Maintenant, insérez la clef dans la serrure et sortez au plus vite de cet enfer ! N'oubliez pas de fermer la porte à double tour derrière vous : vous ne voudriez pas que ces charmantes petites bêtes vous collent au train.

Rendez-vous au 169.

Patiemment, le dragon vous raconte la suite de son histoire.

En effet, vous vous méfiez de l'effet produit par ces livres, que vous avez par ailleurs peut-être reconnus. L'écriture des dragons est particulièrement néfaste pour la santé mentale des humains. Elle provoque chez eux d'incroyables crises de manque, et certains humains vont jusqu'à tuer (ou tout au moins, faire la queue toute une nuit devant les grands magasins) pour acheter une suite. Cette odeur de poisson, tous ces livres posés autour de vous, vous ont mis sur la piste, et c'est une bonne chose.

Une fois que le dragon a terminé de vous expliquer son histoire (par ailleurs excellente) et les raisons de son manque d'inspiration, il est temps de l'aider à trouver une fin.

Rendez-vous au 76.

Les portes de la cabine se ferment, mais l'ascenseur ne semble pas vouloir démarrer. Bizarre, vous avez également l'impression qu'il fait de plus en plus chaud ici. Vous enlevez votre pull, le jetez au sol, puis attendez. Cela ne fait plus aucun doute, la température monte. Vous baissez les yeux : votre pull est en flammes ! Là, ça commence à sentir le roussi. Vous tentez d'ouvrir les portes, en vain. Bientôt, vous prenez feu vous-même et vous retrouvez changé en une véritable torche humaine. Prenez votre temps, ne stressiez pas.

Finissez de vous consumer tranquillement et rendez-vous au 1 pour recommencer.

Effectivement, mon vieux : ces bibliothèques sont constituées de la même matière que le sol et les murs, à savoir d'un métal grisé et brillant ressemblant à de l'acier trempé. Drôle d'idée, car à moins de faire aussi des livres dans cette matière, cette installation n'a rien ignifugé. Jetant un œil aux ouvrages disposés sur les meubles, vous parvenez à dégager une thématique assez claire : il s'agit d'une collection spécialisée dans les ouvrages de philosophie et de sciences humaines en général. Tout est là : psychologie, économie, religions, sociologie... une vraie bibliothèque d'intellectuel ! En somme, il y a peu de chances que vous puissiez trouver votre ouvrage personnel ici. Dommage.

Néanmoins, vous parvenez maintenant à mieux entendre le petit bruit qui vous irritait depuis tout à l'heure : il s'agit d'un son de mastication. Quelque chose est à l'œuvre pour grignoter cette somme d'érudition et s'y emploie avec délectation. Pourtant, rien de spécial à signaler visuellement : la pièce est vide de toute présence physique... à moins que...

Vous pouvez examiner la poussière à vos pieds au 167, si vous ne l'avez pas encore fait.

Vous pouvez, de la même manière, jeter un œil à l'ampoule au 51.

Mais si toutes ces propositions ont pour vous un goût de déjà-vu, piochez un livre au hasard. Oui, celui-là par exemple. Ou cet autre-ci, oui, si vous préférez. Bref. Soyons efficace, et prenez n'importe quel livre en vous rendant au 144.



Alors que vous venez de terminer d'écrire votre phrase, un vent étrangement familier balaye la vision de la salle blanche pour vous transporter ailleurs. Votre vue se brouille un instant. Vous fermez les yeux, avant de les rouvrir. Vous êtes chez vous, mon vieux ! Cette vilaine aventure se termine là, maintenant, dans votre chambre à coucher. Le lecteur de livre numérique est toujours ici, brisé, et de la fenêtre filtre la douce lumière d'un coucher de soleil. Votre estomac vous tiraille. C'est que vous n'avez pas mangé depuis un bon moment. Heureusement, vous aviez fait les courses hier : le frigo doit regorger de bonnes choses. Vous ouvrez la porte de la chambre et... vous vous retrouvez face à un escalier poussiéreux et vétuste qui n'aurait jamais dû se trouver là. Vous soupirez : bien entendu, ça ne pouvait pas être aussi facile. Il faut bien vous y résoudre, vous êtes toujours dans le même pétrin. Mais au moins, vous n'êtes pas mort. Allez, courage !

Montez cet escalier et rendez-vous plus haut, au numéro 192.

Reprenant votre souffle, vous relancez une tentative d'approche par la parole. On dit que la discussion est la solution à tous les problèmes, non ?

— Je sais que ça va paraître stupide, commencez-vous, mais je suis perdu au milieu de ce labyrinthe et il semblerait que je ne sois pas seul. Si une bonne âme, une âme charitable, voulait bien se donner la peine de me donner un coup de main, je...

— On n'est pas des âmes, hé, on est vivants, garçon ! tonne une voix à cinq centimètres de votre oreille, vous faisant bondir au plafond de terreur.

À peine avez-vous eu le temps de vous remettre de votre frayeur qu'une autre voix, celle-ci féminine, s'est approchée de vous.

— Ne faites pas peur à notre visiteur, Léonard, vous voyez bien que c'est sa première visite.

— Et c'est sans doute sa dernière aussi, répond l'autre voix avec un fort accent italien. Dans quelques heures, il sera comme nous : une ombre parmi les ombres...

— Sauf si nous l'aidons, reprend la voix féminine, semblant faire totalement abstraction de votre présence. Nous connaissons le chemin, nous pouvons l'aider.

— Les autres ne vont pas être contents, dit l'autre voix. Après tout, personne ne nous a aidés lorsque nous nous sommes perdus, nous. Pourquoi devrions-nous aider un inconnu ?

— Parce que je suis sympa ? tentez-vous sans être bien sûr de votre coup.

Un ange passe. Le silence s'éternise si bien qu'un temps, vous pensez de nouveau être seul dans le noir. Puis la voix féminine reprend.

— Moui, disons plutôt par charité, d'accord ? Nous donnons le coup de main que nous aurions aimé avoir reçu le jour où nous nous sommes égarés ici.

— Vous étiez comme moi ? demandez-vous. Enfin, je veux dire, vous cherchiez votre livre ?

— Il nous a piégés comme des débutants, soupire la voix féminine. Ce maudit Livre nous a joué un mauvais tour, et nous a fait croire qu'en trouvant notre livre, nous pourrions sortir d'ici. Mais c'est une vaste farce. Nous n'avons jamais trouvé notre livre. Rien qu'à cet étage, vous pourriez passer votre vie à chercher sans jamais rien trouver.

— En même temps, continuez-vous, il n'y a que des ouvrages scientifiques sans grande importance à cet étage. J'imagine que votre livre est ailleurs, non ?

— Qu'est-ce qui vous fait dire ça ? demande la voix, étonnée.

— Je suis libraire, voyez-vous, et le classement, c'est un peu mon dada. Et il se trouve que j'ai noté que malgré le bazar ambiant, une certaine forme d'ordre était à l'œuvre ici. Je suis certain que mon livre n'est pas ici. Peut-être à l'étage des romans...

Vous vous attendez à susciter un grand éclat de rire, mais au lieu de cela, la voix acquiesce.

— Vous avez raison, nous n'avons jamais pensé à chercher sur d'autres étages. Mais les romans sont tout en haut, souffle-t-elle d'un air inquiet. Vous avez encore du chemin devant vous...

— Vous voulez bien me conduire ?

Léonard, la voix masculine, que vous aviez failli oublier, s'éclaircit la gorge pour signaler sa présence.

— Les autres seront moins gentils que nous, dit-il. Ils ne vous laisseront pas sortir. Ce ne sont pas des gens très... fair-play, voyez. Ils ne sont pas prêts à aider quelqu'un alors que personne ne les a aidés, eux.

— Cela me ferait tellement plaisir, soupire la voix féminine. Donnons-lui la chance que nous n'avons jamais eue !

Un silence s'ensuit, le temps de la réflexion, supposez-vous. Puis vous entendez la voix masculine de Léonard vous susurrer à l'oreille, comme pour être certain que la voix féminine ne l'entende pas :

— Écoutez, mon vieux, je le fais seulement parce que j'ai un ticket avec cette petite ombre : si vous pouviez voir sa silhouette, vous tomberiez par terre. Je ferais tout pour lui faire plaisir. Ne le prenez pas personnellement, mais je n'ai aucune véritable envie de vous aider. Par contre, si ça peut m'aider à conclure...

— Pas de souci. Je ferai comme bon vous semble.

— Très bien, reprend Léonard à plein volume maintenant pour que la petite voix féminine puisse l'écouter. Nous allons les berner. Vous allez ouvrir vos oreilles en grand et suivre mes pas dans le noir. Je tâcherai d'être le plus bruyant possible, aussi soyez très attentif. Ainsi, vous éviterez d'alerter les autres ombres qui peuplent ce labyrinthe, et nous resterons discrets sur notre volonté de vous aider. C'est d'accord ?

— Léonard, vous êtes formidable ! dit la voix féminine.

— C'est dans la poche, vous murmure Léonard. Allez, on y va.

Et sur ces mots, le silence retombe, aussi lourd qu'une pierre. Un instant, vous pensez que Léonard et la jeune femme sont partis. Puis vous entendez le premier pas, lourd et puissant, suivi du deuxième.

Suivez Léonard jusqu'au 10.

Vous vous mettez à taper du pied tout en prenant votre air le plus méchant.

— Ce n'est pas possible, les gars, ce n'est vraiment pas possible ! Vous ne pouvez pas lire ce genre de bouquins ! Ce ne sont même pas des bouquins, ce sont des attrape-mouches ! Ils sont écrits par des équipes entières de scénaristes ratés qui se réunissent en groupe et prennent un pseudonyme commun pour vous refourguer ces bouses ! Non, vraiment : une narration, c'est un art extrêmement délicat. Laissez-moi vous expliquer le principe de la dramaturgie en trois actes, d'accord ?

Sous l'effet de la surprise, les trois bourreaux ne savent pas quoi répondre et restent bouche bée.

— Moi j'aime bien, ce genre de bouquins, finit par répondre le jeune homme à la voix fluette.

Prenant votre plus bel air de libraire, vous fronchez le sourcil gauche et plantez votre regard dans le sien.

— Nous saurons te guérir, mon petit ! répondez-vous.

Visiblement, vous les avez convaincus. Poussés par la curiosité, les trois bourreaux se sont assis autour de vous et vous écoutent débiter vos âneries habituelles sur l'élégance des Nouveaux Romantiques, sur la perfection mathématique d'une histoire à la dramaturgie bien huilée et sur le renouveau de l'autofiction. Au bout de deux heures, les bourreaux vous mangent dans la main. C'est tout juste s'ils ne vous demandent pas que vous leur lisiez du Proust.

— La prochaine fois que vous passerez à la librairie, finissez-vous par concéder. Maintenant, voudriez-vous avoir l'extrême obligeance de me montrer la sortie, s'il vous plaît ?

— Il n'y a pas vraiment de sortie, répond le type à l'air normal. Il y a une issue, tout au plus.

— Elle monte, cette issue ?

Les bourreaux acquiescent.

— Bien. Je saurai m'en contenter.

Après maints adieux larmoyants et mille remerciements (c'est aussi ça, le pouvoir du libraire), vous prenez congé de cette étrange compagnie qui vous aura fait saigner des oreilles, tout de même, et vous dirigez vers une petite porte dérobée au fond du salon de coiffure. Celle-ci donne sur une cage d'escalier étroite et qui sent le souffre. Après avoir gravi les quelques marches qui vous séparent de l'étage supérieur, vous finissez par aboutir devant une porte en fer, que vous ouvrez sans difficulté. Il fait drôlement chaud, ici, non ?

Un peu plus bas, les trois bourreaux rigolent.

— Il est tombé dans le panneau, ironise le petit nerveux. Et avec un grand sourire, en plus !

*Pour explorer la salle dans laquelle vous venez d'entrer, rendez-vous
au 115.*

Vous vous redressez devant le comptoir. Après tout, même si vous ne pouvez que le consulter, c'est déjà un premier pas. Vous pourrez peut-être trouver un moyen de l'emporter avec vous ensuite. De votre voix la plus douce et la plus compréhensible, vous dites :

— Je cherche un livre.

— Nous sommes peut-être vieilles, mais nous ne sommes pas séniles, jeune homme. Vous avez déjà formulé cette requête. Maintenant, nous avons besoin d'en savoir un peu plus. Son titre, par exemple ?

Gêné, vous baissez d'un ton.

— Je... Je ne sais pas.

— Comment cela ? Vous cherchez un livre et vous ne connaissez pas son titre ? Allons, c'est idiot. Vous connaissez au moins son éditeur, n'est-ce pas ?

De nouveau, sourire gêné. Vous revoyez passer devant vos yeux des générations de clients de votre librairie, que vous avez éconduit d'un revers de main dédaigneux au simple prétexte qu'ils ne connaissaient rien du livre qu'ils cherchaient non plus. Maintenant, vous êtes bien ennuyé.

— Son auteur, peut-être ? demande la vieille dame, excédée.

Une idée vous traverse.

— J'imagine que c'est moi.

— Vous êtes l'auteur du livre que vous cherchez et vous n'en connaissez pas le titre ? demandent les trois vieilles dames en chœur. Vous devriez avoir honte, jeune homme. Donnez-moi votre nom...

— Bien sûr ! C'est... C'est...

Bon sang, vous l'avez sur le bout de la langue ! Mais impossible de vous en souvenir. Maudits vers de bibliothèque, il semblerait qu'ils vous aient aussi grignoté le nom au cours de la bataille. Vous ne perdez pas espoir. Vous expliquez votre cas posément aux trois vieilles dames, qui écoutent d'une oreille compatissante (ou dépitée). Elles finissent alors par comprendre.

— Je vois, c'est un livre Personnel. Avec les détails que vous venez de nous donner, et suivant la date d'entrée du volume, nous pouvons peut-être faire quelque chose. Laissez-nous regarder dans nos fiches récentes...

Vous patientez donc. Une heure plus tard, et alors que vous pensiez les vieilles dames endormies sur leurs fiches, un sursaut traverse l'une d'elles.

— Je crois que j'ai trouvé, dit-elle avant de disparaître pour aller chercher un livre un peu plus loin.

Au bout de quelques minutes, la vénérable bibliothécaire revient avec un livre sous le bras. Puis elle vous le tend.

— Vous avez dix minutes, dit-elle.

Extatique, vous prenez le livre en les remerciant chaleureusement et allez vous installer à la table des consultations, un peu plus loin. Vous époussetez la surface laquée qui n'a visiblement pas servi depuis des lustres, puis y déposez le précieux livre, objet de toutes vos recherches. Vos efforts n'auront pas été vains !

Vous ouvrez le livre. Un grognement. Bizarre. Vous tournez les pages. Le livre est écrit dans une langue que vous ne savez pas lire. Vos espoirs commencent à décliner. Soudain, vous sentez une haleine chaude vous souffler sur le visage. Vraiment bizarre. Car elle provient du livre, assurément. Vous continuez de feuilleter, plus par curiosité que par réelle conviction, lorsqu'au milieu des pages, vous tombez sur quelque chose d'inhabituel pour un livre. Oui, c'est bien ça. On dirait une langue. Ce

bouquin a une langue, mon vieux, voilà d'où provenaient les grognements et l'haleine fétide ! Vous avez juste le temps de vous reculer avant que la couverture ne se referme sur vos mains dans un claquement sec ! Car ce livre a des dents, et des grosses !

Si vous préférez vous enfuir en hurlant dans les rayonnages des bibliothèques pour vous mettre à l'abri, rendez-vous au 86.

Si vous choisissez de vous jeter courageusement sur le livre pour lui fermer le clapet, tout en faisant signe discrètement aux vieilles dames que ce n'est probablement pas le livre que vous cherchiez, rendez-vous au 120.

Bien, mon vieux, vous y voilà : vous aviez pourtant juré que vous ne porteriez jamais la main sur un enfant, mais c'est un cas de force majeure. Surtout quand l'enfant en question est armé d'un gigantesque couteau et hurle ses grands dieux qu'elle va vous trucider. C'est le moment de corriger cette petite écervelée.

Rendez-vous au 107.

Contrairement à l'étage précédent, l'escalier que vous gravissez actuellement s'élargit petit à petit. Passant de la vétusté poussiéreuse et branlante que vous avez l'habitude de voir ici à quelque chose de plus noble et de moins sale, les marches prennent petit à petit des airs royaux et fastueux à mesure que vous les grimpez une à une. Finalement, le passage s'élargit complètement, et de magnifiques moulures font irruption dans votre champ de vision. Des peintures murales également, représentant des scènes de guerres mythologiques, s'étalent de part et d'autre de l'escalier, entre deux colonnes d'inspiration antique. Le plafond, quant à lui, s'est transformé aussi. Avant, vous aviez peur qu'il vous tombe sur la tête. Maintenant, c'est un dôme magnifique dont les lanternes dorées font ressortir le volume. Quelle beauté, vraiment ! On se croirait au Louvre. Finalement, les escaliers se séparent en deux volées de marches, rejoignant chacune le côté d'un magnifique palier en marbre, devant lequel se découpe une grandiose porte à double battant. Il ne manque plus que les trompettes, mon vieux. Ébahi par tant de fastes, vous vous approchez de la porte. Il y a un bouton de sonnette sur le côté droit. Il indique : « Sonnez puis entrez ». Un autre panneau, écrit beaucoup plus gros celui-ci, est accroché au battant de gauche. En lettres capitales s'étale le mot : « SILENCE ! »



Qu'allez-vous faire maintenant ?

Pour entrer sans sonner, allez au 39.

Pour entrer poliment sur la pointe des pieds après vous être essuyé les pieds, curé les ongles, nettoyé les oreilles, rendez-vous au 208.

Pour jeter furtivement un coup d'œil par le trou de la serrure, rendez-vous au 47.

Vous vous effondrez sur le sol, comme en proie au plus violent des évanouissements. Bien sûr, vous en rajoutez un peu : main sur le front, visage décomposé, soupir évanescent avant de heurter délicatement le sol... vous étiez parfait, mon vieux, vous auriez dû faire acteur de cinéma !

Fermant les yeux, vous ne voyez pas ce qui se passe autour de vous. Puis soudain, tous les petits vampires se mettent à applaudir.

— Bravo ! Formidable ! Quel comédien ! entendez-vous de toute part derrière vos paupières closes et votre respiration presque éteinte.

Mais devant votre absence de réaction, les vampires taisent progressivement leurs applaudissements, avant de se plonger dans le silence.

— Vous pensez qu'il est mort ?

— Il en a l'air.

— Je croyais qu'il jouait la comédie.

— Et bien apparemment, non. Bon, tant pis...

Vous entendez de petits pas bruisser autour de vous, s'affairer à bouger des meubles. Puis vous sentez de petites mains soulever votre corps de terre, religieusement, et vous emmener.

— Dommage, entendez-vous dire le premier mini vampire, il avait l'air amusant.

Les petits vampires vous emportent avec eux sur quelques mètres, puis vous redressent. Vous entendez le bruit d'une serrure qui s'ouvre. Discrètement, vous levez une paupière pour voir ce qui se passe. Une armoire normande énorme de laquelle dépasse un robinet sinistre, gouttant d'un liquide rouge répugnant. La porte de l'armoire s'ouvre. Et vous sursautez d'horreur, avant de vous mettre à hurler !

À l'intérieur de l'armoire, une bonne dizaine de cadavres sont encastrés les uns dans les autres.

— Je ne suis pas mort ! hurlez-vous en vous libérant de l'étreinte des créatures.

— Nous le savions bien, répond le vampire en riant. Mais vous vous êtes donné tellement de mal pour nous faire croire à votre trépas que nous avons jugé bon de jouer le jeu. Maintenant, c'est à vous de jouer le nôtre.

Le petit vampire retourne s'asseoir à sa table.

— Vous êtes un marrant, hein ? Okay, je vous propose un petit jeu : nous allons jouer votre sort à cache-cache. C'est un jeu auquel mes frères et moi nous adonnons avec passion... et c'est encore mieux quand il y a un invité. Si vous ne voulez pas finir comme vos prédécesseurs entassés dans le bar, dit le vampire en désignant l'armoire fermée, il va falloir être bon ! D'autant que nous connaissons beaucoup d'excellentes cachettes ici...

Vous retenez difficilement votre envie de vomir devant l'amoncellement de cadavres exsangues à l'intérieur de l'armoire, mais parvenez néanmoins à répondre.

— D'accord. Jouons à cache-cache, dites-vous.

Les vampires tapent dans leurs mains, visiblement ravis.

— Formidable ! Rien de tel qu'une bonne partie de cache-cache avant le déjeuner !

Sur ces bonnes paroles, rendez-vous au 154 pour jouer.

Cette course poursuite semble ne jamais devoir se terminer. Alors que vous commencez à perdre votre souffle et à souffrir d'un point de côté terriblement douloureux, vous entendez les grognements de la petite fille se rapprocher à chaque pas.

— Je vais te faire la peau, hurle la délicieuse petite créature à la robe à pois. Je vais faire frire tes boyaux et m'en faire des boucles d'oreille !

Pas vraiment le genre de mots doux qui vous incitent à ralentir, pas vrai ?

Si vous voulez néanmoins poursuivre cette course, quitte à perdre vos poumons en route, rendez-vous au 70.

Sinon, faites face à ce petit démon en culotte courte et rendez-vous au 21.

La lectrice a bien tenté de vous prévenir, mais vous n'en faites qu'à votre tête, n'est-ce pas ? Vous n'avez pas achevé de lire la première phrase de ce livre que pour rien au monde, on ne vous convaincrerait de le lâcher. Quel style ! Quelle maîtrise ! Quelle structure ! Quel suspens ! Il se pourrait bien qu'il s'agisse du livre parfait !

— Et vous n'avez pas fini, soupire la lectrice, dépitée. Ils en ont des tonnes, des comme ça. Impossible d'arrêter. Croyez-moi, j'ai essayé.

Mais vous êtes un libraire, bon sang ! Vous savez comment arrêter une lecture passionnante pour vous plonger dans le dernier bouquin à la mode. Vous savez zapper d'un ouvrage à l'autre. Si les libraires avaient un super pouvoir, ce serait celui-ci. Alors c'est le moment de l'utiliser avant que ce livre ne vous grignote complètement la tête. Courage, mon vieux !

*Pensez au titre d'un livre. Si celui-ci comporte l'un des mots suivants :
« Temps », « Poule », « Route », « Harry Potter », rendez-vous au 58.
Sinon, rendez-vous au 14.*



Le dragon s'en va chercher une pile de feuilles un peu plus loin, puis revient et dépose le tas face à vous. À votre échelle, ces feuillets sont des posters : les manipuler est une tâche compliquée. Néanmoins, vous parvenez à déchiffrer la fine écriture du dragon et à vous plonger dans le roman. Ce que vous lisez vous stupéfie ! Style clair, concis sans être austère, avec un raffinement tout particulier pour les détails, et parfaitement homogène. Des personnages hauts en couleurs, aux dialogues profonds sans être lourds, et aux relations complexes sans pour autant être torturées. Une intrigue qui se met savamment en place, construite en puzzle aux pièces parfaitement imbriquées, sans longueur ni fausse note... En fait, ce livre est tout simplement le meilleur que vous n'ayez jamais lu, tant et si bien qu'il vous est très difficile de décrocher votre regard des feuillets. Il vous faut la suite ! Absolument ! Le seul défaut est probablement l'odeur des feuillets : on dirait qu'ils ont été conservés dans une reliure en peau de poisson pourri.

Le dragon, lui, vous regarde d'un œil inquiet.

— **ALORS ?** rugit-il de sa voix de tonnerre.

— C'est excellent, répondez-vous. Proprement excellent. Je ne vois aucun problème pour le moment. C'est un ouvrage qui frôle la perfection, pour ne pas dire qu'il l'atteint.

— **JE SUIS FLATTÉ**, dit le saurien. **MAIS C'EST L'ACTE SUIVANT QUI POSE PROBLÈME. VOUDRIEZ-VOUS LE LIRE ?**

Si vous souhaitez lire vous-même l'acte suivant, rendez-vous au 164.

Si pour une raison ou pour une autre, l'une de vos précédentes péripéties vous donne l'intuition qu'il n'est peut-être pas sage de continuer à lire ce livre, et qu'il serait préférable que le dragon vous le raconte lui-même, rendez-vous au 184.

Le type à l'air parfaitement banal sort un livre d'un sac banane qu'il portait autour de la taille, s'assoit en face de vous et ouvre l'ouvrage à la première page. Pendant qu'il s'éclaircit la voix, les deux autres vous regardent, l'air désolé.

— Tu as vraiment choisi le pire, dit le petit nerveux. Je n'aimerais pas être à ta place.

Puis les deux bourreaux restants posent un casque antibruit sur leurs oreilles avant de reculer.

Le type à l'air banal commence alors sa lecture à haute voix. Il s'agit d'un roman de gare, du genre policier, un peu ésotérique, avec des références aux francs-maçons, à la kabbale, aux Illuminati et tout ce qui s'ensuit. Le héros, un policier qui s'est retiré du métier suite au meurtre de sa femme dans d'atroces circonstances, est rappelé sur le devant de la scène quand on découvre qu'un prêtre a été assassiné en Italie selon le même mode opératoire que sa défunte épouse. Évidemment, c'est cousu de fil blanc et ça n'a rien de littéraire. Mais vos oreilles devraient pouvoir supporter ça, non ?

Les minutes passent, et avec elles les pages. Il faut bien avouer que vous commencez à sentir un mal de tête assez aigu se répandre sous votre crâne. Comme si ce roman abominablement sirupeux avait un pouvoir sur vous, un pouvoir... d'ennui. Vous ne vous êtes jamais ennuyé en classe ? Je veux dire, ennuyé si fort que vous avez pensé pouvoir en mourir ? Bon sang, mon vieux, c'est ce qui est en train d'arriver ! Ces trois bourreaux du dimanche sont là pour vous faire la lecture, mais pas n'importe laquelle : une lecture ennuyeuse à en mourir.

Il faut réagir, et au plus vite ! Fort heureusement, vous êtes dans un salon de coiffure. Ce tiroir juste derrière vous pourrait bien contenir des ciseaux, ou un quelconque autre instrument tranchant. Il va falloir la jouer fine.

Rendez-vous au 130.

À bout de souffle, vous franchissez la porte en laissant la jeune femme derrière vous. Tant pis pour elle, cette imbécile n'avait qu'à être moins paresseuse, pensez-vous pour calmer votre culpabilité. Vous claquez la porte et reprenez votre respiration. Ce n'est pas tout ça, mais vous avez un chemin à poursuivre et un livre à retrouver, vous vous souvenez ? Allons, remontez cette passerelle et continuez votre route. Le temps file.

Rendez-vous au 9.

Tandis que vous poursuivez votre comptage à haute voix, vous entendez un soupir général d'impatience traverser la salle entière. Mais peu importe : les règles sont claires, et il n'y a pas de limite à la période de comptage ! Il est normal d'imaginer que la proie puisse souhaiter prolonger de quelques secondes son existence, non ? Vous entendez des bruits, des grattements. Visiblement, ça bouge derrière. Les soupirs et les grognements reprennent de plus belle. Votre petit jeu n'a plus l'air de les amuser.

Arrivé à 500, vous vous retournez. Tous les petits vampires sont sortis de leur cachette, vous font face et vous encerclent. Ils n'ont pas l'air content.

— Vous avez fini, oui ? demande l'un d'entre eux. Ça commence à bien faire !

Il va falloir faire preuve de répartie, mon vieux. Qu'allez-vous dire ? Réfléchissez bien !

« Non, je n'ai pas encore fini : retournez vous cacher ! » Rendez-vous au 24.

« Arrêtons ce petit jeu stupide et faites ce que vous avez à faire ! »
Rendez-vous au 64.

Le Sphinx se penche vers vous puis, après avoir jeté un œil à son précieux carnet, se met à réciter :

« Quelle est la chose qu'on reçoit sans remercier, dont on jouit sans savoir comment, qu'on donne aux autres quand on ne sait où l'on en est, et qu'on perd sans s'en apercevoir ? »

Cette fois-ci, aucun doute : l'énigme est bien de Voltaire, le célèbre philosophe des Lumières. Mais le Sphinx a l'air tellement pris à son jeu que vous vous en voudriez de le décevoir. Allons, il va falloir donner une réponse maintenant. Fort heureusement, vous la connaissez. N'est-ce pas, que vous la connaissez, hein ?

Si la bonne réponse – selon vous – est : LE PLAISIR, rendez-vous au 41.

Si la bonne réponse – selon vous – est : L'ARGENT, rendez-vous au 18.

Si la bonne réponse – selon vous – est : LA VIE, rendez-vous au 50.

Si la bonne réponse – selon vous – est : LE TEMPS, rendez-vous au 173.



201

Contre toute logique, vous choisissez de vous jeter contre le dragon avec votre poutre vaguement pointue en guise de lance. De la chance, mon vieux, il va vous en falloir, et ce n'est pas peu dire ! Parce que ce que vous venez de faire est complètement idiot. Choisissez un chiffre entre 1 et 10.

Si le résultat est compris entre 1 et 5, rendez-vous au 78.

S'il est compris entre 6 et 10, rendez-vous au 112.

Vous vous contorsionnez sur votre chaise en mimant la douleur de votre mieux (ce n'est pas très difficile, puisque vos oreilles viennent juste de se mettre à saigner abondamment) afin de mieux atteindre le tiroir. Mais ces liens sont bien trop serrés et vous empêchent d'être efficace. En désespoir de cause, tout ce que vous parvenez à attraper est un vulgaire sèche-cheveux, qui ne vous sera pas d'une grande utilité (à moins que vous n'ayez brusquement des cheveux à sécher). La douleur arrive à son paroxysme, lorsqu'une idée de génie vous traverse l'esprit. Vous allez jouer au mort, mimer votre agonie avant qu'elle ne se produise pour de vrai, et croiser les doigts pour qu'ils arrêtent la lecture dans la seconde. Ainsi, peut-être vous détacheront-ils ? Vous pourriez alors en profiter pour vous enfuir.

Fort de cette idée brillante, vous peaufinez votre numéro avant d'entrer en scène.

Rendez-vous au 143 pour la première.

Ce labyrinthe semble ne pas avoir de fin. Vous tournez, tournez, tournez, sans jamais retomber sur le même endroit, et pourtant impossible de trouver une sortie. Les murs s'étendent sur d'improbables distances, étalant leurs étagères de livres à l'infini, mais ni porte, ni fenêtre pour vous donner un quelconque indice. Vous poursuivez encore un temps à la lumière du champignon, avant de constater que sa lumière décroît sensiblement. Et pour cause : votre corps s'est presque complètement obscurci, maintenant ! Vous n'êtes presque plus qu'une ombre en relief : seule votre tête, comme perchée au sommet d'un mannequin peint en noir, a gardé sa texture et ses couleurs. Mais plus pour longtemps. Soudain, le champignon s'obscurcit, vous plongeant dans le noir le plus total. Vous comprenez alors que vous êtes devenu une ombre parmi les ombres : le champignon, après avoir absorbé toute votre lumière, s'est finalement éteint. Pour vous, il n'y aura plus que l'obscurité, pour toujours. Vous pourriez essayer de retrouver votre chemin, bien sûr. Mais que dira votre mère en voyant que vous n'êtes plus, littéralement, que l'ombre de vous-même ? C'est sans compter sur ces mains qui vous frôlent dans le noir, qui vous tirent, vous attirent vers le fond en riant. Tous ces aventuriers qui ont par le passé fait la même erreur que vous, et qui sont restés prisonniers du noir. Bienvenue au club ! Vous êtes maintenant chez vous.

Pour recommencer l'aventure, rendez-vous au 1.

Le Sphinx hausse les épaules.

— Hélas, ce n'est pas la bonne réponse. Vous savez ce qui vous attend, n'est-ce pas ?

Mais avant que vous ayez eu le temps de répliquer, l'immense créature mi-homme mi-lion se jette sur vous, crocs et griffes en avant. C'en est fini de vous, mon vieux.

Méditez là-dessus et retournez au 1 pour recommencer.

Malheureusement, l'hydre est beaucoup plus rapide que vous, et pour cause : son long corps de serpent lui permet de ramper au sol plus vite que l'éclair. La voilà sur vous avant que vous ayez eu le temps de porter un nouveau coup de lame. Le gros reptile vous enserre maintenant dans ses anneaux, prêt à fondre sur vous.

— On fait moins le malin maintenant ! fanfaronne l'hydre victorieuse. As-tu une dernière volonté, humain ?

Vous êtes dans de beaux draps, mon vieux. Qu'allez-vous faire ?

Tenter le tout pour le tout, et essayer de vous glisser en dehors des anneaux de l'hydre en espérant récupérer votre livre un peu plus loin ?

Rendez-vous au 138.

Vous mettre à siffloter la Marseillaise en secouant fort la tête (eh quoi, tout le monde a ses petites passions, surtout quand il s'agit de dernières volontés) ? Rendez-vous au 180.

Domage mon vieux, mauvaise réponse : les vampires ne semblent pas avoir le sens de la pitié. L'avantage des petits vampires, c'est que leurs crocs sont petits aussi. L'inconvénient, c'est que vous dévorer vivant va prendre, du coup, beaucoup plus de temps. Vous êtes mort, il va falloir vous y faire.

Rendez-vous au 1 pour recommencer le livre.

Alors que vous terminez d'écrire votre phrase à la suite du paragraphe précédent, le Livre éclate de rire. Assis sur son trône, il vous contemple d'un air navré.

— Mon pauvre ami, dit-il. Tu ne peux pas me détruire. Je suis ici chez moi... en fait, si l'on veut être précis, nous sommes ici EN MOI. Toutes tes tentatives pour me détruire sont vouées à l'échec.

Alors que vous êtes sur le point d'abandonner tout espoir, un éclair de génie vous traverse. Eurêka, comme disait l'autre.

— Vous avez dit tout à l'heure que nous étions un « nous »... Ce livre raconte notre histoire commune. Pas seulement la mienne, n'est-ce pas ?

Mais vous savez déjà que vous avez raison. Ce n'est pas votre seule vie qui est consignée dans les pages de cet ouvrage : de nombreux passages évoquent également la genèse du Livre. Il y a peut-être une piste à creuser de ce côté-là.

Rendez-vous au 141.



Après avoir sonné, vous poussez la lourde porte en essayant de la faire grincer le moins possible et pénétrez dans le vestibule sur la pointe des pieds. Une fois à l'intérieur, la porte se referme d'elle-même en silence. Vous faites quelques pas dans la petite pièce, un hall d'entrée voué à donner sur une salle plus large, un peu plus loin sans doute. Sur le mur de droite, vous remarquez qu'à côté d'une jolie plante en pot, il y a une porte d'ascenseur, ainsi qu'un bouton d'appel. Un peu plus loin, un panneau pointant vers la gauche indique « Bibliothèque ». Un autre, indiquant la même direction, dit « Chut ! »

Vous entendez quelqu'un s'éclaircir la gorge derrière vous, aussi vous sursautez avant de vous retourner. Postés de chaque côté de la grande porte, deux gardes en armes surveillent le vestibule. On dirait des légionnaires romains. Équipés d'une armure qui couvre leur poitrine et leurs épaules, ils portent une petite jupette et des sandales de cuir, ainsi qu'un casque à crête. Il vous vient bien l'envie de vous moquer, mais la taille des lances qu'ils tiennent contre eux vous empêche toute remarque désobligeante.

— Chut ! dit l'autre légionnaire à l'attention de celui qui s'est raclé la gorge.

— Je sais bien, répond son collègue sans faire attention à vous, mais j'ai un chat dans la gorge !

— Garde-le dans ta gorge, alors ! Les patrons n'aiment pas le bruit ! chuchote l'autre garde avant de se replonger dans un silence et une immobilité religieuse.

Allez-vous plutôt demander votre chemin aux gardes avant toute chose ? Rendez-vous au 168.

Allez-vous jeter un coup d'œil à cette cage d'ascenseur ? Rendez-vous au 145.

Ou bien allez-vous vous rendre directement à la bibliothèque, un peu plus loin ? Rendez-vous au 212.

Les portes de l'ascenseur se ferment derrière vous, mais la cabine semble ne pas vouloir monter. Étrange. Vous frappez sur le boîtier de commande.

— Tu vas fonctionner, saleté de machine !? éructez-vous sans politesse feinte.

La cabine répond, à sa manière. D'un petit trou situé au-dessus de votre tête commence à s'écouler un puissant flot d'eau trouble. Quelques minutes plus tard, la cabine s'est remplie de manière inquiétante. Vous tentez bien d'appeler à l'aide, mais peine perdue : personne ne viendra vous aider. Vous n'avez plus qu'à retenir votre respiration aussi longtemps que vous le pourrez. Quand vous en aurez assez, je vous propose de mourir en toute quiétude. Évitez d'insulter les ascenseurs, la prochaine fois.

Retournez au 1 pour recommencer votre périple.

Mauvaise idée que celle de mentir, mon vieux. Vous n'avez aucun objet en votre possession, et les vers ont déjà commencé leur ascension le long de vos jambes.

Rendez-vous au 57 pour commencer à courir.

Hé oui, il faut bien confier au hasard certaines décisions ! Concernant celle de votre fuite aussi rapide qu'imbécile, le hasard est en votre faveur cette fois-ci. Les meubles que vous avez réussi à placer entre les vampires et vous les ralentissent suffisamment pour vous permettre d'arriver à la porte. Vous ouvrez le battant en trombes et franchissez le seuil sans demander votre reste. De l'autre côté, vous entendez les multiples bruits produits par les petites têtes qui viennent se cogner contre le bois de la porte. Fort heureusement pour vous, vous êtes tirés d'affaire : la porte dispose d'un loquet que vous venez d'enclencher. La mauvaise nouvelle, c'est que vous venez de vous enfermer dans les toilettes. Et qu'il n'y a visiblement aucune autre issue que celle par laquelle vous venez de passer. Ce qui ne manque pas de bien faire rire les vampires.

— On a besoin de se retrouver seul ? demande une voix aigüe de l'autre côté. Pas de souci, nous allons attendre notre tour. Nous avons tout le temps...

Il va falloir vous faire à l'idée : vous êtes piégé. Qu'allez-vous faire ?

Inspecter les murs à la recherche d'une sortie dérobée : rendez-vous au 4.

Sortir tout de suite et affronter la colère des vampires : rendez-vous au 100.

Passant le vestibule, vous poussez les portes en verre teinté qui vous séparent de la bibliothèque... et c'est le choc ! Cet endroit est proprement stupéfiant ! D'abord, il y a ce plafond. Il doit bien faire dix mètres de haut et est intégralement peint de scènes champêtres, en différents tableaux et cartouches, qui donnent une impression de richesse infinie de détails : le genre de peinture qu'on ne trouve que dans les palais royaux, pensez-vous. Puis la taille, bien sûr : cette bibliothèque est aussi grande qu'un hall de gare ! Peut-être même plus grande que dix halls de gare ! En fait, vous n'en voyez même pas la fin. Les étagères s'étendent sur des kilomètres, déroulant leur bois précieux et laqué au loin, vers l'horizon. Et tout ce qui vous sépare de ce paradis pour amateurs de livres est un petit comptoir posté juste devant vous, derrière lequel marmonnent trois vieilles dames dont l'une d'elles vient tout juste de lever la tête vers vous. Avant même que vous ayez eu le temps de faire le moindre geste, celle-ci se tourne et fronce les sourcils d'un air grave. Puis elle pose son index en travers de sa bouche.

— Chuuut ! dit-elle, l'air plus que féroce, alors que vous n'avez pas encore fait le moindre bruit.

Pour aller demander un renseignement à ces vieilles dames (probablement affables, et parfaitement à même de vous aiguiller, puisque cela semble être leur métier de trouver des références) à propos de votre livre, rendez-vous au 35.

Si vous avez examiné l'ascenseur tout à l'heure, peut-être avez-vous un autre renseignement à demander ? Rendez-vous au 75.

Si vous préférez ignorer les recommandations de silence qui s'affichent un peu partout autour de vous, et braver la fureur des trois vieilles dames, foncez vers la bibliothèque en hurlant et en gesticulant frénétiquement, et rendez-vous au 86.

Tandis que vous lâchez le stylo, vous observez la petite fille passer d'une expression de terreur absolue à une moue de dépit.

— Alors c'est vrai, ce que disait le livre...

— Qu'est-ce qui est vrai ? demandez-vous.

— Que tu es un imbécile !

Sur ces bons mots, la fillette se jette sur vous et tranche votre gorge aussi facilement que du papier. Vous aurez tout le loisir de réfléchir sur l'opportunité de lâcher votre seule arme sur le sol lorsque vous faites face à un assaillant, puisque vous êtes mort.

Rendez-vous au 1 pour recommencer.

Le dragon baisse la tête, suffisamment pour vous permettre de monter dessus. Puis aplatissant son cou, il vous laisse vous placer dans son dos, juste entre ses deux ailes.

— ACCROCHEZ-VOUS, dit-il. ÇA VA SECOUER !

Sur ces mots, le dragon bat des ailes et fait décoller du sol son immense carcasse. Heureusement pour vous, les écailles de son armure naturelle sont suffisamment grosses pour vous permettre de vous y accrocher. Le dragon s'élève majestueusement le long de la cheminée, puis passe à travers le conduit qui mène à l'extérieur. Quel spectacle ! Vous pouvez maintenant contempler l'intégralité de la tour depuis l'extérieur. On dirait une gigantesque termitière posée en équilibre sur une microplanète, dérivant dans l'espace infini du cosmos. Aucune possibilité de s'enfuir de là, même avec la meilleure volonté du monde. La cheminée du dragon n'est pas la cheminée principale du puits. En effet, le conduit par lequel vous êtes sorti est surplombé de plusieurs dizaines de mètres par le sommet de la tour.

— Je veux que vous me conduisiez tout en haut ! dites-vous au dragon.

— PAS DE PROBLÈME ! LE TEMPS EST AU BEAU FIXE, ON NE DEVRAIT PAS AVOIR DE PÉPIN. MAIS JE NE SUIS PAS SÛR QU'IL SOIT CONTENT DE VOUS VOIR LÀ-HAUT...

Redoublant d'effort pour s'élever à hauteur du sommet, le dragon bat des ailes jusqu'à parvenir au faîte du bâtiment. Puis plongeant à la verticale, il s'engouffre dans la cheminée.

Rendez-vous au 132.

La fillette, comme contrainte au bon vouloir de votre plume, demeure figée sur place, le couteau en l'air. Elle vous regarde d'un air très méchant. Si elle pouvait, elle vous transpercerait des yeux. Le livre essaye bien de reprendre le dessus en écrivant tout seul la suite de l'histoire, mais vous êtes plus rapide et parvenez à raturer à chaque fois qu'une nouvelle phrase se forme sur ses pages. Vous ne pouvez pas demeurer éternellement dans ce pétrin : il va falloir agir. Qu'allez-vous écrire sur le livre ?

Si vous préférez décrire la manière dont cette si dangereuse petite fille s'est soudain transformée en petit singe de ballet, rendez-vous au 82.

Si vous écrivez la façon dont une porte de sortie s'est soudain ouverte dans le mur blanc, rendez-vous au 12.

Enfin, si vous préférez écrire que vous êtes soudainement revenu chez vous, sain et sauf, dans votre appartement (après tout, qui ne tente rien n'a rien), rendez-vous au 187.

Le livre du pupitre repose sur un coussin de satin blanc et n'a pas été, semble-t-il, ouvert depuis longtemps, si l'on se fie à la manière dont craque le cuir de sa reliure blanche lorsque vous la manipulez.



Un instant, un espoir vous étreint : disposé de cette manière, seul au milieu d'une pièce... c'est peut-être votre livre, qui sait ? Mais vous déchantiez très vite : les pages du livre que vous venez d'ouvrir sont blanches, elles aussi. Rien d'écrit, rien d'imprimé... Vous avez beau inspecter chaque page les unes après les autres, il n'y a rien de rien dans ce... d'ailleurs, peut-on encore appeler ça un livre, lorsqu'il n'y a rien dedans ? Ce cahier, ce carnet, ou quoi que ce soit, ne vous apportera rien, sauf si vous avez besoin d'y noter quelque chose. Votre liste de courses, par exemple. Laissez tomber, vous feriez mieux de... hé ! Attendez ! Revenez sur cette page ! Oui, on dirait qu'il y a quelque chose d'écrit. Pourtant, vous pourriez jurer que vous aviez vérifié cette page plusieurs fois...

« Le libraire finit par s'extirper du boyau. Il avait pris du poids ces dernières années, ce qui ne l'aida pas à sortir par l'orifice étroit. Il s'écrasa de tout son long sur le sol de la salle blanche... »

Étrangement réaliste, comme style, non ? On dirait que l'auteur puise son inspiration dans des événements récents, et que son style n'est pas des plus aimables.

« L'air idiot, le libraire se redressa et inspecta la pièce. Il lui fallut un bon moment avant de découvrir le livre, pourtant déposé sur un pupitre au milieu, ce qui indiquait bien que l'individu n'était pas très malin. »

Non content d'être approximatif, ce livre est aussi extrêmement malpoli, pensez-vous. Vous tournez la page. À mesure que l'histoire se poursuit, les pages se noircissent d'elles-mêmes. Comme si la plume invisible de l'auteur parcourait le papier à mesure que vous lisez. L'effet est saisissant.

« Malgré ses piètres prédispositions, le libraire parcourut les pages du livre. Elles étaient blanches, si bien qu'il crut un instant n'avoir en face de lui qu'un vulgaire carnet. S'il avait été plus cultivé, l'empoté aurait tout de suite reconnu le célèbre Métamorphe du docteur Kaplan : un livre aux propriétés étonnantes, en vérité. Mais le libraire n'eut pas le temps d'arriver à cette conclusion. Car elle était déjà là. »

— Comment ça, déjà là ? demandez-vous à haute voix.

Vous redressez la tête, espérant que ce « Elle » ne soit pas un monstre en furie ou un insecte géant. Fort heureusement, ce n'est rien de tout ça.

— Bonjour, dit la petite fille en jolie robe à pois qui vous fait face.

Vous regardez autour. Personne d'autre. Juste cette petite fille aux joues rondes et rouges qui vous fait un grand sourire.

— Bonjour, répondez-vous (car vous n'avez pas oublié votre politesse). D'où tu sors, toi ?

La fillette aux boucles blondes (qui est décidément craquante) lève le doigt et, toujours souriante, vous montre le livre sans rien dire. Vous baissez la tête pour lire la suite.

« La fillette pointa le livre du doigt et s'amusa de la perplexité de son interlocuteur. Tandis que le libraire essayait vainement de percer son secret, elle décida qu'il valait mieux changer de décor : le blanc ne seyait pas à la couleur de sa robe. Elle ferma les yeux et imagina un désert de sable rouge, comme dans les livres de voyage que son père lui lisait autrefois. »

Un vent chaud vous caresse alors la joue. N'osant relever la tête, vous entendez le rire de la petite fille résonner devant vous.

— C'est mieux comme ça, non ?

On peut dire ça, oui. Un immense désert de sable rouge vous entoure désormais.

— Dessine-moi un mouton, dit alors l'adorable enfant.

— Quoi ?

— Dessine-moi un mouton.

— C'est une blague, hein ? Une mauvaise blague ?

Puis reprenant votre lecture, vous tournez la page du livre blanc et poursuivez votre lecture.

« Bien sûr que c'était une blague. »

La petite fille sourit encore, mais semble maintenant cacher quelque chose derrière son dos. Vous reprenez la lecture.

« Le libraire remarqua que la petite fille dissimulait quelque chose. L'enfant, elle, frôla du bout du doigt la lame effilée qu'elle cachait derrière elle. Son fil était bien aiguisé. Elle n'aurait aucun mal à transpercer la chair de l'imbécile. Elle pourrait ensuite se repaître de ses entrailles, comme d'habitude. »

Bon, ça se corse, mon vieux. Il va falloir prendre une décision. Qu'allez-vous faire ?

Ne pas croire les imbécilités débitées par un livre stupide et insultant, et ignorer le danger éventuel (après tout, c'est peut-être une fleur qu'elle tient derrière elle) ? Ces bonnes petites joues rouges méritent bien un petit pincement paternel. Rendez-vous au 95.
Vous enfuir dans ce désert imaginaire aussi vite que possible ? Rendez-vous au 129.

Vous saisir de ce stylo qui ne vous quitte jamais (eh, vous êtes libraire, pas coureur cycliste) en espérant avoir une bonne idée avant la fin de ce chapitre ? Rendez-vous au 126.

À peine la porte passée, vous êtes frappé par la chaleur qui se dégage de l'endroit où vous venez d'entrer : ici l'air ondule en volutes chaudes, il brûle presque vos poumons et brouille votre champ de vision. La pièce dans laquelle vous vous trouvez est un gigantesque espace circulaire, qui monte en cône jusqu'au sommet pour se terminer par un trou que vous devinez être une cheminée et par lequel l'air chaud remonte. On pourrait comparer cette pièce à un tipi d'indien en dur... sauf qu'à la place des indiens, un gigantesque dragon se tient au centre ! Reposant sur le ventre, le dragon semble s'ennuyer : il tient dans sa griffe droite un énorme crayon dont la mine repose sur une feuille vierge format poster posée à même le sol. De sa patte gauche, il maintient sa terrible tête reptilienne pour lui éviter de choir lamentablement. Ce saurien légendaire a l'air en panne d'inspiration, visiblement.



Allez-vous vous approcher du dragon et lui demander de vous en dire plus sur les raisons de son ennui ? Rendez-vous au 80.

Ou préférez-vous vous faire le plus discret possible et contourner l'abominable créature afin d'en apprendre davantage sur un éventuel point faible dans sa cuirasse (il paraît que tous les dragons ont un

point faible) ? Dans ce cas, faufilez-vous au 16.

D'un bond, vous parvenez à arracher des mains calcifiées du squelette la vieille lame rouillée qu'il étreignait. L'hydre se met à rire.

— Sérieusement ? Tu veux vraiment me faire du mal avec ce canif rouillé ? Son précédent propriétaire, comme tu peux le voir, n'a pas eu beaucoup de chance à ce jeu-là...

Vous pouvez encore choisir une autre option, il n'est pas trop tard.

Si vous voulez vous enfuir, dans l'autre sens, rendez-vous au 123.

Si vous préférez lâcher l'épée et ne rien faire, et à part attendre patiemment que cela se passe, rendez-vous au 180.

Sinon, passez immédiatement à l'attaque au 140.

Paf ! Un bon coup de pied là où il faut, parfaitement exécuté et dans les règles de l'art, s'il vous plait. Cependant, là où cette technique semblait bien fonctionner avec les imbéciles qui vous persécutaient au collège à cause de votre tenue vestimentaire, elle n'a pas l'air d'être très efficace sur une créature qui, en tout état de cause, semble dépourvue d'appareil génital apparent. C'est bien votre veine ! Vous parvenez à parer un coup de palme, puis à asséner un coup de poing bien senti direct dans la mâchoire. Que faites-vous maintenant ?

Si vous lui collez une grande claque sur les ouïes, allez au 119.

Si vous essayez l'uppercut à l'estomac, allez au 36.

Dans un élan de diplomatie qui ne vous ressemble pas, vous qui vous énervez pour un rien d'habitude, vous décidez de continuer cette discussion absurde.

— Donc ! reprenez-vous. Qui que vous soyez, vous êtes debout sur la trappe.

— Tout à fait, répond la voix claire et mystérieuse.

— Vous bloquez donc l'accès à l'étage supérieur.

— Il semblerait que ce soit le cas, effectivement. C'est pour le moins ennuyeux si nous souhaitons nous rencontrer.

— C'est ennuyeux, oui ! acquiescez-vous. Vous êtes le gardien de cet étage, si je comprends bien ?

La chose de l'autre côté de la trappe explose d'un rire cristallin et, avouons-le, légèrement anxiogène. C'est même carrément un fou rire.

— Moi, le gardien ? répond la chose de l'autre côté. Grand dieu, non ! J'habite juste ici. Je n'ai rien d'un gardien, qu'on m'en préserve... Je n'ai pas l'âme d'un fonctionnaire. Ni moi, ni ma famille...

Vous ne pouvez vous empêcher, en écoutant la réponse, de frissonner à l'idée qu'il puisse y en avoir plusieurs, là-haut. Mais cela n'éteint pas votre volonté de passer cette trappe.

— Si vous n'êtes pas le gardien, pourquoi est-ce que vous bloquez le passage ? demandez-vous.

— Par pur hasard, cher ami. Je me trouvais à cet endroit et soudain, vous avez commencé à essayer d'ouvrir la trappe. Rien de bien étonnant, donc, à ce qu'elle ne s'ouvre pas.

— Vous pourriez donc vous décaler et me laisser entrer, n'est-ce pas ?

— Bien sûr ! Il suffisait de demander !

Vous soupirez, dépité, tandis que la personne qui se tenait debout sur la trappe se décale pour vous laisser le champ libre. Ce sinistre et fatigant personnage a intérêt à être sympathique, drôle ou à vous apporter une aide substantielle... parce qu'il vous a fait perdre un temps précieux en tergiversations !

Maintenant qu'il s'est poussé, à votre tour d'agir.

Actionnez la trappe et continuez au 136.

221

Épilogue

Au bout d'un temps qui vous paraît revêtir des allures d'éternité, le brouillard finit par s'ouvrir devant vos yeux comme un rideau de cinéma. Votre tête semble avoir été le siège d'un ballet d'éléphants, mais en tâtant rapidement votre anatomie, vous constatez avec plaisir que vous avez l'air entier. Première bonne nouvelle. Néanmoins inquiet, vous levez les paupières en espérant ne pas avoir atterri dans un endroit trop exotique. Deuxième bonne nouvelle : vous êtes dans votre chambre, au bas de votre lit. Vous venez juste de vous éjecter de votre couche, voilà pourquoi vous avez si mal à la tête. Vous avez dû vous cogner contre cette maudite table de nuit aux coins carrés. Ramassant la couette sens dessus dessous, vous vous interrogez : est-ce que vous avez vraiment vécu cette aventure, ou n'étaient-ce que les divagations grotesques de votre esprit malade (et probablement trop nourri de littératures bon marché) ?

Alors que, encore dans les brumes du réveil, vous vous dirigez vers la porte de votre chambre, vous marchez sur quelque chose : mais cette fois-ci, pas de craquement. Vous levez le pied : il s'agit de la liseuse électronique prêtée par votre patron à la librairie, et toujours cassée. Aucun changement notable depuis la dernière fois. Aucun changement ? Peut-être pas sur l'appareil, mais le livre qui repose à côté de lui est assurément nouveau, lui. Vous reconnaîtriez sa couverture en cuir usé entre mille. Il s'agit du Livre, le seul, l'unique.

Frissonnant, vous ramassez l'ouvrage et l'ouvrez à la première page. Elle est blanche. Même chose pour la page suivante, et encore pour celle d'après. Après un bref examen, force est de constater que ce Livre n'est plus qu'un livre... et encore, un livre vidé de son contenu, vierge et sans intérêt. Vous soufflez, soulagé. Visiblement, vous avez réussi à lui régler son compte. Cet objet est désormais inoffensif.

Puis vous jetez un rapide coup d'œil au réveil. Bon sang, mon vieux, faites un effort de timing, pour une fois ! Vous êtes encore en retard ! Une décharge d'adrénaline vous parcourt puis comme un chiot qui viendrait de mettre la truffe dans une prise électrique, vous vous mettez à courir dans tout l'appartement.

Arrivé à la librairie, le patron vous attend de pied ferme. Droit comme un I derrière son comptoir, il braque sur vous des yeux qui seraient capables de brûler des forêts entières.

— J'espère que tu as une bonne explication pour hier ?

— Hier ?

— Tu as déserté le terrain vingt minutes après l'ouverture, et en laissant un client en plan ! Je ne t'ai pas revu de la journée !

Vous bredouillez une vague excuse moyennement convaincante impliquant une tante à l'article de la mort, un hôpital mal desservi par les transports en commun et une soudaine crise d'asthme, et parvenez à vous tirer de ce mauvais pas sans trop de dégât... si ce n'est une retenue sur votre salaire, bien entendu.

— Tu m'as rapporté cette liseuse électronique, au moins ? demande le patron.

Une mauvaise nouvelle à la fois, vous dites-vous. Aussi préférez-vous lui mentir et raconter que vous l'avez encore oubliée. Puis vous allez suspendre votre manteau en réserve, dans la poche duquel repose le défunt appareil, et vous remettez au travail. Un carton de livraison est arrivé ce matin : des nouveautés. Moment excitant de la journée par excellence, vous vous jetez sur le carton

pour découvrir les dernières sorties. Vous sortez les premiers livres, les examinez attentivement... avant de tomber sur une pile de six ouvrages qui vous fiche instantanément la chair de poule. Blafard, vous vous retournez vers le patron en lui montrant les livres en question.

— Qu'est-ce que c'est que ça ? demandez-vous.

— Oh, c'est arrivé ? Très bien, ça a été rapide ! C'est une commande que j'ai passée hier à ce drôle de bonhomme... Tu sais, celui que tu as laissé en plan pour aller voir ta soi-disant tante...

Vous déglutissez et retournez l'objet pour examiner à nouveau le quatrième de couverture. C'est bien lui, c'est sa photo... le Livre ! Il a écrit... un livre ?

— Il m'a assuré que ça allait être un best-seller. Que le monde entier allait se l'arracher. Il avait l'air tellement convaincu que j'ai fini par lui en commander... davantage pour lui faire plaisir et pour qu'il arrête son baratin que par réel intérêt littéraire. Il m'a affirmé que toutes les librairies du pays lui en avaient commandé par cartons entiers. Impossible à vérifier, mais il en parlait si bien.

— Je n'en doute pas... Je n'en doute absolument pas...

Vous faites tourner l'ouvrage au creux de vos mains. La couverture est noire, sans fioriture ni jeu typographique. En lettres capitales est inscrit le titre : « Le Livre ». La modestie personnifiée.

— Après tout, ça ne coûte rien de le présenter, non ? Qui sait, ça pourrait peut-être se vendre, avec un titre pareil ? Il paraît même qu'il existe une version numérique. On n'arrête pas le progrès, garçon... Le livre trouvera toujours un moyen de s'en sortir !

À regret, vous déposez la pile bien en évidence sur la table des nouveautés. Lorsque soudain, la cloche de l'entrée retentit : les premiers clients de la journée entrent dans le magasin.

Merci!

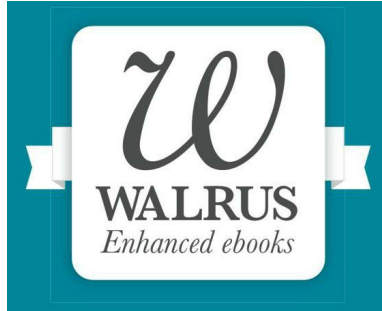
Le Morse espère que l'aventure vous a plu ! N'hésitez pas à en parler à vos amis, sur votre blog, à vos propres lecteurs, partagez l'info: les livres-jeux sont de retour ! Retrouvez prochainement les nouveaux livres de la collection "Rendez-vous au 14" [sur le site de Walrus](#).

En attendant, vous pouvez retrouver les illustrations du livre dans une petite galerie bonus.

[*C'est ici que ça se passe !*](#)

CREDITS

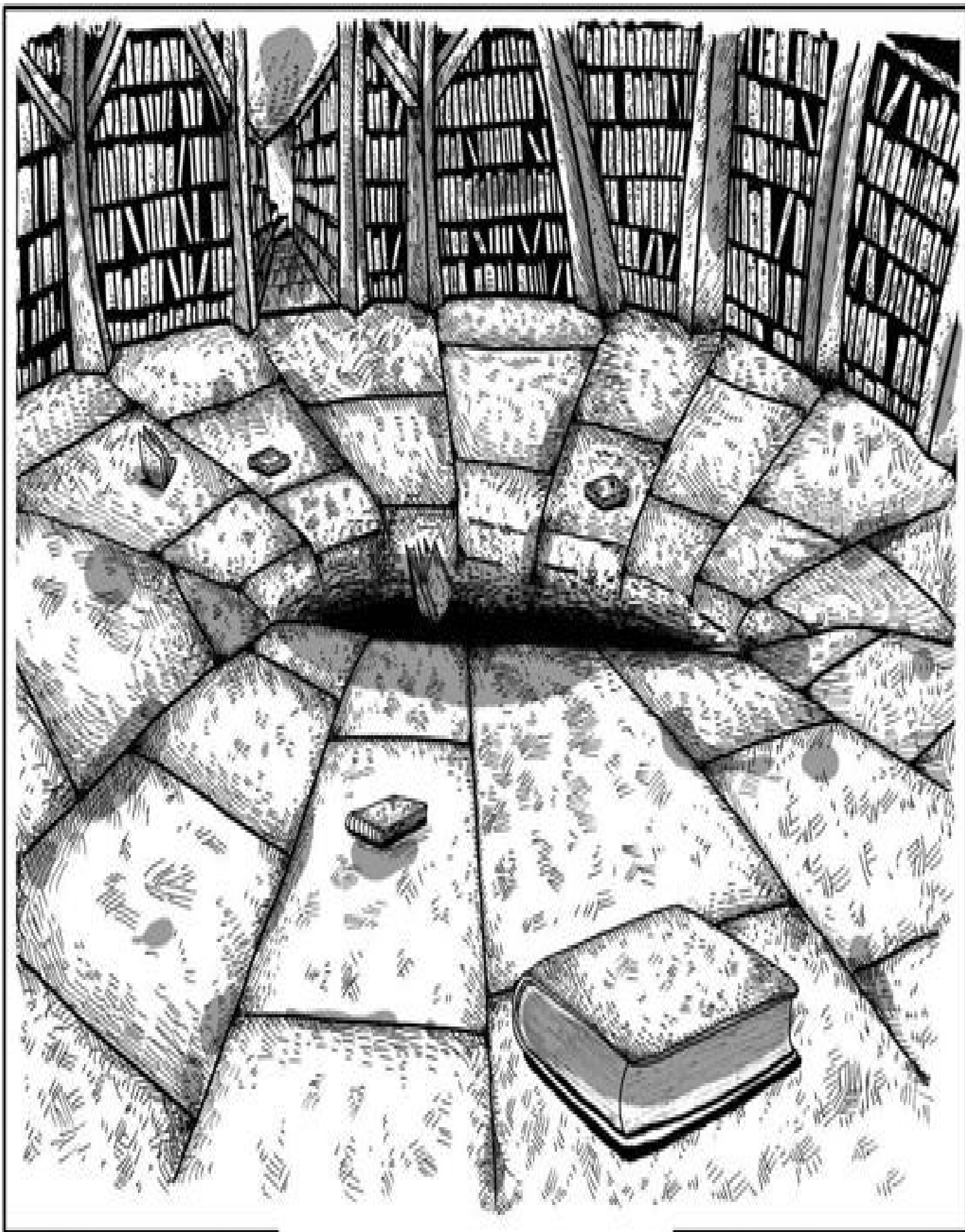
Un livre numérique réalisé par :



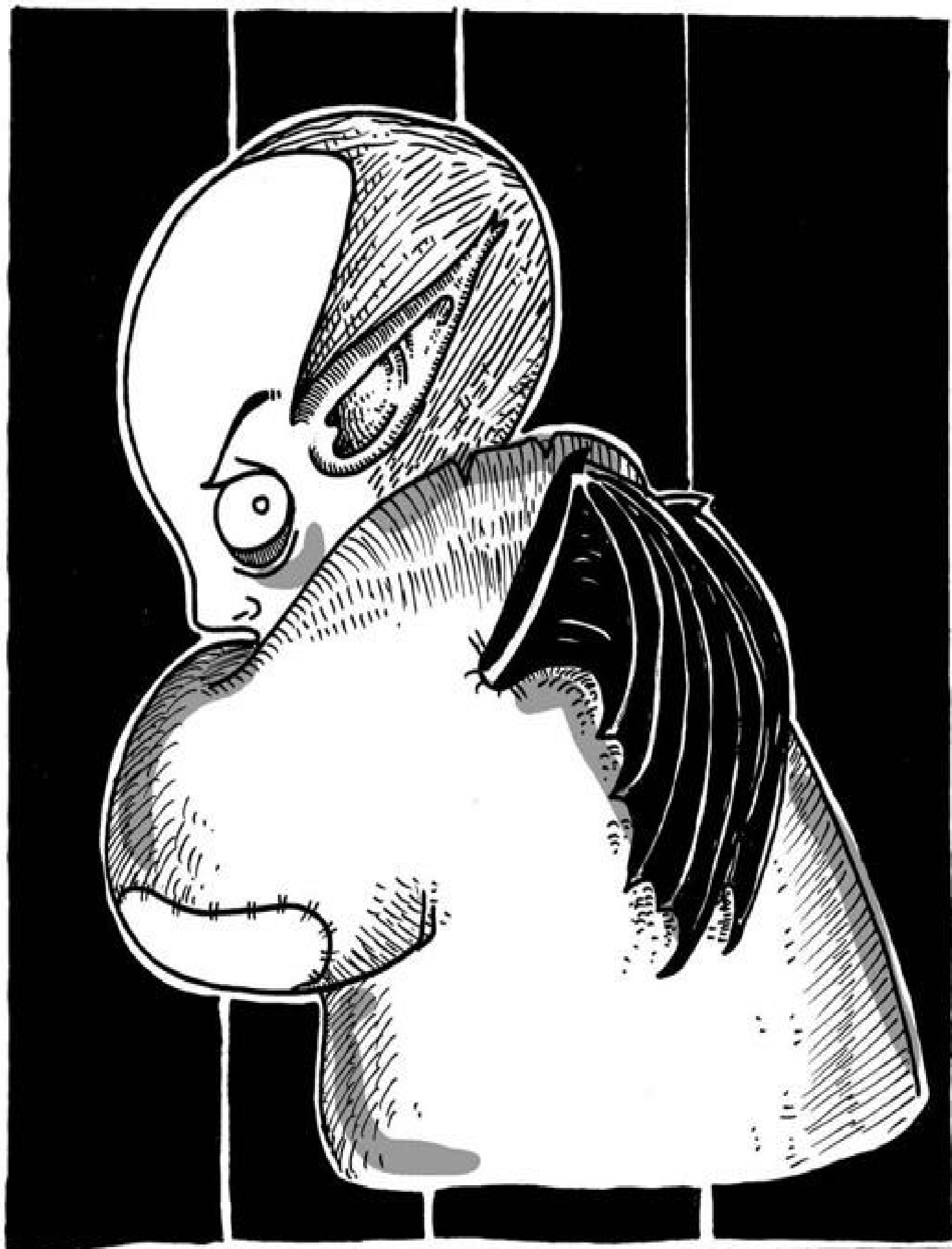
www.walrus-books.com

Walrus est un studio de création et d'édition de livres numériques enrichis. Sa vocation est de proposer à ses lecteurs des ebooks innovants et immersifs, dont le texte est augmenté de contenus multimédia et interactifs. Retrouvez l'actualité du Morse sur son site!





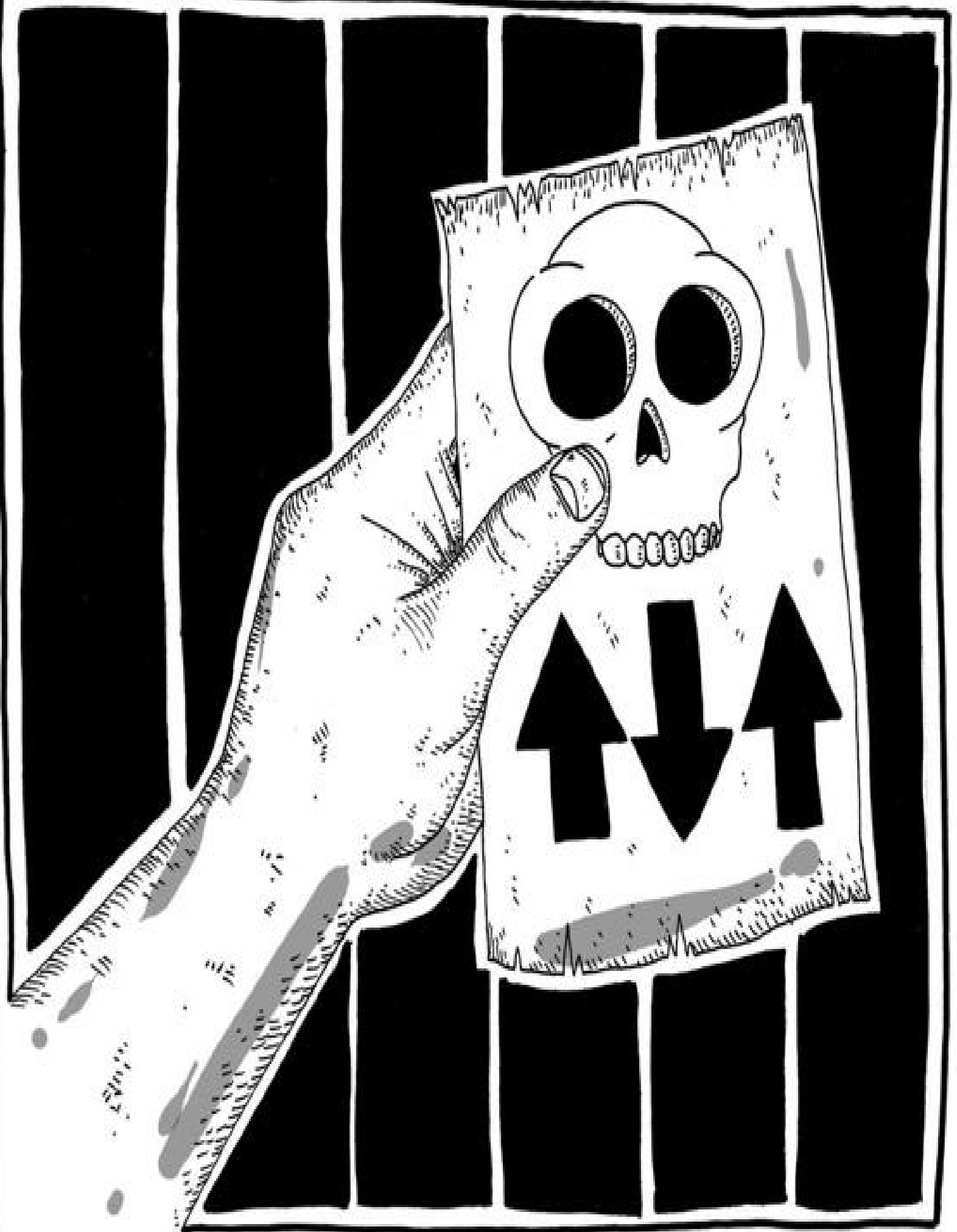














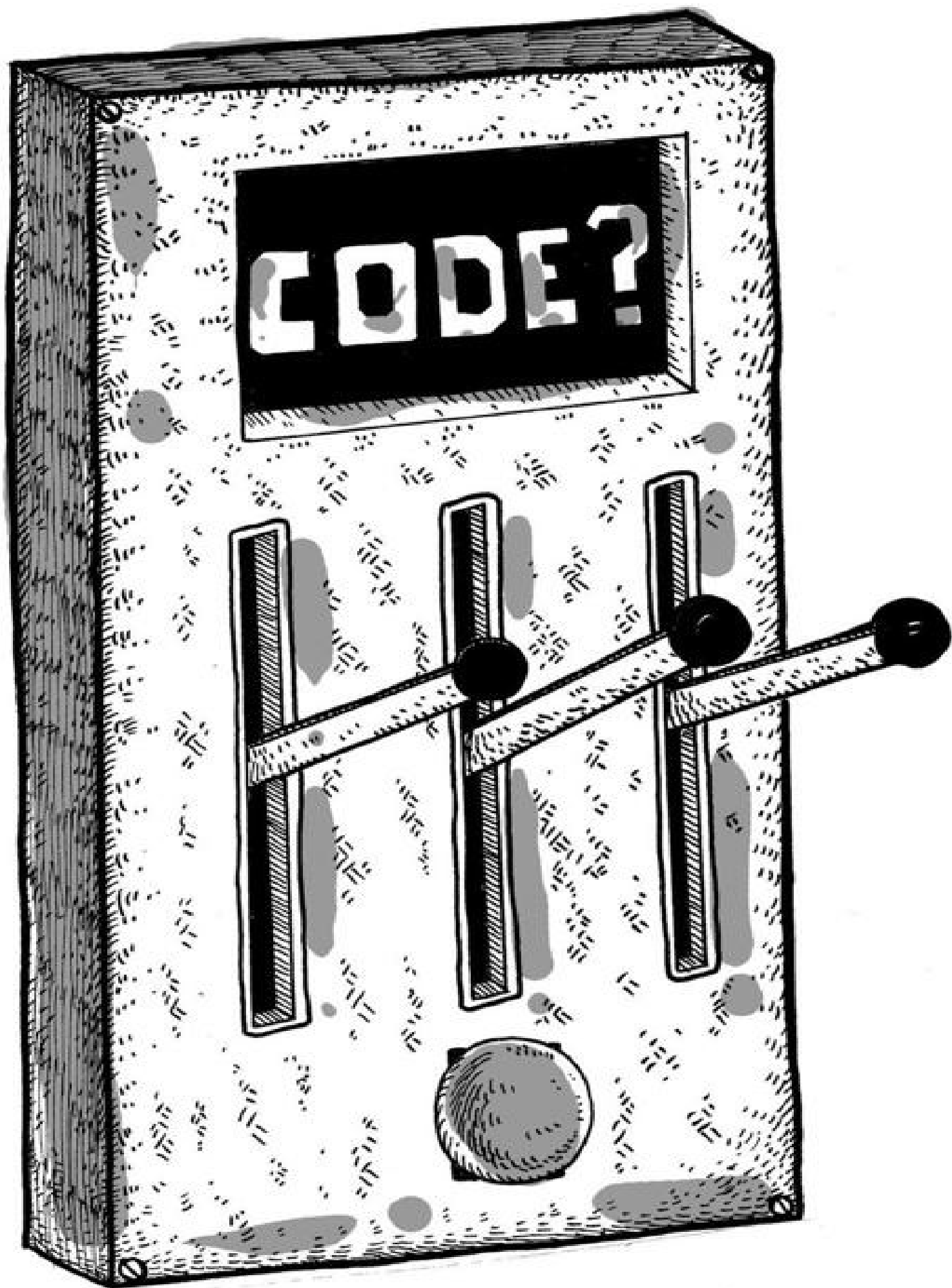






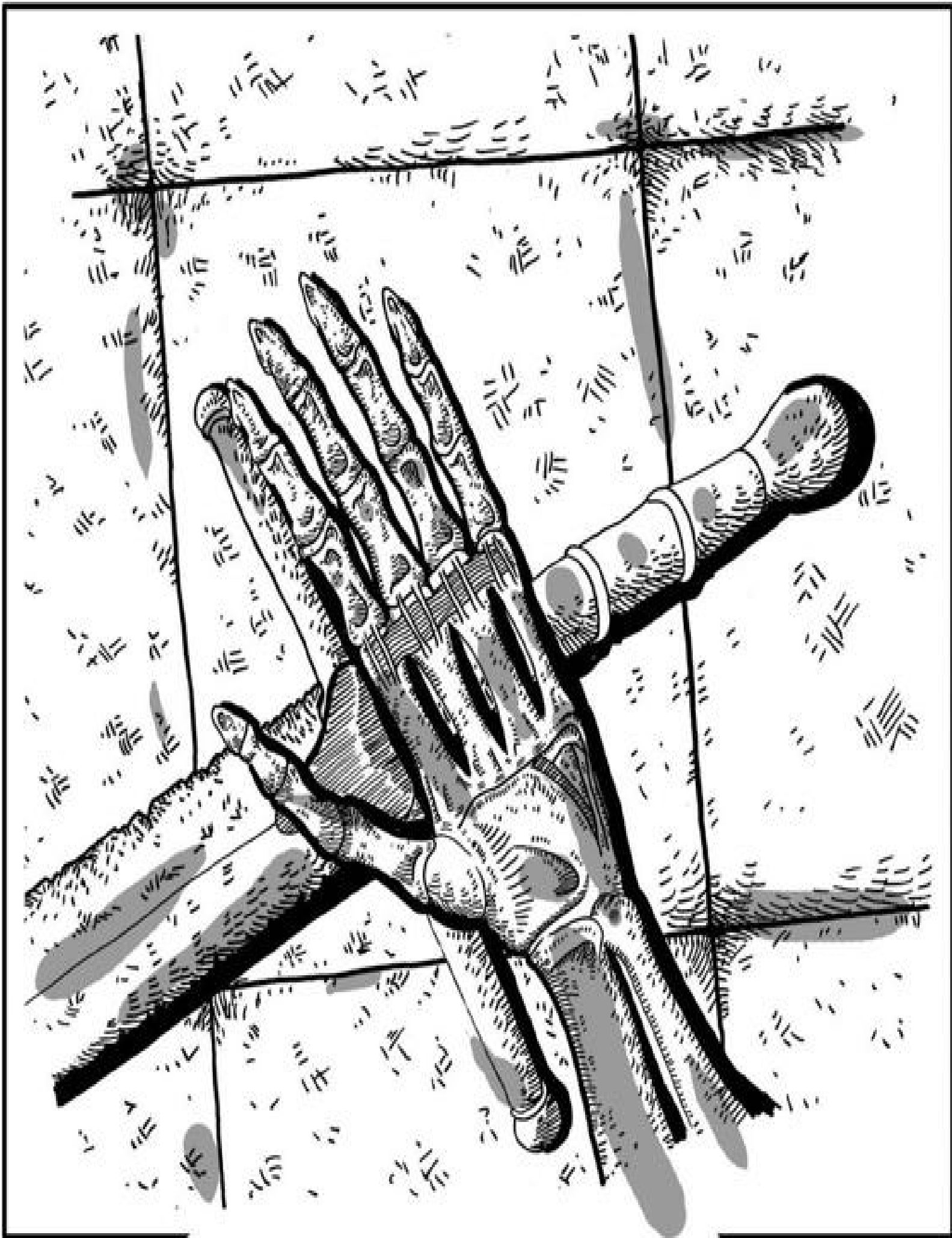








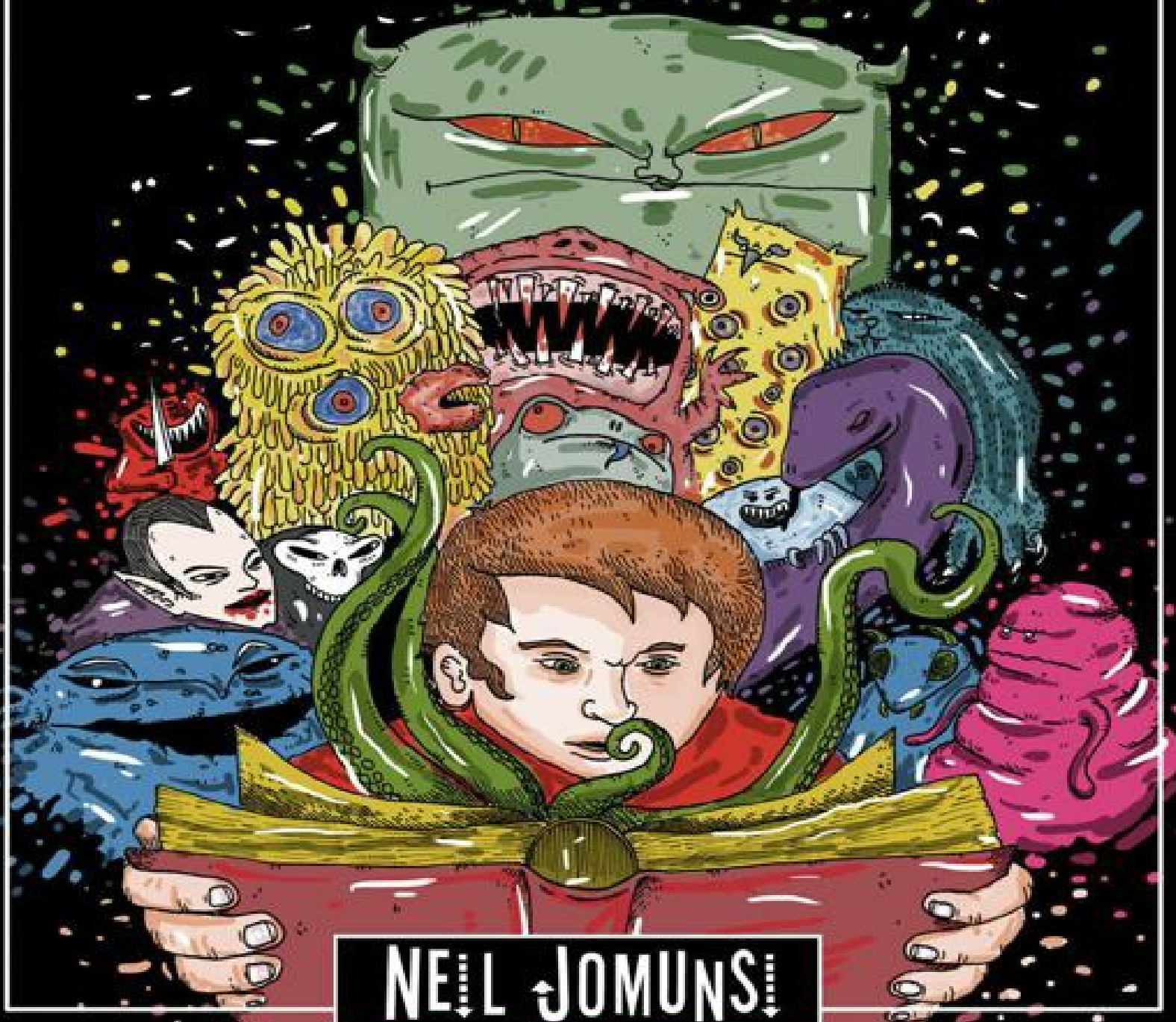






RENDEZ-VOUS AU 14

LA BIBLIOTHEQUE INFERNALE



NEIL GAIMAN

Table of Contents

[La bibliotheque infernale](#)

[Présentation](#)

[Introduction](#)

[1](#)

[2](#)

[3](#)

[4](#)

[5](#)

[6](#)

[7](#)

[8](#)

[9](#)

[10](#)

[11](#)

[12](#)

[13](#)

[14](#)

[15](#)

[16](#)

[17](#)

[18](#)

[19](#)

[20](#)

[21](#)

[22](#)

[23](#)

[24](#)

[25](#)

[26](#)

[27](#)

[28](#)

[29](#)

[30](#)

[31](#)

[32](#)

[33](#)

[34](#)

[35](#)

[36](#)

[37](#)

[38](#)

[39](#)

[40](#)

[41](#)
[42](#)
[43](#)
[44](#)
[45](#)
[46](#)
[47](#)
[48](#)
[49](#)
[50](#)
[51](#)
[52](#)
[53](#)
[54](#)
[55](#)
[56](#)
[57](#)
[58](#)
[59](#)
[60](#)
[61](#)
[62](#)
[63](#)
[64](#)
[65](#)
[66](#)
[67](#)
[68](#)
[69](#)
[70](#)
[71](#)
[72](#)
[73](#)
[74](#)
[75](#)
[76](#)
[77](#)
[78](#)
[79](#)
[80](#)
[81](#)
[82](#)
[83](#)
[84](#)
[85](#)

[86](#)
[87](#)
[88](#)
[89](#)
[90](#)
[91](#)
[92](#)
[93](#)
[94](#)
[95](#)
[96](#)
[97](#)
[98](#)
[99](#)
[100](#)
[101](#)
[102](#)
[103](#)
[104](#)
[105](#)
[106](#)
[107](#)
[108](#)
[109](#)
[110](#)
[111](#)
[112](#)
[113](#)
[114](#)
[115](#)
[116](#)
[117](#)
[118](#)
[119](#)
[120](#)
[121](#)
[122](#)
[123](#)
[124](#)
[125](#)
[126](#)
[127](#)
[128](#)
[129](#)
[130](#)

[131](#)
[132](#)
[133](#)
[134](#)
[135](#)
[136](#)
[137](#)
[138](#)
[139](#)
[140](#)
[141](#)
[142](#)
[143](#)
[144](#)
[145](#)
[146](#)
[147](#)
[148](#)
[149](#)
[150](#)
[151](#)
[152](#)
[153](#)
[154](#)
[155](#)
[156](#)
[157](#)
[158](#)
[159](#)
[160](#)
[161](#)
[162](#)
[163](#)
[164](#)
[165](#)
[166](#)
[167](#)
[168](#)
[169](#)
[170](#)
[171](#)
[172](#)
[173](#)
[174](#)
[175](#)

[176](#)
[177](#)
[178](#)
[179](#)
[180](#)
[181](#)
[182](#)
[183](#)
[184](#)
[185](#)
[186](#)
[187](#)
[188](#)
[189](#)
[190](#)
[191](#)
[192](#)
[193](#)
[194](#)
[195](#)
[196](#)
[197](#)
[198](#)
[199](#)
[200](#)
[201](#)
[202](#)
[203](#)
[204](#)
[205](#)
[206](#)
[207](#)
[208](#)
[209](#)
[210](#)
[211](#)
[212](#)
[213](#)
[214](#)
[215](#)
[216](#)
[217](#)
[218](#)
[219](#)
[220](#)

[221 Épilogue](#)

[Merci!](#)

[CREDITS](#)