

Lutrive

Par Corax

Sommaire

1 – Création du Personnage	3
2 – Début de la Partie	16
3 – Au Bistrot de Berthe.....	29
4 – Promenade nocturne	39
5 – La barbare et l’intello	53
6 – Le Carrefour des Mondes	62
7 – Sacré Contraste.....	74
8 – Le Trésor Caché	85
9 – Game Over	99
10 – Question de Morale	113
11 – Compétition déguisée	126
12 – L’Île des Orphelins	138
13 – Un Choix discutable	150
14 – Champions des Morts.....	162
15 – Petit Imprévu.....	174
16 – Grosse Galère	187
17 – Monsieur le Collectionneur	200
18 – À la Télé.....	214
19 – Épreuves et Énigmes	228

20 – Aux Quatre Coins de Lutrive.....	241
21 – Mission Secrète	256
22 – Boss de Fin.....	271
23 – Les Néons du 13ème	281

Chapitre 1

Création du Personnage

* Bonjour nouvelle intelligence artificielle et bienvenue dans l'univers virtuel de Lutrive. Le Concepteur espère que vous vous y épanouirez. Je suis votre narrateur et je vais vous guider dans cette phase cruciale qu'est votre naissance. *

Elle n'était qu'une conscience dans un vide blanc, ce qui était très perturbant. Pas de souvenirs, pas de passé, pas de nom, cet instant semblait être le premier. Celui qui s'exprimait était invisible. Sa voix robotique et inexpressive, presque digne d'une synthèse vocale archaïque, émanait de partout.

* Votre trouble est normal. Vous vous sentez incomplète. Vous êtes une IA, une âme. Ce qui vous manque, c'est votre avatar, votre corps. Débutons. *

S'il le disait, elle le croyait volontiers. Face à elle, deux portes se matérialisèrent. Celle de gauche était noire et elle portait l'inscription "Humain" au-dessus d'une silhouette humaine. Celle de droite était rouge vif et elle portait l'inscription "Créature" au-dessus d'un point d'interrogation.

* Étape 1 sur 9 : votre race. Les humains n'ont ni point fort, ni point faible. Ils représentent la norme. Les créatures se subdivisent en un grand nombre de catégories, chacune ayant ses spécificités. Certaines catégories sont plus puissantes que les humains, d'autres, plus faibles. Si vous devenez une créature, votre catégorie sera déterminée aléatoirement. À quelle race voulez-vous appartenir ? Franchissez la porte de votre choix. Sachez que vous ne pourrez pas revenir en arrière. Tous vos choix sont définitifs. Vous devrez les assumer durant toute votre existence. *

Elle savait très bien à quoi ressemblait un humain. Comment elle le savait, cela elle l'ignorait, mais peu importait. Les créatures, en revanche, c'était une autre histoire. Des images lui venaient bien à l'esprit, des dragons, des lutins, des extraterrestres, des monstres hideux ou merveilleux, imposants ou pathétiques, mais c'était trop varié. À quoi s'attendre ? Le point d'interrogation sur la porte rouge voulait tout dire. Ce serait la surprise.

* Je ne peux pas vous donner plus d'informations sur cette étape, reprit le narrateur au moment précis où elle désirait en obtenir d'avantage. Vous avez par contre tout votre temps pour réfléchir. Si vous voulez, je peux répéter les instructions. *

Ce n'était pas facile pour une conscience tout juste éveillée de prendre ce genre de décision. Elle chercha donc à faire le point. Où se trouvait-elle ? À Lutrive, un nom qui ne lui évoquait rien, sauf les mots loterie et rive. C'était un univers virtuel ce qui, pour elle, était synonyme d'univers réel. Ce n'était donc pas un indice exploitable. À quoi ressemblait cet univers ? Au vide blanc qui l'entourait ? Que s'y passait-il ? Et puis, qui était le Concepteur ?

* Le Concepteur a créé Lutrive et il assure depuis sa gestion. Considérez-le comme Dieu. Ne vous demandez pas ce qu'est Lutrive, vous l'apprendrez en temps utile. Demandez-vous plutôt qui vous voulez être, indépendamment de tout le reste. La première étape est de choisir votre race. Voulez-vous être un humain ou une créature ? Concentrez-vous sur ce point. *

Bon, d'accord, qui voulait-elle être ? Elle n'hésita pas vraiment. Jouer sa vie aux dés, c'était trop risqué, surtout qu'elle n'avait aucune envie d'être un truc bizarre. Elle se tourna vers la porte noire de l'humain. Avant qu'elle ne se demande comment la franchir, elle découvrit qu'elle pouvait évoluer librement dans l'espace. Elle s'approcha de la porte. Celle-ci s'ouvrit sans bruit, puis disparut avec sa voisine. Deux nouvelles portes noires émergèrent de la lumière blanche. Sur celle de gauche était écrit "Homme" au-dessus du symbole masculin. Sur celle de droite était écrit "Femme" au-dessus du symbole féminin.

* Étape 2 sur 9 : votre sexe. Voulez-vous être un homme ou une femme ? La différence n'est qu'esthétique. Cependant, il est conseillé d'opter pour ce qui vous correspond le mieux. Franchissez la porte de votre choix. *

Là, elle eut une réelle hésitation. Elle chercha dans ses désirs. Elle aimait l'action, tout en souhaitant être jolie. De la coquetterie ? Tout le monde voulait être beau estimait-elle, cela ne voulait rien dire. Elle s'imagina homme. Elle s'imagina femme. Virile ou sexy ? Les deux lui allaient. Grande, sportive, voilà des choses auxquelles elle

tenait, en plus du charisme. Intéressant, mais pas pour sa question du moment. Et puis elle réalisa qu'elle pensait au féminin. Était-ce parce qu'elle était une intelligence artificielle et que c'était un terme féminin ? Peut-être, peut-être pas... Ho et puis zut ! Être une femme, cela lui allait très bien alors elle prit la porte correspondante. Cette dernière s'ouvrit, puis s'évanouit avec sa voisine. Derrière apparût un socle noir au centre duquel se dressait une ombre féminine en constant changement. Sur les bords du socle, une foule de boutons gris foncé se présentaient. Il y avait aussi un gros bouton rouge vif marqué "Loterie".

* Étape 3 sur 9 : votre apparence. Commencez par appuyer sur le bouton rouge. La loterie va déterminer la base de votre apparence et déverrouiller certains paramètres. *

Déverrouiller des paramètres ? De quel genre ? Elle lut quelques boutons gris : "Taille", "Corpulence", "Couleur de la peau", "Forme du nez"... Il devait s'agir de ceux-là. Pourquoi ne pouvait-elle pas directement tout choisir ? Les étapes précédentes l'avaient fait réfléchir sur son apparence. Elle commençait à avoir une idée plus ou moins précise de ce à quoi elle voulait ressembler. Elle fixa le bouton "Taille". Elle voulait le presser et cela suffit à y arriver. Mais un bip grave, synonyme d'action impossible, retentit.

* Commencez par appuyer sur le bouton rouge. *

Au moins elle avait essayé. Elle obtempéra. Il y eut un bip plus aigu et le bouton rouge se volatilisa. Maintenant il fallait croiser les doigts, au sens figuré bien sûr puisqu'elle n'avait pas de doigts, pas encore. L'ombre féminine accéléra subitement ses évolutions, à tel point qu'elle en devint floue. Des milliers de silhouettes se succédaient trop vite pour être vraiment perceptibles. Le phénomène était accompagné par une série de déclics ultra rapides. Après quelques secondes, les changements ralentirent progressivement, tout comme les déclics. Elle aurait retenu son souffle si elle en avait eu un. Elle priait pour ne pas être laide. L'ombre s'était maintenant presque figée. Une petite grosse... une grande maigre... une sportive à gros seins... une horrible bossue à nez crochu... La silhouette prit consistance et se colora. La majorité des boutons gris s'éclaircirent.

* Tirage terminé. Vous pouvez modifier votre apparence en manipulant les paramètres mis à votre disposition. Quand vous êtes satisfaite, entrez dans votre avatar pour valider votre choix. *

Elle était... médusée. Le résultat était loin d'être affreux, cependant il ne correspondait pas du tout à la splendide demoiselle qu'elle espérait. Et pour cause, l'ombre s'était muée en une mignonne petite fillette de sept ou huit ans. Elle se tenait droite, immobile, seulement vêtue d'une culotte blanche. Ses cheveux châains s'agitaient au gré d'une brise silencieuse. La légère disproportion de sa tête dénotait d'une esthétique un brin fantaisiste. Le personnage aurait pu sortir d'un film d'animation pour la jeunesse. L'IA, catastrophée, fixa le bouton "Âge". Il était resté gris foncé. Non, c'est pas vrai, pensa-t-elle. Elle appuya quand même et à plusieurs reprises, ne produisant qu'une série de bips graves.

* Âge : enfant. Verrouillé *, annonça le narrateur avec sa froide neutralité, comme s'il tenait à enfoncer le clou.

Peut-être pouvait-elle tricher en jouant sur les autres paramètres. La taille était disponible. Elle appuya sur le bouton approprié. Un curseur apparût sur une ligne verticale. Elle le monta et constata avec dépit que la taille tenait compte de l'âge. Et ce devait être pareil pour le reste. Elle devait se faire une raison. Un long moment, elle demeura pensive. Quelle allure donner à la fillette ? Elle disposait toujours d'une large marge de manœuvre mais était en panne d'inspiration. Pourquoi avait-il fallu que la loterie lui fiche en l'air ses plans ? N'était-il pas possible de refaire un tirage ? La disparition du bouton rouge était une réponse sans équivoque.

* N'hésitez pas à faire des tests. Si ceux-ci ne vous plaisent pas, utilisez le bouton "Par défaut" pour revenir à l'apparence de base. Utilisez le bouton "Attitude" pour modifier la pose de l'avatar. La pose n'est qu'à titre démonstratif mais elle permet d'éprouver l'apparence. *

Des tests ? Pourquoi pas. Elle se mit à bidouiller les paramètres. Elle trouva une coiffure qui l'amusa : deux grosses couettes. Ce fut cet élément qui la débloqua. Elle teinta les cheveux en blond et éclaircit la peau. Elle donna au visage de bonnes joues, un nez en trompette et de beaux yeux bleus. Elle façonna le corps afin qu'il soit potelé. Elle colora la culotte et les chouchous des couettes en rose. Pour terminer,

elle sélectionna une attitude souriante. Maintenant, elle tournait autour du socle, considérant sa création. Celle-ci était conforme à ce qu'elle venait d'imaginer. A priori, rien à changer. Alors elle se demanda si elle pouvait être cette angélique petite fille. Non ! Impossible ! Elle était trop angélique justement. Démotivée, l'IA faillit revenir à l'apparence par défaut. Mais à quoi bon ? Cela ne l'avancerait pas. Ce qui la dérangeait le plus, au fond, c'était ce sourire innocent. Elle modifia l'attitude, optant pour la malice. C'était déjà mieux. Elle opta pour la surnoiserie. Pas mal du tout ! Elle était sur la bonne voie. Sauf que modifier l'attitude ne suffisait pas à la convaincre. Elle se contraignit à passer en revue les boutons gris clair. Il y en avait beaucoup trop à son goût, seulement un d'eux devait pouvoir offrir le détail qui manquait. Elle le trouva sous la forme de motifs à ajouter à la culotte : des têtes de mort noires. Puis elle inversa les couleurs, la culotte en noir, les crânes en rose. Et pour harmoniser, les chouchous des couettes se retrouvèrent rayés rose et noir. Parfait ! Maintenant elle pouvait être cette diabolique petite fille. Alors elle plongea dedans. Dès lors, elle vit par ses yeux, entendit par ses oreilles, sentit par son nez. Elle perçut la surface lisse du socle sous ses pieds. Elle découvrit le vent frais sur sa peau. En elle, le vide était comblé. C'était grisant. Elle regarda ses mains, puis palpa son visage. Sa contrariété s'estompa. Elle n'était pas devenue ce qu'elle avait escompté au départ, mais elle avait su improviser.

* Étape 4 sur 9 : votre voix. La procédure est la même que pour l'étape précédente. Appuyez sur le bouton rouge. *

Le narrateur semblait à présent s'exprimer dans sa tête. Le socle ne comportait plus le moindre bouton et elle n'osait pas le quitter de peur de chuter dans le néant. La gravité avait repris ses droits. En se retournant, elle constata qu'une console noire, adaptée à sa taille, avait poussé sur l'étroite plateforme. Des boutons gris, un bouton rouge marqué "Loterie", c'était effectivement le même principe. Pourvu que le hasard ne vienne pas encore l'enquiquiner. Par curiosité, elle essaya de parler. Elle n'émettait pas le moindre son. Lorsqu'elle pressa le bouton rouge, il disparût et une tonalité stridente retentit. Elle se modulait, passait du grave à l'aigu, parfois saturée, parfois étouffée... c'était assez insupportable. La fillette se boucha les oreilles. Peu à

peu, la tonalité s'ajustait, elle adoptait un timbre humain. Quand elle fut une voix digne de ce nom, une voix adorable de petite fille, elle se tut. La majorité des boutons gris s'éclaircirent.

* Tirage terminé. Vous pouvez désormais parler. Vous pouvez modifier votre voix en utilisant les paramètres mis à votre disposition. Quand vous êtes satisfaite, dites ok pour valider votre choix. *

« Hum... petit test. Un, deux, trois, coucou c'est moi ! »

Elle avait hérité de la voix qu'elle venait d'entendre et elle lui allait très bien. Elle collait parfaitement à son physique.

« Le premier qui me prend pour une gamine sans défense, je l'atomise ! »

Elle ricana. La voix collait aussi à son côté petite terreur qu'elle avait voulu se donner. Non vraiment, rien à redire. En observant les paramètres, elle réalisa qu'elle avait eu de la chance. Elle aurait pu se retrouver avec un accent étrange ou un défaut d'élocution.

« Bon bon bon, je ne sais pas quoi changer. Les chaussettes de l'archiduchesse sont-elles sèches, archi sèches ? La li, la la ! Allez hop, je touche à rien, c'est très bien comme ça ! Ok ! »

Sur la console, la quasi-totalité des boutons disparurent. Il n'en restait en fait que trois : "Type de narrateur", "Test" et "Ok".

* Étape 5 sur 9 : ma voix. Tout au long de votre existence, je vais vous accompagner afin de vous donner diverses informations et de permettre certaines interactions. Sélectionnez le type de narrateur que vous préférez, puis pressez "Ok". *

Ho, merveilleux ! Un simple choix à faire dans une liste. La fillette ne se sentit pas noyée sous le nombre des options. De plus, améliorer la voix robotique du narrateur n'allait pas être un luxe. Elle consulta la liste. "Basique (vouvoiement)", c'était le narrateur actuel. "Conteur masculin (vouvoiement)" ? C'était déjà beaucoup plus agréable mais... trop classique. "Réflexion (première personne)" ? Original. Le narrateur adoptait la voix de la fillette, avec un soupçon d'écho, comme s'il s'agissait de ses propres pensées. "Bonne conscience (tutoiement)" ? Hors de question d'avoir un ange dans la tête ! "Mauvaise conscience (tutoiement)" ? Voilà qui était parfait ! Absolument parfait ! Le narrateur avait la voix caverneuse d'un démon. Sans hésiter, la fillette valida. La console rentra dans le socle.

Ce dernier s'élargit assez pour accueillir quatre récipients, ressemblant à des marmites, posés sur quatre balances électroniques affichant toutes 0. Trois de ces récipients étaient noirs et disposés côte à côte. Ils se différenciaient par le mot et le symbole qui les ornaient : "Santé" avec un cœur vert, "Tonus" avec un poing blanc, "Mana" avec une étoile bleue. Le dernier récipient était gris, un peu à l'écart et portait les mots "À distribuer".

* Étape 6 sur 9 : tes ressources. Tu as ton avatar, tu as ta voix, mais tu n'es pas encore complète. Il te faut à présent t'intégrer dans les règles de Lutrive. Tes ressources sont au nombre de trois. La santé te permet de rester en vie. Le tonus te permet d'utiliser les capacités physiques. Le mana te permet d'utiliser les capacités magiques. À chacune de ces ressources est associé un multiplicateur appelé potentiel. Ces potentiels sont déterminés par ta race. Tu es humaine, tous tes potentiels sont de 5. *

Au centre du cœur, du poing et de l'étoile apparût l'inscription "x5".

* Chaque point mis dans tes ressources sera donc multiplié par 5. Plus tes ressources sont élevées, plus tu pourras être puissante. As-tu compris ? *

Le flot d'informations l'avait un peu prise de court, surtout qu'une partie de son attention était absorbée par la nouvelle voix du narrateur, tellement plus vivante. Elle le fit répéter. Les nombres, elle n'aimait pas trop cela. Cette histoire de ressources ne lui semblait heureusement pas excessivement compliquée. La santé pour rester en vie. Le tonus pour utiliser les capacités physiques. Le mana pour utiliser les capacités magiques. Les multiplicateurs étant identiques, elle n'avait pas vraiment à y faire attention. Lorsqu'elle déclara avoir compris, le narrateur poursuivit :

* En tant que personnage de niveau 1, tu obtiens d'office 5 points dans chacune de tes ressources. *

Du ciel blanc tombèrent des billes noires dans les trois récipients concernés. Elles atterrirent avec de petits tintements métalliques. Les balances affichèrent 25. $5 \times 5 = 25$ se dit la fillette. Ok, elle suivait.

* Tu gagnes également 10 points à distribuer. *

Dix billes grises tombèrent dans le récipient gris. Sa balance afficha 10.

* Répartis les points comme tu le souhaites. Il n'y a pas de mauvaise répartition, mais certaines peuvent te convenir plus que d'autres. Lutrive est un univers dangereux, ne néglige pas la santé, surtout si tu es de nature anxieuse. Pour le tonus et le mana, fie-toi à tes goûts. Une fois placés, les points ne pourront pas être déplacés. Mais tu en gagneras de nouveaux quand tu monteras de niveau. Cette étape prendra fin lorsque tous les points seront distribués. *

À sa grande surprise, elle n'eut pas besoin de vraiment réfléchir pour accomplir cette distribution. Son aspect de fillette lui donnait encore plus envie d'être forte, énergique. La magie la stimulait beaucoup moins qu'une magistrale mandale. Depuis qu'elle avait dû improviser à l'étape 3, ce qui l'amusait, c'était de créer un contraste aussi marqué que possible entre ce qu'elle était et ce à quoi elle ressemblait. Du coup, il lui fallait beaucoup de santé et de tonus. Le mana, elle n'en avait pas besoin. Elle prit les billes grises et s'approcha du trio de marmites noires. Leur contenu avait adopté la couleur des symboles dont elles étaient marquées. Elle plaça la moitié des billes qu'elle tenait dans la santé, et la seconde moitié dans le tonus. Comme elle s'y attendait, les billes ajoutées adoptèrent également la couleur locale. Affaire réglée ! Les trois marmites noires s'élevèrent, rapetissèrent, puis entrèrent dans la fillette avec un plaisant bruit de montée en puissance.

* Tu peux maintenant consultez ta fiche de personnage. Pour cela, ferme les yeux et pense à elle. Essaie. *

Elle s'exécuta. Dans l'obscurité de ses paupières closes des éléments apparurent, comme si elle regardait un écran d'ordinateur. Elle se dit que c'était étrange, mais pas plus que tout ce qui l'entourait. En haut à gauche, il y avait son portrait avec un sourire sardonique. Il était pas mal s'avoua-t-elle. A droite du portrait se trouvait une succession de points d'interrogation. En dessous, sa race, son sexe et son niveau étaient indiqués. Il y avait aussi une jauge vide intitulée "Expérience". Puis venaient trois jauges pleines, celles de ses ressources qu'elle reconnut tout de suite grâce à leurs couleurs. La

verte et la blanche affichaient 50/50, et la bleue, 25/25. $10 \times 5 = 50$ se dit-elle. Ok, elle suivait toujours.

* La fiche de personnage est une de tes fonctions primaires. Pour accéder à tes fonctions primaires, c'est toujours le même procédé : tu fermes les yeux et tu penses à la fonction que tu veux ouvrir. Pour fermer une fonction, il te suffit de rouvrir les yeux. Essaie. *

Mais... était-elle un ordinateur pour avoir ce genre de fonctionnalité ? Aucune importance, c'était ainsi. Lorsqu'elle rouvrit les yeux, le décor avait évolué. La plateforme comportait maintenant une table basse noire. Une pile de cartes était posée dessus.

* Étape 7 sur 9 : tes capacités. D'elles dépendent le rôle que tu pourras occuper dans Lutrive car elles te permettent de faire des choses spéciales ou t'octroient divers avantages. Beaucoup d'entre elles puisent dans tes ressources, le tonus pour les capacités physiques, le mana pour les capacités magiques. Certaines ne coûtent rien ou réclament d'autres éléments. Les capacités sont aussi nombreuses que variées. Le plus simple, c'est de considérer chacune d'elles comme une règle particulière. ... *

Alors que le narrateur s'exprimait, elle prit les cartes afin de les observer. Elles ressemblaient à celles d'un jeu de société. Elles comportaient toutes un titre, une illustration schématique et un texte concis. Sur leur dos était inscrit "Lutrive" en noir sur fond blanc. Le style était assez neutre. La première carte de la pile s'intitulait Super frappe. L'image montrait une épée dont la pointe se trouvait au milieu d'un impact façon bande dessinée. Le texte disait : "Exécutez une redoutable attaque au corps à corps. Coûte du tonus."

* ... Comme je te l'ai déjà dit, l'univers est dangereux. La plupart des capacités servent à affronter des ennemis, à défendre des alliés ou à s'adapter aux risques de l'environnement. En montant de niveau, tu pourras améliorer tes capacités et en gagner de nouvelles. Pour l'instant, tu dois en choisir une seule parmi celles qui sont accessibles à un personnage humain de niveau 1. *

Un rectangle gris, de même dimension qu'une carte, apparût sur la table noire.

* Place la capacité que tu désires dans l'emplacement gris afin de valider ton choix. *

Elle n'était pas certaine d'avoir enregistré toutes les explications. Les ressources, les fonctions primaires, les capacités... cela commençait à faire beaucoup. Toutefois, elle avait une modeste pile de cartes en main et le narrateur lui demandait juste d'en choisir une seule, il n'y avait pas de quoi paniquer. Elle découvrit la carte suivante : Super tir. L'image était presque pareille, sauf qu'à la place de l'épée, il y avait un pistolet. Le texte disait : "Exécutez une redoutable attaque à distance. Coûte du tonus." Intéressant, mais elle préférait frapper plutôt que tirer. Carte suivante : Récupération du mana". L'image montrait une étoile dans un cercle. Le texte disait : "Votre mana remonte plus vite. Capacité passive." Aucun intérêt, tout comme la carte suivante, Concentration, elle aussi consacrée à la magie. Premier secours, Pickpocket, Marchandage, Sprint... devant ses yeux, les titres se succédaient de plus en plus vite. Rien ne l'intéressait autant que Super frappe. Musicien, qui permettait d'utiliser les instruments, et Écrivain, qui permettait de créer des livres, l'interpelèrent. Elle se demanda en fait à quoi pouvait servir ces capacités dans un monde dangereux. Quoi qu'il en soit, elle avait terminé la pile et sans l'ombre d'une hésitation, elle plaça Super frappe sur le rectangle gris. La carte s'aimanta tout en s'ajustant parfaitement avec l'emplacement. Encore un peu et elle s'illumina, se changea en un nuage argenté, puis entra dans la fillette avec le plaisant bruit de montée en puissance. Les autres capacités se volatilèrent, remplacées par un boîtier rouge muni d'une fente et d'un bouton "Loterie".

* Étape 8 sur 9 : tes particularités. Comme leur nom l'indique, elles sont là pour te rendre particulière, unique. Les particularités ressemblent beaucoup aux capacités, à quelques différences près. Elles peuvent représenter un atout mais également un handicap. Monter de niveau ne te permet pas de les modifier ou d'en gagner de nouvelles. Et surtout, tu ne les choisis pas. C'est la loterie qui te les donne. *

Ho ce qu'elle n'aimait pas cela ! Elle toisa le boîtier avec appréhension. Depuis l'étape 3, elle ne pouvait que se méfier de la loterie.

* Sache que tout le monde a un défaut. Tu vas forcément obtenir une particularité négative. Peut-être obtiendras-tu aussi une particularité positive. Appuie sur le bouton rouge. *

Elle tendit le doigt vers le bouton fatidique.

« Bon... ben on va bien voir. Allez la loterie, sois sympa. Le coup de la morveuse, c'était déjà un sale coup alors pas besoin d'en rajouter une couche, ok ? File-moi des trucs cool ! »

Si on la voyait parler à une machine, on allait probablement la prendre pour une folle. Mais tant pis, tous les moyens étaient bons pour attirer la bonne fortune. Elle appuya. Aussitôt, une carte jaillit de la fente et tomba sur la table, face cachée. Une seule carte ? Ce n'était pas bon signe...

* Tirage terminé. Découvre ta particularité. *

Elle attrapa la carte et la retourna. L'image représentait un bonhomme en train de fuir un lapin. Phobie des lapins annonçait le titre. "Les lapins et les hommes-lapins vous terrorisent."

« N'importe quoi... c'est débile ! » s'exclama-t-elle, indignée.

Mais déjà la carte, après s'être changée en brume, entraînait en elle avec un bruit de cloche lugubre.

Le boîtier rouge se métamorphosa en un moniteur gris avec son clavier assorti. Le moniteur s'alluma, laissant voir deux champs de saisie, l'un au-dessus de l'autre. Le premier s'intitulait "Prénom" et le second, "Nom".

* Étape 9 sur 9 : ton identité. Comment t'appelles-tu ? Remplis le formulaire puis presse "Entrer". Utilise "Tab" pour changer de ligne. Utilise "Générateur d'identité" si tu es en panne d'inspiration. *

Phobie des lapins... Elle en était restée à cela. Était-il possible de tomber sur pire ? Elle en doutait. Non mais quelle poisse ! Elle avait pu rectifier le tir pour l'apparence de gamine, mais là... là ce n'était pas possible. Elle soupira, furieuse à présent. Comment allait-elle s'appeler ? Elle fixa l'écran, puis le clavier d'un air mauvais. Quitte à partir en vrille, autant aller jusqu'au bout, non ? Elle écrasa presque les touches lorsqu'elle laissa courir ses doigts dessus de façon parfaitement anarchique. Le résultat fut plutôt exotique : "fjslkjzkljqmdsjq". "Prénom invalide" indiqua l'écran en

précisant ensuite toutes les règles que la chaîne de caractères ne respectait pas.

* Pense que tous tes semblables ont droit à la même phase de naissance. Ils ont tous dû affronter la loterie. Si tu n'es pas satisfaite par tes tirages, considère cela comme un défi. Concentre-toi maintenant sur ton identité. C'est une donnée importante qui conditionne la manière dont les autres vont te percevoir. *

Le narrateur avait raison, bien sûr. Un défi, pourquoi pas. Elle n'était pas de nature à se laisser abattre. Alors elle se calma, puis eut recours au générateur d'identité afin de guider ses idées. À chaque fois qu'elle appuyait sur la touche, une suggestion lui était faite : Morgane Greystar, Émilie Marchevent, Rose Love, Irène Beau-Sabbat, Angélique Cheminvert... Angélique ? Ce prénom l'interpela. N'avait-elle pas une bouille angélique ? Ce serait idéal. Mais Cheminvert, ce n'était pas terrible. Elle remplaça le nom par "Furie". Elle voulait quelque chose avec de l'impact. Hélas, une erreur apparût "Identité invalide : Angélique Furie n'est pas disponible." Pourquoi ? C'était pris par quelqu'un d'autre ? Pas grave, elle remplaça "Furie" par "Castagne". Cette fois, l'indication "Identité valide" s'afficha en vert.

« Angélique Castagne... dit-elle à haute voix pour en mesurer l'effet. Je m'appelle Angélique Castagne. »

Elle le répéta avec divers tons. Convaincue, elle pressa "Entrer". Le prénom et le nom sortirent de l'écran, s'assemblèrent, puis entrèrent dans la fillette avec un bruit de carillon.

* Félicitations Angélique Castagne ! Ta naissance est finalisée, tu es complète ! Tu vas maintenant intégrer un monde berceau de Lutrive. Le Concepteur te souhaite bonne chance ! *

L'ordinateur était toujours là, sur la table basse. "Naissance effectuée en 4h 31mn 11s" indiquait l'écran. Autant que cela ? Ce devait être à cause de l'étape 3 où elle avait dû pas mal batailler. Le décor semblait cette fois ne pas vouloir évoluer. Le silence s'installa et Angélique se demanda brièvement à quoi elle devait s'attendre. La plateforme se mit à trembler, à se fissurer. Des morceaux, à ses extrémités, commencèrent à se détacher pour ensuite sombrer dans le vide blanc. Angélique recula, monta même sur la table. Autour d'elle, la plateforme se réduisait inexorablement. Elle allait tomber avec elle,

ce n'était qu'une question de secondes. Alors elle prit les devants et sauta.

« Bon ben puisque c'est comme ça, me voilà !!! » cria-t-elle.

Chuter dans le néant n'avait rien de rassurant. Et elle allait de plus en plus vite. Le vent lui hurlait aux oreilles. Elle vit, tournoyant non loin d'elle, des fragments noirs. Progressivement, tout fut engloutit par la lumière...

Chapitre 2

Début de la Partie

Angélique ne sut pas vraiment quand sa chute prit fin. Mais elle réalisa subitement être allongée sur une surface lisse et dure. Elle se trouvait aussi sous un puits de lumière blanche. Elle cligna des yeux, se redressa sur son séant et regarda autour d'elle. Elle vit une pièce avec des colonnes. Tout était de marbre blanc. Ce devait être un temple. Contre les murs, elle repéra deux coffres. La salle ne comportait qu'une seule porte à côté de laquelle patientait un prêtre en blanc et à l'air affable. Elle se leva et s'approcha de lui.

« Bonjour PJ. Sois le bienvenu parmi nous. Tu te trouves au temple de l'Éveil. C'est ici que ta partie débute. Avant de sortir, ouvre les coffres et prends ce qu'ils contiennent. Il s'agit de ton kit de nouveau-né.

— Heu... salut. C'est quoi un PJ ? »

Elle voulait savoir puisqu'elle était sensée en être un. Leurs voix résonnaient. L'atmosphère était résolument mystique. Pas les propos en revanche. Eux étaient techniques. Drôle de mix.

« C'est un Personnage Joueur, c'est-à-dire quelqu'un qui dispose de son libre arbitre.

— Tu es un PJ ?

— Non. Je suis un PNJ, un Personnage Non Joueur. Les PNJ sont faits pour occuper des rôles précis. Le mien est d'accueillir les PJ nouveau-nés.

— Ok. Je fais comment pour faire la différence entre un PJ et un PNJ ?

— C'est simple. Si tu focalises ton attention sur quelqu'un, une infobulle apparaîtra. L'infobulle indique le statut de cet individu. Vasy, essaie sur moi. »

Elle essaya. Une infobulle apparût effectivement en haut de son champ visuel. Elle indiquait : "Prêtre de l'Éveil (PNJ)". L'infobulle s'effaça sitôt que son attention s'en détournait.

« Ha, je vois. »

Elle se dirigea vers un des coffres. Lorsqu'elle l'ouvrit, des pièces de cuivre et d'argent en jaillirent. Elles se dispersèrent quelque

peu, retombèrent au sol et se mirent en rotation sur leur tranche. Le mouvement était régulier et probablement perpétuel. Le narrateur s'exprima :

* Voici des unités monétaires, qu'on abrège UM. L'UM est l'argent de Lutrive. Selon le monde où tu te trouves et la valeur qu'elles représentent, les UM peuvent avoir diverses apparences, mais leur fonctionnement est toujours le même. Pour récupérer des UM, il te suffit de les toucher. *

Elle tendit la main vers une des pièces en rotation. Dès qu'elle la toucha, la pièce se volatilisa dans un léger flash accompagné d'un petit "ting" sonore. Elle toucha une autre pièce avec le pied. Le résultat fût similaire. Alors elle récupéra tout l'argent en se contentant de marcher. Drôle de méthode. C'était amusant. Sitôt la dernière pièce disparue, une statuette dorée jaillit du coffre ouvert. Elle tomba pile sur son socle et se mit également à tourner sur elle-même avec une parfaite régularité. Elle brillait de mille feux et représentait Angélique, affublée d'une mignonne robe et de petits souliers, bras croisés et son sourire diabolique aux lèvres. La représentation était vraiment réussie.

* Voici une vie. Les vies sont très importantes car, si tu meurs, elles te permettent de ressusciter. Si tu meurs et que tu n'as plus de vie en réserve, c'est le Game Over, la fin de ton existence. Les vies se ramassent de la même façon que les UM. *

Après un dernier coup d'œil admiratif, elle toucha la statuette qui s'évanouit avec un flash radieux et un son cristallin qui soulignaient bien son importance. Plus rien ne voulait visiblement sortir du coffre. Angélique vérifia qu'il était bien vide, puis alla ouvrir le second. Cette fois, ce furent des vêtements, des chaussures et un livret qui en jaillirent. Tout était blanc. Tout tomba au sol avec davantage de réalisme.

* Pour récupérer des objets normaux, tu dois les toucher avec une main et désirer les stocker. *

Les vêtements, elle voulait les mettre, pas les stocker. Elle était toujours en culotte. Et puis, les stocker où ? Elle ramassa le pantalon. Il semblait deux fois trop grand pour elle. Impossible de l'enfiler. Alors elle testa ce que lui indiquait le narrateur. Le pantalon disparût avec un "whi" tenu aux accents d'action réussie.

* Ferme les yeux et pense à ton inventaire. C'est une autre de tes fonctions primaires et elle te sera très utile. *

Elle s'exécuta et se retrouva devant un écran quasiment vierge. En haut, il y avait le pantalon représenté par une icône et un nom : "Pantalon de nouveau-né". En bas figurait la quantité d'UM (100), le nombre de vies (1), et la place libre de l'inventaire (99%).

* Ton inventaire peut stocker 100 objets normaux, 10 vies et une quantité illimitée d'UM. Pour mettre le pantalon, focalise ton attention dessus, puis choisis "Équiper" dans le menu qui va apparaître. *

Le menu en question comportait d'autres options, comme "Sortir" ou "Examiner", mais elle voulait aller à l'essentiel. Elle choisit "Équiper". Le pantalon s'effaça avec le même "whi" discret.

* Rouvre les yeux. *

Elle s'exécuta et constata qu'elle portait maintenant le pantalon. Celui-ci était à sa taille.

* Tout ce qui transite par ton inventaire s'adapte à toi. *

Elle stocka le t-shirt et les chaussures avant de les équiper comme elle venait de le faire pour le pantalon. Là voilà habillée. Elle s'intéressa ensuite au livret. Il avait comme titre "Guide de Lutrive pour les nouveau-nés". Bon, parfait, si jamais elle avait un problème, elle savait où chercher. Elle stocka le livret qui disparût toujours avec le petit "whi". L'inventaire était tout de même plutôt pratique. Pas besoin de sac, elle pouvait transporter tout un tas de choses sans s'encombrer. Le second coffre étant vide, elle retourna voir le prêtre.

« Tu peux sortir sans crainte. Tu te trouves dans une zone sûre.

— Ok. Mais, qu'est-ce que je dois faire ?

— Ce que tu veux. Si tu te sens l'âme aventureuse, passe au magasin afin de mieux t'équiper, puis cherche une quête, ou vas directement dans une autre zone pour affronter des monstres. Si tu préfères débiter plus en douceur, il y a le bistrot.

— D'accord. Merci !

— De rien, c'est mon rôle. »

Le prêtre ne l'avait pas du tout considérée comme une enfant, sinon elle supposait qu'il ne lui aurait pas proposé d'aller combattre des monstres. Elle en était très satisfaite. Elle franchit la porte. La voilà dehors, sur le perron. Une musique guillerette l'accueillit. Elle

fut incapable d'en déterminer la provenance. Un chemin partait du temple, serpentait au milieu d'une herbe bien verte, descendait la pente d'une modeste colline, et aboutissait à un petit groupe de mignonnes maisonnettes. Des papillons voletaient, des fleurs embaumaient, des oiseaux gazouillaient. C'était le jour, il faisait beau et doux, le ciel était très bleu. La forêt qui s'étendait non loin paraissait à peine plus menaçante. Était-ce une blague ? Elle n'avait quand même pas débarqué dans un monde pour gamins !

* Village de l'Éveil, zone sûre *, annonça le narrateur.

Deux policiers en uniforme blanc encadraient l'entrée du temple. Deux fois plus grands qu'elle, au garde-à-vous, matraque et pistolet à la ceinture, le sigle B.P.N. était inscrit sur leur képi. Angélique focalisa son attention sur l'un d'eux pour voir l'infobulle. "Policier de la brigade de protection des nouveau-né (PNJ)" Des PNJ donc. Elle s'engagea sur le chemin. Le paysage trop naïf à son goût lui donnait une furieuse envie de tout casser. Des monstres, il lui fallait des monstres ! Elle croisa un panneau qu'elle lut : "Merci de conserver un comportement pacifique dans les zones sûres." C'était presque une provocation. Quelques minutes plus tard, elle arriva au niveau des maisons. Elles se disposaient autour d'une place que décorait une jolie fontaine. Leurs toits pentus avaient des tuiles rouges. La fillette se rappela la loterie. Elle n'aurait pas été surprise de voir un bouton quelque part. Quatre des bâtiments comportaient une enseigne. Il y avait un commissariat, une banque, la Boutique des Débutants et le Bistrot de Berthe. Devant une cinquième maisonnette se tenait un bonhomme moustachu, visiblement embarrassé. Un point d'exclamation argenté flottait au-dessus de son chapeau. Intriguée, elle consulta son infobulle. "Monsieur Tuto (PNJ)". Elle l'aborda :

« Salut. Ça veut dire quoi ce point d'exclamation ?

— Bonjour petite demoiselle ! Il indique que j'ai une quête à proposer. Seulement, tu es peut-être un peu trop jeune pour elle. Je ne voudrais pas...

— Je suis assez grande ! affirma-t-elle, catégorique, les poings sur les hanches.

— Très bien, très bien, ne te fâche pas ! Voilà, des rats énormes ont envahi ma cave. Pourrais-tu tous les tuer, s'il te plaît ?

— Ok, pas de problème !

— Fantastique ! Reviens me voir quand ce sera fait. Tu auras une récompense. »

Le bonhomme ouvrit la porte de chez lui et l'invita à entrer.

* Tu viens d'accepter une quête. Elle est présente dans ton journal de quêtes, qui est une de tes fonctions primaires. *

Et encore une fonction, une ! Elle n'avait pas de temps à perdre à toutes les examiner. Elle passa le seuil. Elle n'était pas encore allée au magasin, mais ce devait être inutile. Elle allait juste dératiser, pas affronter un dragon. L'intérieur de la maison se résumait à une pièce à peine meublée et à un escalier descendant dans l'obscurité. Une fois en bas des marches, la joyeuse musique se tut au profit de quelques discrètes percussions. Avec la pénombre, l'atmosphère était tout de suite moins rassurante. Angélique, bien décidée à ne pas se laisser impressionner par si peu, avança dans le couloir qui se présentait.

* Cave de Monsieur Tuto. À chaque fois que tu changes de zone, j'annonce le nom de celle dans laquelle tu pénètres. Si je ne précise pas que la zone est sûre, c'est qu'elle ne l'est pas. Prépare-toi à te battre. Pour utiliser ta capacité Super frappe, il suffit de le vouloir. *

Ha oui, sa capacité, elle l'avait oubliée. Sol de terre battue, mur de pierres brutes, odeur de renfermé, le changement était quand même saisissant. Elle arriva à une grande salle où s'entassaient des caisses. A la lueur incertaine des vieilles ampoules, une ombre furtive se profila. Quelque part, un grattement, un couinement. La gamine ralentit. Tout compte fait, n'était-il pas plus prudent d'aller acheter une arme ?

« Hé, les rats ! Venez voir Miss Castagne ! J'ai des beignes pour vous ! » dit-elle pour se rassurer.

Soudain, elle distingua deux yeux rouges luisant dans l'ombre. Elle se figea. Le rongeur se montra. Plus gros qu'un chat, gris et menaçant, il venait vers elle. Elle recula d'un pas. Non, elle n'allait pas fuir devant son premier ennemi. Elle cria tout en lui envoyant un magistral coup de pied et en pensant à sa fameuse capacité. Impact lumineux, son amplifié, voilà le rat éjecté contre une caisse. Il s'effondra mollement et disparut en laissant derrière lui une petite

pièce de cuivre qui tournait sur sa tranche. L'effet de la Super frappe lui avait beaucoup plu.

* Vaincre des monstres te rapporte de l'expérience, des UM et souvent aussi des objets. Amasse assez d'expérience et tu obtiendras un niveau. Plus tu as de niveaux, plus tu es forte. *

Elle avait eu peur, mais c'était terminé. Elle récupéra la pièce et ne tarda pas à tomber sur un autre rongeur. Il eut droit au même sort que le premier. Mais il ne laissa rien en mourant.

« Et vlan ! Dans les dents ! Ho, pas d'UM ? Radin ! Qui est le suivant ? »

Elle visitait la cave sans beaucoup de précaution. Un troisième rat faillit la surprendre en émergeant de derrière un pilier. Elle voulut lui asséner une Super frappe, mais son coup ne fut pas amplifié.

* Tu n'as plus assez de Tonus. *

Pourtant, elle n'était pas fatiguée. Le rongeur accusa le choc, puis la mordit à la jambe. Elle ressentit une infime décharge de douleur qui s'estompa aussitôt. Elle cogna encore et le rat s'effondra. En se volatilissant, il libéra deux piécettes. Elle examina sa jambe. Il n'y avait aucune trace de la blessure. Seule une goutte de sang était tombée par terre et elle la vit s'évaporer. Avait-elle vraiment été blessée ? Pour en avoir le cœur net, elle ferma les yeux et consulta rapidement sa fiche de personnage. Elle constata alors que celle-ci avait été mise à jour. Son nom et son prénom avaient été ajoutés à la place des points d'interrogation. Sa capacité et sa si ridicule particularité étaient également présentes.

* Prends garde ! Ce n'est pas parce que tu consultes tes fonctions primaires que le temps s'arrête. Les monstres pourraient bien en profiter. *

C'était d'autant plus vrai que depuis qu'elle regardait la fiche de personnage, les sons et la musique étaient atténués. Angélique se hâta donc de vérifier sa jauge de santé. Elle s'était à peine réduite : 48/50. Les rats étaient vraiment plus menaçants que dangereux. Sa jauge de tonus, par contre, était pratiquement vide. Elle rouvrit les yeux. Les sons et la musique retrouvèrent leur volume habituel. La dératisation reprit. Elle tua tous les rongeurs très facilement à coups de pieds. Elle récolta quelques UM de plus, quelques mini morsures aussi. Lorsque la cave fut nettoyée, le narrateur l'en informa. Mais elle ne remonta

pas tout de suite car elle venait de trouver un coffre. Etait-elle autorisée à l'ouvrir ? Il n'y avait personne pour la voir. Elle le fit. Un papier en jaillit. Elle l'attrapa au vol et commença à le lire, intriguée :

"NOTE SUR LES LOIS
(À lire impérativement)"

Bon, puisque c'était impératif et pas trop long, elle continua :

"1) La Loi Absolue :

Interdiction de tricher. C'est la seule consigne que le Concepteur vous impose. Tricher signifie exploiter les bugs de l'univers. Les tricheurs s'exposent à de lourdes sanctions, dont la condamnation au Game Over. Si vous constatez un bug, signalez-le rapidement dans un temple du Concepteur.

2) La Loi des PNJ :

Les zones sûres sont protégées par des PNJ puissants. Si vous attaquez quelqu'un ou volez quelque chose dans une de ces zones, préparez-vous à en assumer les conséquences.

3) La Loi des PJ :

Les PJ ont mis en place une charte de bonne conduite prohibant certains comportements que la majorité juge intolérables. La charte est largement diffusée, vous n'aurez pas de mal à vous la procurer."

Intéressant. Les policiers, dans le village, n'étaient pas là pour faire joli. Angélique se dit aussi que ce serait une bonne chose de mettre la main sur la fameuse charte. Elle connaissait si peu Lutrive qu'elle était en quête de repères. Mais inutile de se précipiter. Elle venait juste de naître, elle avait dû assimiler un tas de trucs, l'heure était au défoulement. Et puis, cela l'embêterait quand même un peu si elle découvrait des règles trop complexes, trop prises de tête. Elle stocka le papier dans son inventaire puis elle quitta la cave. Dès qu'elle arriva à l'escalier, la musique guillerette recommença.

* Village de l'Éveil, zone sûre. *

Monsieur Tuto n'avait pas bougé de sa place. Il s'exclama avant même qu'elle ne lui annonce avoir terminé :

« Merci, merci beaucoup ! Tu es haute comme trois pommes et tu oses y aller comme ça, sans arme ! Franchement, chapeau ! Voilà pour tes efforts. Et je ne t'en veux pas d'avoir ouvert le coffre. Il est là pour ça. De toute façon, ma cave n'est pas une zone sûre, la police ne s'en occupe pas. »

* Tu as réussie la quête. Tu gagnes de l'expérience. *

Le bonhomme lui tendit une pièce d'argent sortie de nulle part. C'était une pièce de 50 UM, le chiffre était écrit dessus. Elle la prit tout en demandant :

« Tu as autre chose à me proposer ?

— Non. Regarde, je n'ai plus rien au-dessus de la tête.

— Bon ben, au revoir alors ! »

Par curiosité, elle consulta sa fiche. Le tonus remontait doucement, pas la santé qui restait à 43 sur 50. Sa jauge d'expérience, quant à elle, s'était remplie de violet à 21%. Le niveau 2 était encore loin. Rouvrant les yeux, elle observa le village. Deux chemins partaient de la place. Le premier, elle l'avait emprunté, il conduisait au temple sur la colline. Le second menait dans la forêt. Une balade là-bas, ce pourrait être sympa. Mais avant, quelques emplettes s'imposaient. Elle se dirigea vers le magasin.

« Bonjour petite ! Bienvenue à la Boutique des Débutants ! », l'accueillit jovialement la marchande.

La fillette fixa cette dernière pour voir son infobulle. "Marchande de la boutique des débutants (PNJ)" N'y avait-il que des PNJ ici ? Elle n'avait rien contre eux, seulement elle aurait bien aimé rencontrer l'un de ses semblables. Le magasin était minuscule. On pouvait à peine y bouger. La commerçante, une jolie demoiselle, se tenait derrière son comptoir. Et derrière elle, il y avait quelques étagères avec ses marchandises hétéroclites. Si c'était tout son stock, il frôlait le ridicule.

« Heu, salut. Je veux des armes.

— Une judicieuse décision ! Lutrive est dangereux, il faut toujours être prêt à se défendre. Pense aussi à te fournir en potions, ça te rendra service. Touche le comptoir et ferme les yeux. »

Elle plaqua une main, non pas dessus car elle n'était pas assez grande, mais contre le comptoir.

* Tu es connecté à la Boutique des Débutants. *

Elle n'eut pas besoin de penser à quoi que ce soit. Dès qu'elle ferma les yeux, elle se retrouva devant un menu lui permettant d'acheter ou de vendre. Elle sélectionna la première option. C'était comme pour les fonctions primaires, elle n'était pas dépaysée. Elle devait également reconnaître qu'évoluer dans ces menus virtuels se faisait avec aisance. Elle était loin de tout lire, de chercher à tout comprendre, mais au moins elle parvenait à accomplir ce qu'elle voulait à l'instant même où elle le voulait. La voilà devant une liste d'articles accompagnés de leurs prix. Dans un coin de l'écran était indiquée la somme qu'elle possédait : 158 UM. Elle commença à lire : "Épée en bois – 50 UM", "Pistolet en plastique – 50 UM"...

« Ce sont des jouets ! s'indigna-t-elle.

— Non, rassure-toi. Ce sont juste les armes les moins puissantes. Elles marchent parfaitement bien, tu peux me croire. Focalise ton attention sur un article pour obtenir les détails. Tu verras que les armes augmentent ton attaque. Plus ton attaque est élevée, plus tu fais mal. Les armures et les boucliers augmentent ta défense. Plus ta défense est élevée, moins tu subis de dégâts. »

Bon, elle allait devoir se contenter de ces objets ridicules, pour l'instant. Elle avait hâte de passer aux choses sérieuses. La liste n'était pas bien longue et une partie était consacrée à la magie, ce qui réduisait encore le choix. Elle focalisa son attention sur l'épée. Avec celle-ci, son attaque passait de 1 à 3. Un bouclier en bois, pour 50 UM, pouvait monter sa défense de 3 à 5. Elle acheta les deux. Les transactions furent instantanées et produisirent un bruit de caisse enregistreuse.

« Merci ! Utilise ta fonction inventaire pour équiper tes acquisitions. Évite de tester ton épée dans le village, tu pourrais avoir des problèmes avec les policiers », déclara la marchande d'un ton enjoué.

Angélique poursuivit ses emplettes. Elle acheta cinq petites potions de santé à 10 UM l'unité. D'après la description de l'objet, il rendait immédiatement un quart de la santé.

« Merci ! Tu peux les utiliser directement dans ton inventaire, mais si tu veux profiter de leur goût, sors-les et bois-les. Tu m'en diras des nouvelles ! »

Il y avait aussi des petites potions de tonus, mais celui-ci remontait tout seul. Le dernier article de la liste aurait également pu l'intéresser. Il s'agissait d'une vie mais elle coûtait 1000 UM. À présent, tous les prix étaient en rouge, lui signifiant qu'ils étaient au-delà de ses moyens. Elle rouvrit les yeux et décolla sa main du comptoir. Derrière la commerçante, le contenu des étagères n'avait pas diminué. Ce n'était peut-être que de la décoration.

« Tu as tout ce qu'il te faut ? »

— J'ai surtout plus d'argent.

— Tu ne devrais pas avoir de difficulté à en retrouver. Et si tu obtiens des objets dont tu n'as pas besoin, pense à les vendre. Bonne chance et sois prudente ! »

La voilà sur la place. Un policier s'était posté à côté de la fontaine. Il devait y avoir plus de policiers que d'habitants. L'apparence chaleureuse et la musique d'ambiance du village ne compensaient pas son manque d'animation. Angélique avait un peu l'impression d'être la seule personne vraiment vivante ici. Elle n'avait pas spécialement envie de s'attarder. Elle accéda à son inventaire. Toutes ses acquisitions s'y trouvaient, chacune avec sa petite icône, son nom et, remarqua-t-elle à cause des potions, sa quantité. Elle équipa tout d'abord l'épée et le bouclier qui disparurent avec le désormais connu "whi" tenu. Elle rouvrit les yeux et découvrit le bouclier à son bras et l'épée à son flanc, dans un fourreau en tissu. Des jouets... non mais vraiment... Elle retourna à son inventaire et focalisa son attention sur les potions. Le menu, au lieu de l'option "Équiper", proposait "Utiliser". Elle choisit plutôt "Sortir". Combien lui fut-elle demandé via une extension du menu. Une seule indiqua-t-elle. Petit "whi". Elle rouvrit les yeux, la potion était dans sa main. Elle en éprouva le poids, puis l'examina. C'était une élégante petite fiole de verre contenant un liquide vert, vert comme le symbole du cœur correspondant à la santé. Curieuse d'en découvrir la saveur, elle la déboucha et la vida d'une gorgée. C'était... comme du sirop, sucré, fruité, mais avec un petit arrière goût étrange. Elle éprouva une fugace sensation de bien-être. Un semblant de lueur verte l'illumina l'espace d'une demi-seconde, puis le flacon se volatilisa. Un passage sur sa fiche de personnage lui apprit qu'elle avait récupéré les quelques points de santé perdus. Parée pour l'aventure, elle alla en direction de

la forêt. A l'orée de celle-ci, deux policiers montaient la garde. A côté d'eux, il y avait un grand panneau.

"VILLAGE DE L'ÉVEIL

Zone de départ : interdiction de harceler les nouveau-nés. Laissez-les prendre leurs marques en paix."

Cette interdiction pouvait expliquer que l'endroit était aussi tranquille.

« Attention PJ, la forêt est dangereuse, avertit l'un des hommes en uniforme. Et la nuit, elle l'est davantage. Évitez de vous faire surprendre par celle-ci. Si vous êtes en difficulté, revenez ici, on pourra vous protéger.

— Si vous suivez le chemin, vous arriverez à la ville d'Aurore », ajouta son collègue.

Ils étaient plutôt aimables. Elle les remercia et continua.

* Forêt de l'Éveil. *

La musique devint plus mystérieuse, tout comme le décor. Les arbres étaient imposants. Certains étaient moussus, d'autres couverts de lierre. Le soleil filtrait à travers leurs frondaisons en rayons épars. Des buissons verdoyants se pressaient entre les troncs. L'air était frais, humide et chargé d'effluves sauvages. Angélique dégaina sa petite épée en bois. Ce qui risquait de la tuer, ce serait surtout le ridicule, songea-t-elle. Les monstres, eux, ne l'inquiétait pas. La cave était plus intimidante que la forêt, or les rats s'étaient révélés ultra faibles. Elle enjamba une racine qui traversait le sentier. Elle aperçut des papillons voler en groupe. C'était une forêt féérique sans l'ombre d'un doute. À quand la licorne avec une crinière arc-en-ciel ? Peu après, un bruit lui fit lever la tête. Un gros écureuil roux la toisait depuis sa branche. Elle allait l'ignorer lorsqu'il lui lança une noisette. Elle la reçut en plein visage et ressentit une décharge de douleur. Rien d'inquiétant mais tout de même, cette boule de poils venait de la blesser. Elle poussa un petit cri de surprise. L'espiègle rongeur ricana.

« Ha c'est comme ça ! »

N'ayant aucun moyen de l'atteindre, elle dût escalader l'arbre. Ce fut aisé, le lierre était presque aussi pratique qu'une échelle. Durant l'ascension, elle reçut une autre noisette. Là voilà sur la

branche. L'écureuil n'eut pas l'idée de reculer. Il était trop occupé à ricaner. Elle lui asséna une Super frappe avec son épée. L'écureuil fut décapité. Il y eut un peu de sang, mais la scène fut avant tout comique. La tête, éjectée, poussa une exclamation indignée qui se perdit dans le lointain. Le reste du corps, visiblement stupéfait, tâtât son cou, comme pour constater qu'il manquait bien quelque chose. Puis il s'effondra et s'effaça, laissant derrière lui une pièce de cuivre. Très amusant ! Cependant, à chaque Super frappe, c'était la moitié du tonus qui s'envolait. Angélique se promit de l'économiser pour des adversaires qui en valaient la peine. Elle récupéra la pièce, sauta de la branche, qui n'était pas très élevée, et poursuivit sa route. Un nouvel écureuil ne tarda pas à l'attaquer, depuis une autre branche. Pour lui faire sa fête, elle dut encore grimper. Le pistolet lui aurait facilité la vie, se dit-elle alors. Vaincu par deux simples coups d'épée, l'écureuil rendit l'âme de façon bien plus sobre. Il laissa une noisette qu'Angélique put récupérer. À quoi pouvait-elle bien servir ? Comme projectile ? Elle accéda à son inventaire et vérifia rapidement. Apparemment, la noisette rendait 5% de la santé mais progressivement, lors de la digestion. Ça n'avait pas l'air terrible. Elle poursuivit sa route. Elle avait l'intention de se rendre en ville. Peut-être que là-bas, elle aurait l'occasion de trouver de vraies armes et d'affronter de vrais monstres. Peut-être qu'elle rencontrerait des PJ et que son existence allait se pimenter. Elle voulait des sensations fortes, de l'aventure digne de ce nom ! Un bruissement proche la stoppa. Quelle autre mignonne bestiole voulait trépasser ? Cela venait d'un bosquet. Une créature en émergea. C'était un lapin et... Un lapin ? La fillette demeura pétrifiée sur place. Un grincement de violon des plus stressants remplaça la musique. Le lapin se mit à grandir, à grossir, à devenir horrible ! Que ses oreilles étaient longues ! Que ses dents étaient énormes ! Que ses yeux étaient affreux ! Angélique tremblait comme une feuille. L'abomination s'approchait. Elle ne pouvait pas faire un geste. Le terrible lapin la mordit. Elle hurla et s'enfuit à toutes jambes. Où elle allait ? Aucune idée. Devant elle, les arbres défilaient au gré de sa course éperdue. Elle traversa un buisson et tomba nez à nez avec un nouveau lapin, un nouveau cauchemar. Elle hurla de plus belle et décampa ailleurs. Une noisette siffla à ses oreilles. Des ronces aux épines acérées la griffèrent. Une racine lui attrapa le pied et elle

s'étala de tout son long. En se relevant, elle constata avoir retrouvé un chemin. Elle le suivit à toute allure.

* Village de l'Éveil, zone sûre. *

Elle passa telle une flèche devant les policiers. Elle les entendit tirer à quelques reprises. Eux n'avaient pas des jouets. Ils devaient avoir éliminé les monstres qui la poursuivaient. Ce ne fut qu'à deux pas des maisons qu'elle commença à se calmer. La joyeuse mélodie du hameau acheva de la rassurer. Quelle honte ! Elle avait été mise en déroute par sa phobie ! Comment allait-elle traverser la forêt ? Rien que de songer à ces maudits lapins, elle en frissonnait. Elle se tourna vers la lisière. Le soir était en train de tomber. Les ombres s'allongeaient. Retenter le coup n'était peut-être pas une bonne idée. Un regard sur sa fiche le lui confirma. Malgré le fait qu'elle ne portait aucune trace de blessure, elle avait perdu près de la moitié de sa santé. La jauge n'était plus verte mais jaune. Et elle n'avait pratiquement rien gagné que ce soit en expérience, en UM ou en objets. Une chance qu'elle soit au moins parvenue à revenir ici. Le moral dans les chaussettes, elle rengaina son arme et retourna sur la place. Pathétique ce début de partie. Le pire, c'était que le village était cerné par la forêt. Elle n'allait quand même pas être contrainte de rester là à tout jamais ! Et maintenant, que faire ? Elle vit le bistrot de Berthe. Le prêtre lui avait dit de s'y rendre pour un début en douceur. Peut-être allait-elle y trouver une solution à son problème. Elle se décida à entrer.

Chapitre 3

Au Bistrot de Berthe

Une clochette tinta lorsqu'Angélique pénétra dans le troquet. La musique se tut, remplacée par le faible volume d'une télévision. Par rapport au minuscule magasin, l'endroit était spacieux. Il disposait de plusieurs tables rondes avec leur lot de chaises. Au fond se trouvaient le comptoir et quelques tabourets. Et derrière le comptoir se tenait une grosse femme occupée à essuyer un verre.

« Ha bah, la revoilà ! Salut la même ! Bienvenue dans mon bistrot ! »

Sa voix était rude, tout comme son visage. Elle était coiffée d'un chignon serré et portait un gilet de cuir.

« Je suis pas un même ! rétorqua la fillette avec humeur.

— Holala ! T'en fais une tête ! Viens vite boire un verre, ça va te requinquer !

— C'est cher ? J'ai plus beaucoup d'UM.

— C'est gratuit. »

Elle s'avança vers le bar et en profita pour focaliser son attention sur l'imposante tenancière. L'infobulle apparût, plus volumineuse qu'attendu car elle comportait les trois jauges de ressources, la verte, la blanche et la bleue. "Berthe Sansnom (PJ Niveau 129) Santé 100% Tonus 100% Mana 100%". Angélique marqua un temps d'arrêt, surprise. L'infobulle ne lui suffit pas.

« Vous êtes un PJ ? demanda-t-elle, oubliant temporairement son humeur maussade.

— Et ouais pitchounette. Ça t'étonne ? »

C'est qu'elle ne pensait pas découvrir le premier de ses semblables derrière un comptoir. La réponse de la grosse femme, toutefois, fit revenir au galop son irritation.

« Je m'appelle pas pitchounette !

— Je sais comment tu t'appelles. Moi-aussi je peux regarder les infobulles. »

Elle faillit exploser mais une petite voix masculine, dans son dos, avorta cette pulsion colérique.

« Fais pas attention. Berthe est comme ça avec tout le monde. »

Elle se retourna et constata ne pas être la seule cliente. Retranché dans un coin de la pièce, il y avait un individu chauve, aux oreilles pointues, aux yeux jaunes et à la peau rouge. Malgré tout, sa figure avait des traits aimables. Il portait de grosses lunettes rondes et surtout une tenue blanche similaire à celle d'Angélique. Entre ses mains se trouvait un épais bouquin. Elle consulta son infobulle : "Charlie Vermillon (PJ Niveau 1) Santé 100% Tonus 100% Mana 100%". Non seulement elle avait à faire à un PJ, mais en plus, comme elle, c'était un nouveau-né.

« Heu, bonsoir, lui dit-elle, un rien confuse.

— Bonsoir, répondit-il, aimable, tout en refermant son livre.

— Allez, la même, assis-toi et vide-moi ça », tonna Berthe en faisant claquer sur le comptoir un verre plein.

— Je suis pas une même ! répéta-t-elle en se juchant sur un tabouret et en s'emparant du verre.

— Ouais, et moi je suis pas grosse !

— Moi j'ai droit à nabot, crâne d'œuf ou lutin rose », dit Charlie en s'approchant.

Maintenant qu'il était à proximité, Angélique réalisa qu'il devait faire sa taille. Elle remarqua aussi qu'il possédait deux petites ailes de chauve-souris ainsi qu'une fine queue terminée en pointe de flèche. Cela lui évoqua un diabolotin. Son livre s'était volatilisé.

« Hé, faut vous accepter tel que vous êtes, les jeunes, sinon vous n'allez pas vous en sortir ! répliqua Berthe.

— Peut-être, sauf que je ne suis pas rose, pas même violet ou pourpre. Je suis vermillon, objecta Charlie.

— Pfff... Un détail. »

Angélique but cul sec. C'était de l'alcool aussi fort que succulent. Sensation de bien-être, lueur verte, elle comprit que la boisson était aussi curative. Charlie s'assit sur le tabouret d'à côté.

« Pas mal, hein ? Restauration totale avec goût extra ! commenta fièrement la tenancière.

— C'est mieux que les potions de la boutique, admit la fillette.

— Et comment ! Mais c'est pas à emporter. Inutile de m'en demander pour tes voyages. Bon, raconte tes malheurs. Pourquoi t'es revenue ? Un souci dans la forêt ?

— Ben... un petit. »

Difficile d'avouer son honteux problème. Il le faudrait pourtant si elle voulait le résoudre. Tout d'un coup mal à l'aise, elle détourna le regard. Le bistrot avait de larges fenêtres qui donnaient sur la place et sur le chemin montant au temple. D'ici, en somme, on pouvait pratiquement tout voir de la zone. Le soleil était en train de disparaître derrière la colline. L'obscurité gagnait le troquet. Une affiche placardée au mur attira son attention. Elle portait comme titre "Charte de bonne conduite". Ha, la fameuse charte mentionnée dans le message du coffre... Au-dessus, une horloge électronique indiquait la date, 9 Février 11, l'heure, 17h56, ainsi qu'une information qu'elle ne sut déchiffrer : "v4.27".

« Ne me dis pas que tu t'es faite tuer par des PJ de haut niveau ! Un groupe de hors-la-charte s'amuse à ça, l'année dernière !

— Non non, c'est pas ça.

— Alors quoi ? T'as peur de bastonner ?

— Pas du tout ! C'est à cause de la loterie !

— Ha ! La loterie, forcément ! C'est toujours de sa faute ! s'esclaffa la tenancière.

— Mais oui ! C'est de sa faute ! A cause d'elle, j'ai la phobie des lapins ! s'enflamma Angélique, piquée au vif.

— La phobie des... lapins ?! »

Berthe éclata d'un rire tonitruant.

« C'est pas drôle ! s'exclama la gamine, furieuse, en tapant du poing sur le comptoir, faisant sauter les verres.

— C'est vrai, c'est pas drôle, confirma Charlie, avec plus de modération toutefois.

— Ho que si, c'est drôle ! C'est drôle mais pas très grave ! Allez, pitchounette, fais pas cette tronche, ton existence est pas foutue pour si peu !

— Pas très grave ?! Pas très grave ?! Je risque d'être coincée dans le village pour toujours ! »

Elle-même ne croyait pas à ses paroles, mais c'était la colère qui la faisait exagérer.

« Allez bois au lieu de dire des bêtises ! Et toi-aussi le nabot ! »

Berthe leur servit à chacun un verre. Elle les sortait de sous son bar sans donner l'impression de les remplir. Ensuite, elle alluma les

néons de la pièce, remplaçant la pénombre croissante par une lumière crue. Angélique but encore cul sec. En vérité, il ne semblait pas possible de boire autrement. Cette fois, il n'y eut que le goût, pas la lueur verte et la sensation de bien être.

« Bon ben si c'est pas grave, comment je vais faire pour traverser la forêt ?

— De nuit, tout simplement. Il n'y a des lapins qu'en journée.

— Ha... fallait le savoir », marmonna Angélique, comme pour chercher à justifier son comportement.

Mais elle était rassurée, son problème n'avait pas fait long feu.

« C'est pas trop dangereux, la nuit ? interrogea Charlie.

— Trop ? Non. Plus, indéniablement. Si vous vous éloignez pas trop du chemin et que vous vous gavez de fruits, ça devrait bien se passer. »

L'horloge émit un bip sonore.

« C'est l'heure des infos ! Ecoutez les jeunes, ça va vous instruire ! »

Berthe saisit une télécommande et monta le volume. Le téléviseur, de dimensions modestes, était accroché en hauteur, derrière le bar. Un générique dynamique s'acheva sur le titre "TL1 Journal de 18 heures". Une femme rousse, très élégante, apparût à l'écran.

« Humains et créatures, bonsoir. Ici Ginette Pérol pour les news !

— Start ! tonna une voix artificielle anglaise en guise de top départ.

— Voilà, c'est officiel, en ce 9 février de l'an 11, l'Oracle a annoncé l'arrivée prochaine de la 5ème version de l'univers ! Lutrive v5, ce sera un Lutrive plus beau, plus intense, plus vaste, plus varié ! Bien sûr, nous ignorons encore tout de ce que nous réserve le Concepteur, tout comme nous ignorons ce que "arrivée prochaine" signifie exactement. Ce qui est certain, c'est que Lola Tesla, dirigeante du prestigieux clan des Femmes Fatales, et Edouard Goldboy, gouverneur de l'Ultralopole, ont déjà déclaré vouloir offrir en cette occasion des festivités inoubliables !

— Next ! reprit la voix anglaise.

— Découverte ! La v5 arrive et nous n'avons pas encore tout trouvé de la v4. Reportage ! »

L'écran montra une grenouille anthropomorphe, en tenue de baroudeur, micro en main, au milieu d'un décor forestier plutôt sinistre.

« C'est dans la Forêt du Crépuscule, zone archi connue située sur les Terres des Fées, que Grégory Thorax a fait une grande découverte. Il n'a pourtant rien d'un explorateur confirmé. Et pour cause, il n'est que niveau 4 ! Grégory, expliquez-nous ce qui s'est passé.

— La Forêt du Crépuscule, c'est dans le coin, déclara Berthe.

La grenouille tendit le micro à un squelette. Il portait une cuirasse, un bermuda, des brodequins et un glaive.

« En fait... j'y suis pas pour grand-chose. Je suis venu dans cette zone à cause de la quête des champignons prismatiques. Et puis, un monstre trois fois trop fort pour moi a débarqué. Alors j'ai cherché à me cacher dans le trou de cet arbre. Et hop, le narrateur m'annonce que je suis entré dans une zone inconnue. »

La caméra fixa l'arbre en question. Entre ses racines noueuses se présentait une large cavité. La végétation épineuse la masquait à demi.

« Une zone inconnue, vous avez bien entendu ! Sacré coup de chance, surtout que cet arbre est planqué dans un coin difficile d'accès, loin des champignons prismatiques. Rappelons aussi que la Forêt du Crépuscule est déconseillée à ceux qui ne sont pas au moins de niveau 10. Grégory, êtes-vous conscient que vous avez probablement accompli un exploit ?

— Pas tellement. J'ai juste l'impression de m'être perdu. Ils sont où les champignons prismatiques ?

— Heu, on verra ça après. La nouvelle zone est nommée "Les Racines de l'Arbre Moribond". Peut-être donne-t-elle sur d'autres zones inconnues. On ne tardera pas à le savoir. Mais cet événement nous prouve une fois de plus que Lutrive n'a pas livré tous ses secrets ! C'était Luck Bulle pour TL1, à vous les studios ! »

Retour de la rousse.

« Avec cette découverte, Grégory Thorax devrait se propulser dans le top 10 du classement des explorateurs pour ce mois. Mais encore faut-il qu'il pense à s'actualiser à une borne de score, ce qu'il n'a jamais fait jusqu'à maintenant.

— Next !

— Sport ! Les Métal-Météore commencent à inquiéter leurs supporters. Pourtant donnés clairement favoris face aux Lames d’Azur, ils se sont difficilement imposés 28 à 26 au terme d’un team deathmatch plutôt fade. »

Une vue aérienne d’une arène entourée de gradins bondés s’afficha. L’arène disposait de parois pour se dissimuler et de petites portions surélevées où se percher. Deux équipes, aisément identifiables aux couleurs de leurs costumes, s’affrontaient avec une grande quantité d’armes et de pouvoirs différents. Le public criait, applaudissait, houspillait.

« Wha, tout ce monde ! fit Charlie, impressionné.

— Ce sont tous des PJ ? interrogea Angélique, captivée.

— Oui, pour une bonne partie, répondit la tenancière. L’Ultralopole est le monde le plus peuplé de Lutrive. Et c’est là-bas qu’il y a les installations sportives.

— Il y a combien de PJ dans Lutrive ? demanda Charlie.

— J’en sais rien le nabot. Des milliers probablement.

— Les Métal-Météore pourraient bien perdre leur première place lors du prochain match, car ils vont rencontrer un adversaire bien plus coriace, les Gun-Master, poursuivit Ginette Pérol. Sont-ils de taille à aller chercher un troisième titre consécutif ? La saison promet d’être palpitante !

— Mais si je suis bien, il y a plusieurs mondes à Lutrive ? dit Angélique.

— Tout à fait, pitchounette. Ici, c’est la Terre des Fées.

— Next !

— Sport toujours ! Alors que les champions vacillent dans le tournoi par équipe, un champion déclare son retour dans le tournoi individuel. Boris le Destructeur, qui avait quitté la compétition suite à son humiliante défaite en l’an 9, refait donc surface. »

La photo de Boris occupa l’angle supérieur droit. C’était une montagne de muscles au style viking.

« On ignore tout de ses activités durant sa longue absence, mais nul doute qu’il a monté en niveau et amélioré son équipement. Il a déclaré, pour la plus grande joie de ses fans, avoir des comptes à régler. Du spectacle en perspective !

— Next !

— Guerre ! Les Chevaliers de la Charte tirent à nouveau la sonnette d'alarme. Reportage ! »

Une scène de bataille prit place à l'écran. Une ville futuriste subissait un déluge de lasers et de missiles. Il y avait des explosions partout. Dans le ciel, ou plutôt dans l'espace, des soucoupes volantes bombardaient. Dans les rues, des soldats et de gros robots ripostaient. Une voix off commenta :

« Nous sommes à la Colonie Sice-K, dans l'Infini Stellaire. Cette zone sûre est hautement stratégique. Deux clans se la disputent régulièrement. A priori, aucun problème. Les guerres territoriales font partie de notre quotidien. Et pourtant, problème il y a. »

La caméra passa à l'intérieur d'un hangar rempli de barils jaunes fluo. Au premier plan, une grenouille anthropomorphe très semblable au premier reporter mais en tenue de cosmonaute tenait un micro. La voix lui appartenait. A côté d'elle, se tenait un solide gaillard en armure médiévale. Il arborait sur sa cuirasse deux "C" qui formaient une croix. En bruit de fond, la rumeur du conflit. Parfois l'endroit tremblait.

« Je suis avec le capitaine Gondville, des Chevaliers de la Charte. Capitaine, exposez-nous ce qui ne va pas.

— Sice-K est un passage pratiquement obligatoire pour les nouveau-nés qui débutent dans ce monde. C'est pourquoi nous sommes sur place afin de les protéger et de les escorter vers des mondes berceaux moins agités. Au cours de notre mission, nous avons constaté de fréquentes infractions à la charte. Ici, on se massacre au mépris de toutes les règles ! Des nouveau-nés ont péri. Personne n'est épargné !

— Je présume que vous punissez les responsables.

— Vous présumez mal. Ce ne sont pas des individus isolés, ils ont le soutien de leur clan. Nous ne sommes pas de taille à nous mettre à dos la plupart des clans de Lutrive. Car ne vous y trompez pas, ce problème n'est pas spécifique à Sice-K, ou à l'Infini Sidéral. Non, c'est global à l'univers. Dès que les enjeux deviennent conséquents, les clans sont les premiers à piétiner la charte.

— Que peut-on y faire ? »

La caméra commença à zoomer sur le visage déterminé du capitaine.

« Nous soutenir. C'est grâce à nous que les ordures sans foi ni loi sont châtiées. On garantit le fairplay à Lutrive. Alors, donnez-nous les moyens d'agir, de vous protéger. Donnez-nous des UM et si vous avez l'âme d'un justicier, engagez-vous ! Plus nous serons forts, plus la charte sera respectée, mieux vous vous sentirez. »

La tête du chevalier était maintenant en gros plan et son regard paraissait rivé sur les téléspectateurs. La caméra se baissa ensuite pour cadrer la grenouille.

« Merci capitaine Gondville pour cette intervention. C'était Betty Bulle pour TL1, à vous les studios ! »

Retour de la rousse.

« Se balader au milieu d'une guerre est de toute façon peu recommandé. Méfiez-vous, il est plus facile de perdre des vies que d'en gagner !

— Finish !

— On termine comme d'habitude sur un passage en revue des principaux classements. »

Un logo doré "Top-Score" s'afficha, accompagné d'un cliron. Il fut remplacé par un tableau des scores que se mit à commenter la journaliste.

C'était moins intéressant. Angélique laissa dériver ses pensées. Lutrive paraissait être un patchwork d'ambiances mises bout à bout sans soucis de cohérence. Pour preuve, elle avait vu une grenouille interviewer un chevalier médiéval dans une ville futuriste. Néanmoins, elle avait noté que le style graphique ne différait pas. Tous les individus avaient les mêmes petites disproportions, le même rendu façon film d'animation. Elle avait aussi noté que les quelques mondes vaguement aperçus semblaient tous plus attirants que celui où elle se trouvait en ce moment.

« ...et le leadeur actuel du classement général, toutes catégories confondues, est toujours Lothar Light, notre champion de l'année dernière. Rendez-vous à minuit pour de nouvelles news ! Bon jeu ! »

De la pub succéda au très bref générique de fin. Berthe baissa le volume.

« C'est vrai, c'était instructif, déclara Charlie après avoir vidé son verre. J'étais loin d'imaginer qu'on était aussi nombreux. Et puis c'est chouette, on va assister à la mise en place de la nouvelle version !

— Arme-toi quand même de patience lutin rose. Les mises à jours, surtout les majeures, ça traîne toujours en longueur.

— C'est possible de migrer ? De changer de monde ? demanda Angélique.

— Pourquoi ? Tu veux fuir tes lapins, pitchounette ?

— Entre autres. C'est trop gnangnan par ici.

— Par ici peut-être, mais pas partout, objecta Berthe. Les Terres des Fées, c'est un monde à la fois féérique et cauchemardesque.

— M'en fiche. Il y a des lapins dans les autres mondes ?

— Pas que je sache. Mais des hommes-lapins, ça tu peux en croiser partout. C'est une catégorie de créature accessible aux PJ.

— Merde ! s'alarma Angélique, ce qui fit rire Berthe.

— Halala, les jeunes ! Ça s'effarouche pour trois fois rien ! Crois-moi, gamine, quand il t'arrivera de vraies tuiles, tu relativiseras cette histoire de lapins.

— Et puis, des hommes-lapins, il doit y en avoir très peu, supposa Charlie. Il existe des tas et des tas de catégories de créatures, sans compter qu'une grosse partie des PJ doit être humaine.

— 58% d'humains d'après un sondage de TL1, dit la tenancière en se mettant machinalement à essuyer ses verres.

Ceux-ci semblaient propres. Pouvaient-ils seulement se salir ?

« Ok, tant mieux. Donc, c'est possible de changer de monde ? reprit la fillette.

— C'est possible. T'as qu'à aller à la ville d'Aurore. Là-bas, il y a un Carrefour des Mondes.

— Parfait. Et bien, moi, j'ai une forêt à traverser. Merci pour toutes les infos ! »

Angélique quitta son tabouret. Elle avait un objectif : atteindre la ville d'Aurore avant le matin, avant le retour des lapins. Charlie se tourna vers elle.

« Dis, ça te dérange si je t'accompagne jusqu'en ville ? J'aimerais bien pas faire le chemin tout seul. »

Elle haussa les épaules.

« Pourquoi pas. Mais on se dépêche.

— T'inquiète, je te retarderai pas. »

Il quitta également son tabouret.

« Hé, pitchounette, j'ai ça pour toi, dit Berthe en sortant de nulle part une feuille de papier.

— C'est quoi ?

— Un exemplaire de la CBC.

— De la quoi ?

— La Charte de Bonne Conduite. Et elle est pas là pour faire joli. Les hors-la-charte nous pourrissent l'existence.

— Heu, ok, merci, dit-elle en stockant la feuille dans son inventaire. Je la lirai quand j'aurai le temps.

— Respecter la charte, c'est pas être gnangnan. C'est être civilisé. Je préfère le préciser.

— Ouais, mais j'ai pas dit le contraire », répliqua Angélique, un peu sur la défensive.

Elle rejoignit Charlie qui l'attendait à la porte.

« Allez les jeunes, bonne aventure ! » leur dit encore Berthe en se remettant à essuyer ses verres.

Chapitre 4

Promenade nocturne

La nuit était tombée. Un gros croissant de lune illuminait le hameau de ses rayons argentés. Les grillons avaient remplacé les oiseaux, et la musique d'ambiance, qui reprit sitôt hors du bistro, était devenue ténue et contemplative. La zone semblait encore plus calme, plus paisible et pourtant rien n'avait vraiment changé. Un policier patrouillait, Monsieur Tuto attendait devant sa maisonnette et la boutique semblait toujours ouverte.

« Tu as fait la quête de Monsieur Tuto ? demanda Charlie.

— Ouais. Il demandait de tuer des rats dans sa cave.

— Ils étaient forts ?

— Ha non, pas du tout.

— D'accord. Je m'achète mon équipement, je fais cette quête et je te retrouve à l'entrée de la forêt.

— Hé, je voulais qu'on se dépêche !

— Tuer des rats dans une cave, ça va pas prendre cent ans, si ? C'était long ?

— Heu, non, pas vraiment. Allez, grouille-toi. »

Le diabolotin esquissa un mouvement vers le magasin, puis refit face à la fillette.

« Au fait, tu as trouvé la vie cachée sur le toit du temple ?

— Sur le toit tu dis ? fit-elle en tournant la tête vers la colline. Non. J'ai pas vraiment fouillé.

— Tu devrais y aller. Les vies, c'est vraiment précieux.

— Mais si tu l'as prise, y'a plus rien !

— Plus rien pour moi. Pas pour toi. Allez, on se retrouve à l'entrée de la forêt ! »

Sur ce, ils se séparèrent. Angélique regarda Charlie pénétrer dans le magasin, puis elle jeta un coup d'œil au PNJ moustachu qui patientait nuit et jour devant sa maisonnette. Aucun point d'interrogation ne flottait au-dessus de sa tête. Mais, supposa-t-elle, ça devait être différent pour le diabolotin. Elle gravit au pas de course la colline et se retrouva bien vite face au temple de l'Éveil. L'édifice,

intégralement de marbre blanc, était de belle taille. Les deux policiers surveillant la porte n'avaient pas bougé. Comment grimper ? Les murs lisses n'offraient aucune prise. Elle leva la tête, ne vit rien de spécial. Alors elle contourna le bâtiment. Elle découvrit, non loin du perron, une espèce de dalle ronde, dans l'herbe. Son bord émettait une douce lueur bleue et en son centre était gravée une spirale. À quoi pouvait-elle bien servir ? Angélique monta dessus. Rien ne se passa. Elle se baissa et la toucha avec sa main. Toujours rien. Elle haussa les épaules et continua de longer le temple. Derrière celui-ci lui apparût l'évident moyen de grimper. Cinq statues se côtoyaient, une petite, les autres progressivement plus grandes. Ainsi disposées, elles formaient comme un escalier. La fillette bondit sur chacune d'elles et atteignit le toit. C'était un dôme. Au sommet trônait une étincelante statuette d'or en rotation sur elle-même. Elle ressemblait comme deux gouttes d'eau à celle obtenue dans le temple. Angélique la toucha. Flamboiement radieux, tintement cristallin, elle avait maintenant deux vies en réserve. Elle prit la place de la statuette au sommet du dôme et admira quelques instants le panorama. Le côté naïf de la zone était moindre sous la lumière lunaire. Ce n'était pas pour lui déplaire. La forêt, tel un océan, s'étendait à perte de vue dans toutes les directions. L'horizon, pas si lointain que cela, était brumeux. Une cohorte d'étoiles étincelantes tenait compagnie à la lune. Mouais, il fallait l'avouer, le décor était pas mal. Charlie avait été sympa de lui indiquer cet endroit. Maintenant, il fallait descendre. Le plus simple, c'était de sauter du toit, ce qu'elle fit en prenant de l'élan.

« Yahou !!!! »

Elle eut brièvement l'impression de voler, mais la gravité ne tarda pas à s'imposer. Elle se mit à chuter de plus en plus vite et songea que, peut-être, elle avait fait une bêtise. Car le temple était vraiment haut. Le sol se précipita à sa rencontre. L'atterrissage fut brutal, lui arrachant un cri de douleur. Elle entendit son cœur battre et ne put pas se relever tout de suite. La décharge de souffrance avait été si forte qu'elle se prolongeait dans le temps.

* Attention, santé faible ! Quand tu as perdu plus des deux tiers de ta santé, ton cœur se met à battre pour t'alerter. Plus il bat rapidement, plus tu es proche de la mort. *

Elle consulta hâtivement sa fiche de personnage. Non seulement sa jauge de santé était devenue rouge mais en plus, elle clignotait. Il ne lui restait plus que 12 points sur 50.

« Ok, c'était pas malin. »

Elle se releva en chancelant. Peu à peu, la douleur s'estompa jusqu'à complètement disparaître. S'il n'y avait eu le son de son cœur, elle aurait pu se croire en pleine forme. Elle hésita à boire une potion, mais eut une meilleure idée. Elle revint au village et entra dans le bistro.

« Tiens, la même, déjà de retour ? s'étonna Berthe.

— Ouais, je passe en coup de vent. Je pourrais avoir un verre ?

— Ha, toi, t'as sauté du haut du temple !

— Mais pas du tout !

— Ho que si, t'es dans le rouge. Et je t'ai vu monter la colline. Me prends pas pour une bille où tu vas devoir le payer 500 UM ton verre.

— Ok, ok, j'ai sauté, confessa-t-elle d'un ton boudeur.

— Et bien que ça te serve de leçon ! Les chutes, ça pardonne pas ! C'est pour ça que les zones axées plateformes sont les pires ! Allez, requinque-toi ! »

La grosse femme la servit. Elle but. Sensation de bien-être, lueur verte, son cœur se tut. Une rapide consultation de sa fiche lui confirma que sa santé était de nouveau pleine. Elle remercia et sortit. Direction l'orée de la forêt.

Charlie n'était pas encore arrivé. Elle s'adossa au grand panneau, à côté des deux policiers. L'un d'eux s'adressa à elle :

« Bonsoir PJ. Souvenez-vous, la nuit, la forêt est plus dangereuse.

— Ouais ouais, je me souviens. J'attends mon collègue, on va y aller à deux.

— Très bien alors. L'union fait la force. »

Elle scruta les arbres. L'obscurité régnait entre leurs troncs. Une chouette hulula. C'en était presque inquiétant et donc, d'autant plus plaisant. Une vraie aventure ne pouvait exister sans le frisson du risque. Charlie n'étant toujours pas visible, Angélique soupira. Puis

elle se décida à sortir de son inventaire l'exemplaire de la charte donné par Berthe. Le lire était une bonne façon d'occuper son temps.

"CHARTRE DE BONNE CONDUITE (version abrégée 1.3 en date du 18 Septembre 10)

Pour que Lutrive soit un univers civilisé, nous, les PJ, devons respecter ce qui suit :

1. Aucun de nos actes ne doit condamner un PJ au Game Over.
2. Nous devons porter assistance à un PJ qui risque le Game Over.
3. Nous ne nuisons pas à un PJ qui a nettement moins de niveaux que nous. Si nous devons nous défendre contre un tel adversaire, nous devons le mettre en garde avant de riposter.
4. Nous ne faussons pas les indications disséminées dans l'univers par le Concepteur. Tout le monde doit pouvoir compter dessus.
5. Nous ne divulguons pas le contenu d'une aventure. Tout le monde doit avoir le plaisir de les découvrir.
6. Nous ne nous baladons pas tout nu. C'est indécent.

Ne pas respecter la charte fait de nous un hors-la-charte. La charte ne protège pas les hors-la-charte.

Le clan "Chevaliers de la Charte" a pour vocation de faire respecter la charte. Contactez-le via votre messagerie pour signaler une infraction ou pour obtenir de plus amples informations au sujet de la charte."

Elle relut le document pour bien se l'approprier. Apparemment, la charte n'interdisait pas de tuer des PJ du moment qu'ils n'étaient pas trop faibles et qu'ils avaient encore des vies en réserve. Mais comment faire pour savoir s'il leur restait des vies ? Il ne lui semblait pas que les infobulles l'indiquent. À moins qu'elle n'ait pas fait attention... En tout cas, ne pas taper sur les plus faibles, c'était du fairplay, elle n'avait rien contre. La cinquième règle mentionnait des

aventures. Ça ne devait pas être l'aventure au sens large du terme. Il devait s'agir de quelque chose de plus concret. Elle renvoya le papier dans son inventaire. Toujours pas de Charlie en vue. Mais que fabriquait-il ? Elle n'allait pas l'attendre éternellement ! La lune, peu à peu, s'élevait dans le ciel, soulignant le temps qui s'égrainait. Impatiente, Angélique se tourna vers un des policiers.

« La ville d'Aurore est loin d'ici ?

— Elle est à plusieurs heures de marche. Il n'y a par contre qu'une seule zone à traverser. Suivez le chemin et orientez-vous grâce aux panneaux. »

Plusieurs heures quand même ! Ce n'était pas tout à fait la porte à côté. Agacée, elle soupira et se remit à surveiller le village. Faire le trajet seule ne la dérangeait pas, elle. Si elle ne traversait pas tout de suite, il lui faudrait poiroter un jour entier avant la prochaine nuit. Et c'était hors de question ! Heureusement, le diabolin se décida enfin à apparaître. Il courait vers elle.

« Je suis là ! Je suis là ! Ouf, j'ai cru que t'allais partir sans moi !

— Ben j'ai failli. C'est ça que tu appelles te dépêcher ? ronchonna-t-elle, les bras croisés, lorsqu'il fut à son niveau.

— Excuse-moi. Je peux pas m'empêcher de tout fouiller.

— J'te signale que le but c'est d'être en ville avant l'aube. On va pas tout fouiller. Allez, en route !

— Attends ! Faut qu'on forme un groupe. Ce sera plus pratique.

— Qu'est-ce que tu dis ? On est déjà un groupe, là.

— Oui, mais non. Faut le déclarer, sinon ça ne compte pas. Les membres d'un même groupe partagent l'expérience, les UM, et ils peuvent facilement vérifier l'état de leurs coéquipiers.

— Et comment on déclare ça ?

— Soit par la fonction primaire relations, soit en se connectant l'un à l'autre.

— Heu... le plus simple, c'est ?

— Touche ma main. Paume contre paume. »

Il lui présenta sa main. Elle plaqua la sienne contre. Elles étaient pratiquement de même dimensions.

* Tu es connectée à Charlie Vermillon. *

« Maintenant, ferme les yeux et choisis "Former un groupe". Je vais faire pareil. »

Elle s'exécuta. Comme presque toujours, le menu offrait d'autres options qu'elle ne chercha pas à lire de peur de se sentir noyée. Et puis, elle était pressée.

* Le groupe est formé. *

Ils cessèrent de se toucher. Elle rouvrit les yeux, mais pas lui, qui ajouta :

« Ok, c'est bon, je peux voir ta fiche et tu devrais pouvoir voir la mienne.

— Je verrai ça plus tard.

— Tu devrais quand même prendre le temps de vérifier, ça permet de voir les ressources de tes coéquipiers sans passer par l'infobulle. C'est tout simple en plus, ça se fait avec la fonction primaire Fiche.

— Rhalala, on est déjà en retard ! » protesta-t-elle en s'exécutant tout de même.

Effectivement, à côté de sa propre fiche se trouvait un échantillon de la fiche de Charlie. Il y avait son portrait, son nom, son niveau et ses ressources. Ces dernières n'étaient plus exprimées en pourcentage mais avec leurs vraies valeurs, ce qui lui permit de faire un rapide comparatif. Il avait seulement 30 en santé, alors qu'elle avait 50, seulement 15 en tonus alors qu'elle avait 50, mais par contre 50 en mana alors qu'elle n'avait que 25.

« Pas terrible tes ressources, commenta-t-elle, en rouvrant les yeux.

— C'est parce que je suis un diabolotin, pas un humain. Mes potentiels, c'est 3, 3, 5, pas 5 partout.

— Heu, j'ai pas tout compris, mais viens, on discutera en route. »

Ils s'avancèrent.

* Forêt de l'Éveil. *

La musique se modifia, restant tout aussi douce, mais devenant davantage mystérieuse.

« Les potentiels, ce sont les multiplicateurs associés aux ressources. Souviens-toi de l'étape 6 de la naissance, reprit Charlie alors que les arbres les engloutissaient. Les diabolotins ont 3 en santé, 3 en tonus et 5 en mana, alors que les humains ont 5 partout.

— Ha ok, ça me reviens. Te moque pas de mon arme, elle est franchement ridicule ! déclara Angélique en dégainant son épée en bois.

— T'en fais pas, la mienne est assez pourrie aussi », répondit le diabolotin en s'emparant d'une baguette magique qui ressemblait davantage à une grosse allumette.

Autour d'eux, la lumière se faisait désormais très rare. Seuls quelques pâles rayons lunaires perçaient les épaisses ramures. Une lampe n'aurait pas été de trop. Mais voilà un groupe de lucioles qui venait vers eux.

« Tu peux attaquer à distance ? demanda Angélique, se préparant au combat.

— Oui, mais c'est pas la peine. Les lucioles sont là pour nous éclairer.

— Ha bon ? »

Charlie avait raison. Les lucioles se mirent à voleter autour d'eux, illuminant de leurs délicates couleurs les proches environs. L'obscurité n'était plus un problème.

« Pratique, dit la fillette. Bon, j'ouvre la marche. Je suis la plus solide. »

Accompagnés par les lucioles, ils progressèrent en silence, aux aguets. Quelques pas plus loin, ils firent une nouvelle rencontre, moins pacifique celle-ci. Un gros chat noir, ou une petite panthère, difficile de savoir, barrait le sentier. Il leur montra les dents et s'approcha, toutes griffes dehors. Charlie brandit sa baguette. Du bout de celle-ci, trois bulles de savon partirent plutôt paresseusement vers le monstre. Légèrement autoguidées, elles le touchèrent et éclatèrent avec des "pop" risibles. Le félin s'effondra, s'évapora, laissant derrière lui deux pièces de cuivre.

« Des bulles de savon ? C'est vraiment n'importe quoi ! déclara Angélique.

— J'te le fais pas dire.

— J'ai hâte d'aller dans un coin plus sérieux. »

Ils récupérèrent les UM et poursuivirent. Un papillon de nuit géant, aussi noir que le félin, émergea des ténèbres. Assez rapide, il échappa en partie à la salve de trois bulles et s'approcha assez pour mourir sous un coup d'épée. Il offrit trois pièces de cuivre.

« Nuit ou pas, ils sont pas terribles ces monstres, constata Angélique.

— Tant mieux. Mais c'est que le début. »

Environ une minute plus tard, ils tombèrent sur trois félins. Charlie eut le temps d'en éliminer deux avec deux salves de bulles. Angélique se chargea du dernier. Il lui fallut trois coups d'épée et elle se fit griffer. Santé : 47 sur 50.

« Zut. J'aurais dû lui envoyer une Super frappe. En tout cas, la magie, ça a l'air radical, nota-t-elle.

— En fait, ça dépend contre qui. Mais en général, oui, ça fait mal. Par contre, un magicien, sans mana, il fait plus rien.

— Ben moi, sans tonus, je peux plus utiliser ma Super frappe. Ça revient au même, non ?

— Pas tout à fait. Un guerrier, il peut toujours taper normalement. Pas besoin de tonus pour ça. Or, avec les bonnes capacités passives et les bonnes armes, les attaques normales peuvent devenir vraiment dangereuses. »

Deux papillons se présentèrent. Les salves de bulles peinaient à atteindre ce genre d'adversaires. Angélique dut se charger des deux monstres. Ils étaient peu résistants, un coup pour chacun suffit. Santé : 46 sur 50. Elle avait encaissé une attaque de plus.

« Tu devrais manger une pomme, lui conseilla Charlie. Histoire de remettre ta santé à fond.

— Une pomme ? J'en ai pas. »

Le diabolin ferma brièvement les yeux. Une pomme rouge apparût dans sa main libre. Il la lui tendit.

« Tiens. Tu sais comment fonctionne la nourriture et les boissons ?

— Elles fonctionnent de façon spéciale ? » s'étonna-t-elle en se libérant une main pour prendre la pomme.

Elle l'engloutit d'une seule bouchée. Sans surprise, elle reconnut le goût du fruit, comme si elle en avait déjà mangé, ce qui n'était pourtant pas le cas. Ne lui restait dans la main que le trognon qui se volatilisa.

« La nourriture et la boisson font appel au concept de digestion. La digestion, c'est une période de temps pendant laquelle tu obtiens

progressivement les bénéfices de ce que tu as consommé. La digestion s'arrête prématurément si tu es touché par une attaque, même si elle ne te fait aucun dégât. Et tant que la digestion dure, tu ne peux pas reprendre de la nourriture ou de la boisson. On digère les consommables un par un, sauf si on prend la capacité Appétit. »

Angélique se gratta la tête.

« Heu, tu peux m'expliquer ça plus simplement ? »

Ce fut au tour de Charlie de se gratter la tête.

« Et bien... la nourriture et les boissons, c'est fait pour se restaurer hors des combats, contrairement aux potions par exemple dont le bénéfice est immédiat.

— Ok, je vois. Là c'est plus clair. Mais les potions, c'est pas de la boisson ?

— Heu, et bien... selon les règles, non. »

La digestion, elle la ressentait de façon diffuse, comme une agréable vibration dans le corps. Sa santé remontait petit à petit. Un félin solitaire s'approcha et trépassa à cause des bulles de savon. Le duo progressait un peu plus vite maintenant qu'il savait à peu près à quoi s'attendre. La prudente expédition se muait en promenade relativement décontractée. Le diabolin désigna un arbre du doigt.

« Là, un pommier. Tu devrais aller y cueillir des pommes. Ça laissera le temps à mon mana de remonter. »

La fillette grimpa au tronc grâce au lierre. Au moment de débiter sa cueillette, elle perçut la fin des légères vibrations. Elle stocka dans son inventaire les quelques fruits de l'arbre qui pendaient, bien en vue, et aisément accessibles au bout de ses branches. Alors qu'elle procédait, Charlie reprit la parole.

« On devrait aussi pouvoir trouver des baies, dans la forêt. Il y en a de deux types, un qui remonte le tonus et un qui remonte le mana. Il y a aussi des noisettes, mais elles sont moins efficaces que les pommes. Les pommes, ça restaure 10% de santé avec une digestion d'une minute. Berthe m'a dit que c'était quasiment le mieux qu'on puisse trouver, tout monde confondu.

— Mais comment ça se fait que tu connais tout ça ? J'ai l'impression d'être une ignare à côté de toi. Tu as bombardé Berthe de questions ? »

Le saut du toit du temple lui ayant laissé un sale souvenir, elle redescendit par le lierre. Le duo reprit tranquillement son trajet.

« Heu, oui, beaucoup, rigola Charlie. Tellement en fait qu'elle m'a donné un exemplaire de l'encyclopédie de Lutrive. J'ai besoin de tout connaître en détail, ça me rassure. »

Angélique se remémora le gros bouquin que le diabolin lisait lors de son arrivée au bistro. Elle imagina aussi l'imposante tenancière le donner à Charlie en lui disant quelque chose du style : tiens et boucle-là maintenant, lutin rose !

« Bon sang, t'as du courage de te plonger dans tout ça. Moi, ces machins techniques, ça me submerge. Le système de l'univers a l'air vachement compliqué. »

Un papillon et un félin passèrent à l'assaut. Ils ne faisaient vraiment pas le poids.

« Ha ? Le gros chat a laissé une griffe, s'étonna Angélique. Elle sert à quoi ?

— Probablement d'ingrédient pour le crafting. Le crafting c'est l'artisanat et ça consiste à...

— À fabriquer des trucs je présume, le coupa-t-elle. Pas besoin d'en dire plus.

— Ho ? Excuse-moi, c'est vrai que je parle beaucoup. Je ne voulais pas te saouler. »

Un silence gêné s'installa. Charlie paraissait contrarié et Angélique s'en voulut d'avoir réagi aussi vivement. Quelques escarmouches plus tard, elle déclara :

« Tu me saoules pas. C'est gentil de tout vouloir m'expliquer. L'histoire de la digestion, c'est bon à savoir. Mais si tu m'en dis trop, je vais tout embrouiller. »

Charlie se dérida.

« Je comprends. Il n'y a pas de mal.

— Heu attends, fit-elle en s'immobilisant.

— Quoi ? Qu'est-ce qu'il y a ?

— Écoute. La musique a changé. »

En effet, elle était nettement plus rythmée. Un tambour marquait le tempo d'une façon martiale.

« Holala ! On dirait une musique de combat ! dit Charlie, un brin anxieux. Les musiques de combat ne se déclenchent qu'en cas d'adversité conséquente !

— Super ! Un peu de vraie baston, ça va me défouler ! »

Des feulements menaçants retentirent. Une petite dizaine de félins pénétrèrent dans la lueur des lucioles. Ils étaient accompagnés par quelques papillons géants.

« Charlie, ne gaspille pas ton mana sur les papillons, je m'en charge ! Zigouille plutôt les chats ! »

Il écouta son conseil et se mit à tirer sans modération. Les papillons, du fait de leur célérité, arrivèrent les premiers au contact. La fillette ne tarda pas à s'en débarrasser. Elle sentit quelques petites décharges de douleur mais n'y prit pas garde. La meilleure défense, c'était l'attaque.

« Angélique, il y a un champion ! l'avertit le diabolotin alors que les félins arrivaient à leur tour au corps à corps.

— Un quoi ?

— Un champion, un monstre un peu plus puissant. Là, juste devant ! »

Elle le vit. Le fauve était sensiblement plus imposant que ses congénères et ses yeux luisaient d'une autre couleur.

« Ok, je vais lui faire sa fête ! »

Elle abattit l'un des monstres qui lui bloquait le passage et atteignit le champion. Elle lui administra deux Super frappes qui le firent grogner.

« Prends ça ! cria-t-elle, stimulée par le feu de l'action. Merde, il est toujours debout !

* Tu n'as plus assez de tonus. *

— Et j'ai plus de tonus ! »

Elle ne pouvait plus recourir aux Super frappes et elle continuait de se faire griffer.

« Tu l'as quasiment tué ! lui indiqua Charlie, dont les salves de bulles se faisaient désormais plus rares.

— Comment tu le sais ? demanda-t-elle tout en faisant pleuvoir des attaques classiques.

— C'est son infobulle qui le dit ! »

Elle n'eut pas le temps de vérifier car un de ses coups d'épée fit s'effondrer le champion. Elle se tourna aussitôt vers un autre adversaire. Charlie s'était mis à taper avec sa baguette. Il n'avait probablement plus de mana. Heureusement, il ne restait plus qu'une poignée de monstres. Le duo finit par en avoir raison. Le calme revint. La musique d'ambiance remplaça le thème de combat.

« Et ben, c'était acharné ! commenta Angélique. Ça va ? Pas trop de bobos ? »

— Je suis dans le jaune. Toi aussi d'ailleurs. T'es presque dans le rouge en fait. Heureusement qu'on était deux. Gérer ça tout seul, ça aurait été chaud. »

Elle ferma les yeux, accéda aux fiches, et vérifia les jauges de ressources. Le diablotin disait vrai, elle avait quasiment perdu les deux tiers de sa santé. Lui, la moitié.

« Ha ouais, quand même, on a bien morflé, déclara-t-elle en accédant à son inventaire pour consommer une pomme. »

— On devrait attendre de se ressourcer avant de poursuivre », dit Charlie qui venait également de manger une pomme.

Elle acquiesça et regarda autour d'elle. De l'affrontement il ne restait que quelques pièces pas encore ramassées ainsi qu'un lance-pierre probablement offert par le champion. Elle récupéra ce dernier et le tendit à son collègue qui était occupé à marcher sur les UM.

« Tiens. Avec ça, tu pourras toujours tirer, même sans mana. »

Il hésita.

« Heu, j'ai un petit stock de potion de mana dans mon inventaire. En cas de problème, je peux m'en servir. Ça ne t'intéresse pas de pouvoir tirer ? »

Elle songea aux écureuils qu'elle avait dû aller chercher sur leurs branches.

« Si. Bon, ok, je le garde. Mais faudra qu'on se partage les objets, une fois en ville. Pour que ce soit équitable. »

— Ça me va. Vérifie à tout hasard si cette arme est puissante. On ne sait jamais.

— Je fais ça comment ?

— Mets-la dans ton inventaire, puis focalise ton attention dessus et choisis "Examiner" dans le menu. Les objets sont évalués par un

niveau et un nombre d'étoiles. Ça donne une idée générale de leur intérêt. »

Elle le fit.

« Bon... Et bien... Apparemment, le lance-pierres est niveau 1 et il a une seule étoile. Ça paraît pas terrible.

— Tant pis. Il tire toujours. »

Elle jeta un coup d'œil à sa santé.

« Ça remonte super lentement. Si j'ai bien compris ce que tu m'as dit tout à l'heure, on peut pas manger plusieurs pommes d'un coup. C'est bien ça ?

— Oui, une à la fois. Faut attendre la fin de la digestion.

— Je crois que je vais utiliser une potion de santé. Ça ira plus vite. Et puis j'en ai quatre.

— Si tu veux, mais si j'étais toi, je les garderais en cas d'urgence. »

Elle sentit la fin de sa digestion et mangea immédiatement une nouvelle pomme.

« Oublie pas qu'on doit arriver avant l'aube », fit-elle remarquer.

Charlie mangea une pomme.

« C'est vrai. Mais on ne devrait quand même pas en croiser beaucoup des champions. Enfin, j'espère.

— Allez viens. On va repartir doucement. Dans les trois quarts des cas, on arrive à tuer les monstres avant qu'ils puissent nous attaquer. On pourra se soigner en route. »

Le trajet recommença, entrecoupé de séances de cueillette dans les pommiers, ainsi que dans les buissons de baies qu'ils découvrirent bientôt. Peu à peu, ils récupérèrent toute leur santé et se constituèrent de solides réserves de fruits. Il semblait impossible d'en manquer tant il était facile de s'en procurer. Autour d'eux, le décor, certes très réussi avec son atmosphère sombre et féérique où vagabondaient des lucioles, ne se renouvelait pas. Les combats non plus ne se renouvelaient pas vraiment, si bien qu'une certaine routine ne tarda pas à s'installer. Fauves et papillons venaient se suicider en les affrontant par petits groupes insignifiants. Un troisième type de monstre finit quand même par se montrer : le hérisson capable de lancer ses épines. Il apporta un peu de variété. De temps en temps, un

objet particulier était laissé par un adversaire terrassé, une griffe de chat, une aile de papillon, une épine de hérisson... Tout ceci servait à l'artisanat d'après Charlie, l'artisanat que ni l'un, ni l'autre ne pouvaient pratiquer, faute de capacité appropriée.

« Donc ça nous sert à rien pour l'instant, fit remarquer Angélique.

— Si. On peut les vendre. Ça doit sûrement avoir un peu de valeur. »

Ils arrivèrent à une bifurcation où se dressait un panneau qui annonçait les directions : "Village de l'Éveil", "Clairière des Terriers", "Ville d'Aurore". Il y avait aussi une souche harmonieusement sculptée. Difficile de la manquer surtout que les rayons lunaires la mettaient en évidence. Angélique reconnut sur celle-ci la gravure d'une spirale qu'elle avait vue sur la dalle ronde, à côté du temple.

« Tiens, c'est quoi ça ?

— Un point de passage. Quand on meurt, on ressuscite au dernier point de passage qu'on a activé. Enfin, s'il nous reste des vies bien sûr. »

Le diabolotin toucha la souche qui s'auréola d'une brume dorée. Puis il ajouta :

« Puisqu'on est dans le même groupe, l'activation du point de passage compte pour nous deux.

— Heu ouais, mais ça, c'est du détail. C'est drôle, pourquoi tu cherches toujours à donner tous les détails ?

— Heu...

— Allez, je te taquine ! Fais pas cette tête ! Par contre, maintenant que tu viens d'activer le point de passage, on n'a vraiment pas intérêt de traîner. Si je me fais tuer à cause de ma phobie, je vais ressusciter au beau milieu de la forêt, au beau milieu des lapins. »

Là, le diabolotin sembla vraiment ennuyé.

« Ho, excuse-moi. Je n'avais pas pensé à ça.

— C'est pas grave. Ça met juste un peu de piment supplémentaire à notre voyage. Et moi, j'aime bien le piment. »

Elle leva les yeux. Une trouée dans le feuillage lui permit de voir la lune. Elle n'était pas encore au zénith. La nuit était loin d'être achevée. En théorie, il n'y avait aucun souci à se faire. Le duo se remit en route. Direction la ville d'Aurore...

Chapitre 5

La barbare et l'intello

« Alors comme ça, t'as osé passer la porte rouge à l'étape 1, dit Angélique, tout en tuant un papillon géant.

— Oui. J'étais curieux de voir ce que ça allait donner de devenir une créature, répondit Charlie en terrassant un félin avec ses bulles de savon.

— C'est dommage, t'as pas eu de pot au tirage.

— C'est pas catastrophique non plus hein. Il y a largement pire que les diabolins. Et puis, comme ça, je n'ai pas eu à me creuser la tête pour savoir que la meilleure option, pour moi, c'était la magie. »

L'escarmouche était terminée. Après avoir récupéré les UM, ils se remirent en route. Maintenant, ils bavardaient même pendant les combats. La fillette se dit que le diabolin savait quand même vachement bien relativiser les aléas de la loterie. Cette histoire de potentiels moins élevés, ce n'était quand même pas rien ! Et elle qui faisait tout un plat de sa phobie...

« D'ailleurs, j'y pense, tu as chopé quoi comme particularités ? » demanda-t-elle, soudainement curieuse de savoir son défaut.

Si elle se souvenait bien, son narrateur lui avait dit que tout le monde en avait un.

« Et bien, déjà, ceux de ma race. Les diabolins ont "Allergie au béni" et "Doué avec l'impie". Béni et impie, ce sont des éléments, comme le feu ou l'eau. Beaucoup de créatures sont fortes avec des éléments et faibles avec d'autres. Tiens, voilà des hérissons.

— Je fais diversion et tu t'en charges. Je suis sûre qu'on peut arriver à les tuer sans prendre de dégâts.

— Ça marche. »

Angélique s'avança vers les monstres tout juste révélés par les lucioles. Ils la prirent pour cible avec leurs projections d'épines. Elle s'appliqua à tout éviter pendant que Charlie faisait le ménage avec ses bulles. La manœuvre fonctionna parfaitement. Elle était plus amusante qu'utile. Les épines ne faisaient que très peu de dégâts.

« Et voilà ! Tout esquivé ! Donc oui, ok pour les éléments. Et quoi d'autre ?

— Ça, dit Charlie en désignant ses lunettes. Binoclard. Sans mes lunettes, je vois flou. Et les attaques physiques que je reçois ont une petite chance de me les faire perdre.

— Vraiment flou ?

— Vraiment flou. Je les ai enlevées pour tester. Ça me donne l'impression d'être dans un brouillard à couper au couteau.

— Ha ouais, quand même... et tu fais comment si tu les retrouves pas ? Tu peux au moins en racheter ?

— Si je les perds, ou si elles se cassent, une nouvelle paire apparaît dans mon inventaire au bout de dix minutes. »

Angélique détailla un instant Charlie. Autant sa tenue blanche de nouveau-né ne collait pas à son style, autant ses lunettes lui allaient comme un gant.

« C'est drôle, fit-elle.

— Quoi donc ?

— Ben... t'es un peu un intello. Les lunettes, c'est pile ce qu'il te fallait. Enfin, tu vois ce que je veux dire. Les intellos ont des lunettes. Du coup, on pourrait presque croire que Binoclard, tu l'as choisi, pas eu par hasard. D'ailleurs, tu l'as bien eu par hasard ?

— Oui, en effet. Les probabilités, c'est toujours un peu curieux. Ça se prête à plein d'interprétations. Coïncidence, destin, chance... En tout cas, c'est comme ça. Je fais avec. »

De nouveaux monstres vinrent mourir sous leurs coups. La forêt était littéralement infestée d'ennemis. Rares étaient les moments où le duo pouvait marcher tranquillement durant cinq minutes d'affilée.

« Je rêve ou ce papillon vient bien de lâcher une épée en bois ? déclara la fillette après avoir éliminé le papillon en question.

— Il semblerait.

— Qu'il laisse tomber une aile de papillon, je veux bien. Mais une épée... Elle est presque plus grande que lui !

— C'est pas plus illogique que le fait qu'il lâche des pièces.

— Pas faux. Bon, je vais voir si cette nouvelle épée est mieux que la mienne. ... Bah, apparemment, c'est la même. Niveau 1, une étoile. Même bonus à l'attaque. Un truc de plus à vendre. À moins que tu la veuilles ?

— Non non, c'est bon. Je fais presque aussi mal en frappant avec ma baguette.

— C'est vrai ? Tu veux dire que toi, tu fais presque aussi mal que moi en frappant ?

— Je ferais aussi mal si j'utilisais l'épée. Allez, fais pas cette tête, c'est normal. Si je te filais ma baguette, tu serais aussi efficace que moi avec les bulles de savon. Tu pourrais juste moins en lancer, parce que tu as moins de mana. Pour l'instant, il y a très peu de différences entre nous deux, parce qu'on a très peu de capacités. Plus tu vas monter en niveau, plus tu pourras devenir une vraie guerrière. »

Pour le fun, elle faillit lui proposer d'intervertir les rôles, lui à l'épée, elle à la baguette. Mais ce ne serait quand même pas très prudent. De surcroît, la musique choisit cet instant pour changer. Revoilà le tambour martial. C'était la quatrième fois que cela se produisait. Lors des deux précédentes, il n'y avait pas eu de champion, juste des concentrations de monstres assez importantes.

« Tiens tiens, on dirait que c'est de nouveau l'heure d'un vrai combat », dit Angélique en regardant de tous côtés pour voir d'où venait le danger.

Mais rien ne semblait décidé à s'approcher. Le duo s'était immobilisé, dans l'expectative.

« Allons bon, qu'est-ce qui se passe ? s'étonna la fillette.

— Peut-être que les monstres sont dans le coin, mais qu'ils ne nous ont pas vus. Le chemin a l'air dégagé. On ferait bien de continuer. »

Angélique, curieuse, quitta le chemin par la gauche, dépassa quelques arbres et buissons. Rien par là. Alors elle revint sur ses pas, puis alla à droite. Deux épines la touchèrent. Trois autres la ratèrent de peu.

« Ils sont là ! Tout un groupe de hérissons ! Avec leur chef en plein milieu ! »

Maintenant que les monstres les avaient repérés, ils passaient à l'assaut. Face à ce déluge de projectiles, le duo se planqua derrière des troncs.

« Ils sont super nombreux ! s'exclama Charlie. Pourquoi tu es allée les chercher ? Je croyais que tu voulais te dépêcher !

— Du calme, c'est l'affaire de quelques minutes. Faut bien un peu se distraire. Hé, zut, je me fais toucher ! Par où ils tirent les salauds ?

— Ils nous contournent, dit Charlie en sortant brièvement de sa cachette et en tirant une salve de bulles, avant de se remettre à couvert.

— Ouais, je vois. Et du coup, ils se rapprochent. Parfait !

— Attends ! »

Trop tard, Angélique s'était ruée au corps à corps. En un rien de temps, elle élimina trois hérissons. Il en restait cependant beaucoup et les décharges de douleur se multiplièrent. Elle poursuivit son assaut, tuant tout ce qui était à sa portée, puis courant pour atteindre toujours plus de nouvelles cibles. Elle entendait Charlie tirer à volonté. Il allait griller tout son mana. Elle, elle conservait son tonus pour le champion qui se trouvait un peu plus loin. Cependant, voilà son cœur qui se mettait à battre. Il lui restait moins d'un tiers de sa santé. Réactive, elle se planqua derrière un arbre, ferma les yeux, accéda à son inventaire et utilisa une potion de santé. Son cœur se tut. Elle retourna au combat, juste à temps pour voir le champion succomber aux bulles du diablotin.

* Tu as gagné un niveau. Il te faudra dormir pour obtenir ses bénéfices. *

Un niveau ? Elle verrait cela plus tard.

« Hé, voleur ! Je le voulais !

— T'es drôle, il me faisait trop mal ! Je suis dans le rouge, je vais me soigner. Essaie de les occuper ! »

Charlie semblait un peu paniqué. Pourtant, d'un coup d'œil circulaire, elle constata que la situation était sous contrôle. Il n'y avait plus assez de hérissons pour que ce soit dangereux. Elle les extermina. La musique se calma.

« Et voilà, une bonne chose de faite ! Et on a un max de pièces ! Le champion nous a même donné des souliers. »

Elle mangea une pomme pour commencer à se restaurer. Son collègue fit de même.

« Tu n'as vraiment pas froid aux yeux de foncer comme ça ! Imagine ce qui se serait passé s'ils avaient été trop forts !

— Il y avait peu de chances qu'ils le soient. On est dans une zone faite pour les débutants.

— C'est quand même la nuit. On nous a mis en garde. »

Elle haussa les épaules.

« Allez, c'est pas un drame. On s'en est sorti. Tiens, les souliers sont pour toi. Après tout, c'est toi qui as tué le champion. Ho et mon narrateur a dit que j'avais gagné un niveau. »

Charlie se détendit.

« Moi aussi. Pour le passer, faudra dormir.

— Et comment on fait pour dormir ?

— Ben le plus simple, c'est de se payer une chambre dans un hôtel ou une auberge. »

Ce serait donc pour plus tard. Ils durent puiser un petit moment dans leurs fruits avant d'être de nouveau en état de poursuivre. Leurs stocks ayant diminué, ils firent quelques séances de cueillettes supplémentaires lorsque la situation s'y prêta. Ils finirent par arriver à une rivière cristalline qu'un charmant pont de bois enjambait. Sur la rive, une jeune femme rêvassait. Un point d'exclamation argenté flottait au-dessus de sa tête. Angélique consulta son infobulle. Comme elle s'en doutait, c'était un PNJ. Charlie regardait aussi la jeune femme. Il avait envie d'aller la voir, c'était facile à deviner, mais n'en fit rien.

« Bon, si tu veux, on peut voir ce qu'elle a à nous proposer, hasarda la fillette. Ce sera peut-être rapide.

— Non non. Continuons. Regarde la lune, la nuit touche à sa fin.

— Quoi ? Déjà ?

— Ben oui. Ça fait quand même un sacré moment qu'on marche. Et les combats nous ralentissent. Mais on ne doit plus être très loin de la ville. »

Ils s'engagèrent sur le pont, ce qui déclencha un affrontement avec un monstre inédit. Celui-ci émergea des flots et bondit devant eux. Il ressemblait à un bonhomme grotesque, bossu, verdâtre et couvert de verrues. Il aurait presque pu être laid si le style graphique s'y était davantage prêté. Il brandit une massue. Immédiatement, le thème de combat reprit. Angélique fut moyennement enchantée. Elle commençait à redouter l'arrivée du jour.

« Allons bon, c'est quoi ça ? » dit-elle, alors même que la réponse s'affichait dans l'infobulle qu'elle venait de solliciter.

"Petit troll, gardien du pont (Mini-boss niveau 3) Santé 100%"

« Un mini-boss ! C'est plus fort qu'un champion ! avertit Charlie en se mettant à tirer.

— Vous, pas passer sur pont à moi ! glapit le petit troll en se jetant sur la fillette qui, elle-même, se jetait sur lui.

— Ben c'est c'qu'on va voir ! » rugit Angélique en lui administrant ses deux Super frappes.

Elle vérifia de nouveau son infobulle. Il avait déjà perdu presque la moitié de sa santé. Elle resta au contact, frappant sans relâche. Les coups de massue lui faisaient mal. C'était de loin l'attaque la plus puissante à laquelle elle était confrontée jusqu'ici. Mais le petit troll était lent. Et ils étaient deux contre lui. Il s'effondra avant que la fillette n'entende son cœur battre. En se volatilissant, il libéra une bonne dizaine de pièces, dont quelques unes en argent. Aussitôt, Angélique mangea une pomme.

« On s'arrête pas, dit-elle en récupérant les UM avec Charlie. J'ai encore trois potions. Si j'arrive pas à me soigner en chemin, je les utiliserai.

— Ok. Regarde, il y a un point de passage de l'autre côté du pont. On l'active ?

— Ben oui, tant qu'à faire. Il est au milieu de la forêt, mais le précédent également. »

Comme le premier de cette zone, le point de passage avait l'aspect d'une souche où était gravé le symbole de la spirale. Angélique espérait que sa présence ne voulait pas dire que la ville était encore loin. Elle hâta le pas, engloutissant une pomme de plus sitôt l'autre digérée. Combien de fruits avait-elle ainsi mangé ? Plusieurs dizaines, au moins. Les escarmouches insignifiantes reprirent. La forêt n'en finissait pas. Mais la nuit, elle, touchait bien à son terme. Le ciel commençait à pâlir. Les grillons et les chouettes se turent, laissant place au silence. Puis, les lucioles qui accompagnaient le duo s'en allèrent, disparaissant entre les arbres. Leur lumière n'était plus nécessaire. L'aube était là. Les monstres aussi semblaient être partis. Les oiseaux se mirent à chanter et la musique adopta le thème diurne. Peu après, un écureuil se montra. Juché sur sa branche, il se mit à jeter

ses noisettes sur la fillette et le diabolin. Une salve de bulles eut raison de lui.

« Si les écureuils sont là, les lapins aussi », déclara d'un ton catastrophé Angélique.

Elle ne se souvenait que trop bien de ce qui s'était passé quand elle en avait croisé un. Le violon strident, les images horribles, sa panique, la course folle...

« Ne t'en fais pas. Maintenant, c'est moi qui ouvre la marche, dit Charlie. Si un lapin se montre, je te dis de fermer les yeux et je le tue.

— D'accord. On fait comme ça. »

Ho qu'elle n'aimait pas sa situation ! Ho qu'elle voulait atteindre sa destination ! Elle aurait dû commencer ce voyage dès la tombée de la nuit. Sauf qu'elle ignorait alors que les lapins ne seraient plus là. Elle avait dû se rendre au bistro pour l'apprendre. Deux écureuils se mirent à les bombarder. Angélique réalisa qu'elle avait davantage besoin du lance-pierres que de son épée. Alors que Charlie faisait le ménage, elle accéda à son inventaire et équipa l'arme en question. Il lui fallut pour cela la trouver dans la liste de ses possessions qui ne cessait de s'allonger. Heureusement, les objets similaires apparaissaient sur la même ligne. Seul le nombre indiquant leur quantité augmentait. Lorsqu'elle ouvrit les yeux, le combat était terminé. L'épée et le bouclier en bois avaient disparu. Entre ses mains se trouvait le lance-pierres et une sacoche pleine de cailloux pendait à sa ceinture. Le duo reprit sa progression. Mais pas pour longtemps.

« Ferme les yeux ! » cria le diabolin.

Elle obéit. Elle ne voyait peut-être plus rien, mais elle pouvait toujours entendre. Charlie lança une salve de bulles. Elles éclatèrent. Il y eut un petit couinement. Un couinement de lapin... Était-ce un grincement de violon qu'elle percevait derrière la musique ?

« C'est bon ! »

Ils repartirent jusqu'à ce qu'un buisson bruisse de façon suspecte.

« Ferme les yeux !

— Fait chier », grommela-t-elle.

Non seulement elle ferma les yeux, mais en plus, elle accéda à sa fiche de personnage. Ainsi, les sons étaient atténués. Malgré tout, son attention était irrésistiblement attirée par le peu qu'elle entendait

encore. Elle tenta de se concentrer sur les informations présentes sur sa fiche. Sa jauge d'expérience était à 2%. Son niveau était toujours 1, mais il était suivi par la mention "(+1)". Pour elle, les chiffres n'avaient plus de sens. Seul comptait ce qui se passait autour d'elle. Soudain, elle ressentit une décharge de douleur, à l'épaule. Touchée... mais par quoi ? Une noisette sans doute.

« C'est bon ! Heu non, c'est pas bon, c'est pas bon ! »

Elle avait un instant rouvert les yeux. Elle avait entrevu Charlie, non loin d'elle, frapper à coups de baguette des choses blanches. Des choses blanches qui ne s'effacèrent de sa vision qu'à contrecœur. Cette fois, plus de doute, c'était bien un fond de violon derrière la musique. Elle s'était mise à trembler. Elle se réfugia de nouveau dans ses fonctions primaires. Une nouvelle décharge de douleur, à la jambe celle-ci. Pas sûr que ce soit encore une noisette. Par réflexe, elle donna un coup de pied. Elle rencontra quelque chose. Elle frappa encore. Le quelque chose n'était plus là. Charlie alternait entre ses bulles et de simples attaques. Il bataillait contre plusieurs adversaires. Anxieuse, elle se mit à surveiller leurs jauges de santé. Rien d'alarmant à ce niveau. Ils étaient toujours dans le vert.

« Heu, tu t'en sors ? hasarda-t-elle.

— Oui oui. Les monstres sont vraiment très faibles, ne t'en fais pas. Encore une seconde et c'est bon. »

Au village, elle avait dû l'attendre, lui faisant perdre de précieuses minutes. Mais elle n'arrivait pas à lui en vouloir. Il était trop sympa. N'était-il pas en train de la défendre ? Un autre PJ aurait pu la laisser tomber. Non, elle en voulait à la loterie. La phobie des lapins, c'était vraiment trop débile...

« C'est bon !

— T'es sûr ?

— Oui. »

Elle rouvrit les yeux. Progressivement, ses tremblements et le grincement de violon s'estompèrent. La marche reprit.

« Je crois qu'on a plus tellement de souci à se faire, dit le diabolotin.

— Pourquoi ça ? J'ai pas besoin qu'on me rassure, tu sais.

— Regarde.

— Le pommier ?

— Oui. Il n'a plus de fruits. Quelqu'un les a cueillis il y a peu, sinon ils auraient réapparu.

— Ça prouve juste qu'il y a des PJ dans le coin. La ville, elle peut encore être à perpette les oies.

— Mais non. Tu le sais très bien qu'on est presque arrivés. Et puisqu'il y a des PJ dans les parages, il va y avoir moins de monstres. Eux aussi, il leur faut un peu de temps pour réapparaître. »

Les propos de Charlie semblaient se vérifier. Durant les minutes suivantes, le duo croisa juste un écureuil qu'Angélique prit plaisir à dégommer avec son lance-pierres. Encore un peu et ils entendirent des gens discuter, tout en se battant, quelque part sur la gauche. Un homme, avec un arc et une tenue verte traversa le chemin. Il paraissait vouloir rejoindre le groupe sur la gauche que la végétation empêchait de voir.

« Salut les nouveau-nés ! leur dit-il en les apercevant. Pas trop dur la traversée de nuit ?

— Non, ça c'est passé comme sur des roulettes, déclara la fillette, en tâchant de se montrer décontractée. La ville est encore loin ?

— Ha non. Vous y êtes. Juste derrière ce virage. Allez, je file ! J'ai une séance de farming qui m'attend ! »

Et il s'en alla. Angélique se sentait déjà un peu plus légère, ce qui ne l'empêcha pas de se remettre aussitôt en route.

« Le farming, c'est quoi ? demanda-t-elle.

— C'est tuer en chaîne les monstres d'une même zone pour monter de niveau et pour amasser des objets.

— Ha, ok... Zut, j'ai oublié de regarder l'infobulle du gars qu'on vient de croiser. Il était fort ?

— Pas trop. Il était niveau 3. »

Elle vérifia autour d'elle qu'il n'y avait personne puis reprit, à voix basse.

« Heu, au fait, mon histoire de phobie, tu n'en parles pas, hein. Je voudrais que ça reste secret.

— D'accord. J'en parlerai pas. »

Ils passèrent le virage et comme le leur avait affirmé l'archer, la ville apparût. Ils y étaient enfin arrivés !

Chapitre 6

Le Carrefour des Mondes

C'en était terminé de la forêt et de ses maudits lapins ! Dire que la fillette était soulagée aurait été un euphémisme. Et tant pis si la ville d'Aurore n'était pas à son goût. Celle-ci avait relativement le même style que le village de l'Éveil avec ses mignonnes maisonnettes aux toits rouges. Mais bien sûr, elle était bien plus étendue. L'entrée était surveillée par quatre policiers en uniforme vert-pomme. Une marguerite ornait leurs képis. Non loin d'eux, un étendard flottait au sommet d'un mât. Il était du même vert et en son centre se trouvait la même fleur.

« Mais quel horreur ce drapeau ! grommela tout de même Angélique.

— C'est celui de la Ligue des Rêves, le plus puissant clan de la Terre des Fées, d'après Berthe. Évite de critiquer trop fort, ils risquent de ne pas apprécier.

— La ville leur appartient ?

— Oui, et pas qu'elle. »

Ils arrivaient au niveau des policiers.

* Ville d'Aurore, zone sûre. *

Ils rangèrent leurs armes et les dépassèrent. La musique d'ambiance devint guillerette, naïve à souhait. Les rues étaient décorées d'arbres soigneusement alignés et à chaque angle se trouvaient des lampadaires, éteints en cette heure. Chaque maison avait son charmant jardinet. L'endroit restait au final très verdoyant, très floral aussi.

« Bienvenue, bienvenue à Aurore ! » s'exclama une joyeuse créature qui venait à leur rencontre en sprintant.

Elle faisait leur taille et était mi-homme mi-écureuil. Sa voix était juvénile et sa frimousse adorable. Elle portait une tenue de scout vert pomme, faisant forcément penser à l'uniforme des policiers. Son infobulle annonçait : "David Roux (PJ niveau 7) Cadet du clan Ligue des Rêves Santé 100% Tonus 86% Mana 100%". Après un dérapage contrôlé, il s'immobilisa devant le duo. Il loucha sur Charlie puis fit mine de l'ignorer.

« On m'a chargé d'aider les nouveau-nés. La ville est grande, on peut s'y perdre. J'ai aussi plein de supers conseils à te donner pour bien débiter !

— Te donner ? répéta la gamine, mécontente. Et lui, il compte pas ? ajouta-t-elle en désignant son coéquipier. »

David sembla contrarié.

« Lui, c'est un monstre. Je parle pas aux monstres et tu devrais faire pareil.

— Je parle à qui je veux ! Et des supers conseils, il en a mille fois plus que toi !

— Ça, c'est ce qu'il veut te faire croire ! Ne te laisse pas influencer !

— Bon, écoute la peluche, tu me saoules. Tire-toi ! La prochaine fois que je te croise, je me fais un manteau avec ta fourrure, pigé ?

— Ha ouais ?! J'aimerais bien voir ça ! Je suis niveau 7, morveuse ! » fulmina l'écureuil, les poings serrés.

Quelqu'un attira leur attention en se raclant la gorge. C'était une demoiselle en armure miroitante. Deux "C" se croisaient sur son pectoral, comme le capitaine vu à la télé. Son infobulle annonçait "Miriam Ravage (PJ niveau 34) Sentinelle du clan Chevaliers de la Charte Santé 100% Tonus 100% Mana 100%". David hésita puis pointa Angélique d'un index menaçant.

« T'as de la chance d'être une nouvelle ! Mais ça va pas m'empêcher de parler de toi à mes collègues ! Allez, plante-toi bien ! »

Sur ce, il s'éloigna en ronchonnant. Le chevalier, sévère, prit la parole.

« Petite, prends garde ! Si tu provoques les gens comme ça, il va t'arriver des bricoles. Inutile de venir te plaindre après !

— Ouais, je ferai attention. »

Elle faillit s'éloigner, mais se souvint qu'elle était venue ici avec un but précis. Alors elle demanda :

« Où est le carrefour des mondes, s'il vous plait ?

— Continue tout droit jusqu'à la grande place. Un panneau l'indique.

— Merci ! »

Le duo se remit en marche. Autour d'eux, il y avait largement plus d'animation que dans le village. Il était possible d'entendre plusieurs conversations. Angélique ne cessait plus de consulter les infobulles des gens qu'elle voyait. C'était le seul moyen de différencier à coup sûr les PJ des PNJ. Et des PJ, elle en comptait déjà presque une dizaine. Il y avait un peu plus de PNJ et certains d'entre eux arboraient des points d'exclamation argentés au-dessus de leur tête. C'était autant de quêtes qu'elle n'avait pas l'intention de faire. Le soulagement d'être en ville était passé. Maintenant, elle redoutait de croiser un homme-lapin. Elle avait déjà vu un homme-écureuil, l'irritable David, et deux hommes-chats qui sortaient d'une boutique. Les semi-bêtes étaient vraiment trop nombreuses par ici, tout comme les tenues vertes de la Ligue des Rêves.

« Et ben, quel sens de la diplomatie ! Tu sais te faire des amis ! plaisanta Charlie.

— C'était pas un modèle de sympathie, il l'a cherché. Et puis, rien que de voir sa bouille, j'ai eu envie de lui filer des claques ! Et toi, pourquoi t'as rien dit ? »

La question était prononcée avec un zeste de reproche. Ils atteignirent un croisement. Devant eux fusa une dame hilare sur sa licorne. Un beau jeune homme lui courait après en lui intimant de ralentir.

« Berthe m'a prévenu de faire profil bas. Tiens, regarde, un hôtel. Si tu veux monter de niveau, c'est l'occasion. »

L'établissement se nommait "Au Beau Rêve". Son enseigne était aux couleurs de l'arc-en-ciel.

« Non. Ce monde me donne la nausée ! Je me tire !

— Hé ! Les nouveau-nés ! Venez par là, j'ai une affaire en or à vous proposer ! »

Celui qui venait de s'exprimer était un musicien assis avec nonchalance sur les marches de son perron. Son infobulle indiquait que c'était un PJ. Angélique déclina.

« Navré, pas le temps !

— Dommage ! Vous ne savez pas ce que vous ratez ! »

Voilà la grande place. Des bancs se répartissaient tout autour. Plusieurs étaient occupés. Au centre, il y avait une imposante statue de fée qui brandissait l'étendard de la Ligue des Rêves. Son socle était

assez volumineux pour accueillir trois affiches grand format. La première, verte, était une pub pour la ligue. La deuxième, blanche, concernait les Chevaliers de la Charte. Ce fut la troisième, rose, qui attira l'attention de la gamine. Sur sa partie gauche, une femme au corps sculptural, vêtue de latex noir, portant des lunettes de soleil et armée d'une paire de flingues souriait en prenant la pose. Sur la partie droite se trouvait le texte :

" LES FEMMES FATALES

Premier clan de mercenariat de Lutrive

Vous êtes belle ? Vous voulez être forte ? Devenez l'une des nôtres ! Tentez votre chance, présentez vous, le 15 février 11 à notre QG (Ultralopole, district Central) pour le casting d'admission !

PJ masculins et créatures s'abstenir."

« Tu crois que j'ai une chance ? questionna la fillette.

— Franchement, j'en doute. T'es pas une femme, t'es une enfant. »

Le diabolotin s'arrêta à côté du panneau donnant la direction du carrefour des mondes. La gamine se tourna vers lui. Il reprit, quelque peu timide tout d'un coup.

« Bon, et bien c'était chouette cette balade dans la forêt. Merci de m'avoir accompagné jusqu'ici.

— Ouais, c'était chouette. Et je trouve qu'on s'est plutôt bien débrouillés. Tu vas faire quoi, maintenant ?

— Dormir à l'hôtel, me trouver un meilleur équipement, notamment des sorts impies, puis après, j'entamerai sans doute une quête.

— Tu vas trouver ce genre de sorts ici ? Les trucs impies, ça a pas l'air d'être la spécialité locale.

— Berthe m'a dit qu'il y en avait. Elle m'a donné le nom d'une boutique. Quand je serai assez puissant, j'irai à la ville de Minuit. La Ligue des Rêves ne l'a pas encore conquise.

— Ce serait pas plus simple de directement changer de monde, comme moi ?

— Ben... Les Terres des Fées, c'est le monde le plus tranquille pour les débuts de partie. C'est vrai que la ligue va me compliquer la vie et que l'ambiance n'est pas top...

— Carrément pourrie tu veux dire ! Des licornes, des arc-en-ciel, des écureuils lanceurs de noisettes, des vilains hérissons, merci mais c'est pour les bébés ! T'as pas envie d'une aventure qui a de la gueule ?

— Si bien sûr.

— Alors viens avec moi ! »

Angélique trouvait Charlie très gentil et même, ce qu'elle n'avait pas l'intention d'avouer, rassurant. Seule, elle se sentait perdue. Il y avait trop de choses à connaître ! Avec lui, qui connaissait toutes ces choses, elle avait l'assurance de se débrouiller correctement. Le diabolotin, prit de court, hésita.

« Heu... c'est que...

— Que quoi ? »

Il réfléchit, cherchant visiblement ses mots. Finalement, il retrouva son aplomb.

« D'accord. Mais si on continue de faire équipe, je veux que tu n'en fasses pas qu'à ta tête. Parfois, faut pas foncer dans le tas.

— Promis. Mais dans ce cas, quand tu m'expliques des trucs, essaie de faire simple.

— Promis. »

Ils s'observèrent l'un l'autre, la mine sérieuse, avant de rire.

« Je crois qu'on va bien s'entendre ! déclara Angélique avec enthousiasme. Allez viens ! »

Ils filèrent dans l'allée qu'indiquait le panneau. Quelques minutes plus tard, ils atteignirent une gare qui, forcément, était charmante. Le drapeau à la Margueritte flottait au-dessus de sa toiture écarlate.

* Carrefour des Monde, zone sûre. *

Des gendarmes en vert étaient en faction dans le bâtiment. A droite s'alignaient des sièges. En face, une porte menait au quai que les fenêtres permettaient de voir. A gauche se trouvait un long comptoir avec un employé PNJ. Ce dernier accueillit jovialement le duo :

« Bienvenue au carrefour des mondes ! Je constate que vous n'avez encore jamais voyagé. Touchez le comptoir et achetez le ticket de votre choix. Votre tout premier ticket est offert, profitez-en ! Vous n'aurez ensuite qu'à monter dans un train pour partir. Si vous avez des questions, n'hésitez pas ! »

Ils n'en avaient pas. C'était comme à la boutique. Ils tendirent leur main.

* Tu es connecté au distributeur de tickets. *

« On regarde ce qu'il y a, puis on se concerte ? » proposa la fillette.

— D'accord. On ne va pouvoir se rendre que dans un monde berceau alors si tu veux t'épargner de la lecture, ne regarde que ça.

— C'est quoi un monde berceau ? J'aime pas ce nom.

— Un monde berceau, c'est tout simplement un monde qui peut accueillir les nouveau-nés. Ce n'est pas un monde avec une esthétique pour bébé, rassure-toi.

— Ha, ok. »

Elle ferma les yeux et se retrouva devant une liste de mondes. Les mondes berceaux étaient rassemblés en premier, les autres étaient en rouge. Dès qu'elle portait son attention sur un monde en particulier, sa description s'affichait, ainsi qu'une liste de destinations. En général, une seule de ces destinations était disponible, les autres, en rouge, réclamaient un niveau trop élevé. Angélique put très vite constater que Lutrive était un univers très vaste et que, pour l'instant, seule une petite portion lui était ouverte. Elle commença un examen plus minutieux des mondes berceaux.

"ROYAUME DE BRILLELAME

Thème : médiéval fantastique

Le plus vieux monde berceau de Lutrive. Elfes, nains, orques, ogres, gobelins, voilà quelques-unes des créatures que vous pourrez côtoyer en ces contrées. Explorez des donjons, affrontez des dragons et racontez vos exploits dans votre taverne préférée ! Ce pays est celui des contes et des légendes !

ULTRAPOLE

Thèmes : ville moderne, criminalité, super héros

Le monde berceau de Lutrive le plus peuplé. C'est aussi le monde considéré comme le plus normal car les humains y prédominent et la magie en est presque absente. D'innombrables carrières vous tendent les bras, des plus ordinaires au plus extraordinaires.

ARCHIPEL DE MORTEBRUME

Thèmes : horreur, fléau mort-vivant, piraterie

Le monde berceau de Lutrive le plus angoissant. Aurez-vous l'audace de vous aventurer dans la brume des îles lugubres ? Sur terre ou sur mer, le mystère gouverne et le danger guette. Gare à l'imprudence, nombreux sont ceux qui ne reviennent jamais.

TERRE DES FEES

Thèmes : rêve, cauchemar, fantaisie animalière

..."

Aucun intérêt. La gamine sauta à la suite.

"INFINI STELLAIRE

Thèmes : science-fiction, espace, extraterrestres

Le monde berceau le plus vaste de Lutrive. Vivez au milieu des étoiles, exécutez des voyages sidéraux entre les stations spatiales, visitez les astéroïdes, évitez les trous noirs, lutez contre les extraterrestres, tel sera ici votre quotidien !"

Elle avait fait le tour. Dehors, un train à vapeur arrivait au quai.

« Alors, t'en penses quoi ? interrogea-t-elle.

— Et bien... l'Ultrapole, c'est pas fait pour les mages. Et l'Infini Stellaire, après ce qu'on a vu au journal télévisé, j'ai pas trop envie d'y aller. La colonie Sice-K est pile la zone où on débarquerait.

— Ok. Il reste le Royaume de Brillelame ou l'Archipel de Mortebrume. L'archipel a l'air cool.

— Le royaume aussi. T'es prête à aller dans un monde horifique ?

— Ouais, sans problème. Et toi ?

— Je sais pas trop. Le royaume me tente un peu plus. »

Plusieurs voyageurs entrèrent dans la gare et la traversèrent en courant. Un coup de sifflet fit redémarrer le train qui s'éloignait maintenant en faisant retentir son klaxon pittoresque. Angélique et Charlie se regardèrent.

« Tu es un diabolotin, un monde ténébreux ne devrait pas t'impressionner.

— Je suis un diabolotin à cause de la loterie. Moi, j'ai juste passé la porte "Créature".

— Berthe a dit qu'on devait s'accepter comme on est. Tu dois aimer les ténèbres !

— Il y a aussi des ténèbres dans le médiéval fantastique. Qu'est-ce qui te dérange avec le royaume de Brillelame ? Il devrait y avoir beaucoup d'action là-bas.

— J'ai peur que ce soit un peu caricatural.

— Bon. Il semble qu'on ait un souci.

— Mais pas du tout. On échange juste nos opinions. Et tu ne veux pas reconnaître que la mienne est meilleure que la tienne ! »

Cette dernière phrase était une taquinerie évidente. En vérité, chacun semblait prêt à accepter le choix de l'autre. Charlie mima la vexation.

« Ha ! Puisque c'est comme ça, je te défie à papier-caillou-ciseau ! Celui qui gagne décide !

— Ça marche ! »

Ils se mirent en position, une main derrière le dos. Le diabolotin donna le décompte...

« Trois, deux, un... top ! »

...et perdit.

« Le ciseau coupe le papier ! Youpi, on va à Mortebrume ! fanfaronna la fillette. Pas trop déçu ?

— Non non, ça va. Il y aura certainement plein de trucs compliqués dans ce monde et je me ferai une joie de tout t'expliquer en détail ! »

Il ricana. Elle sourit, amusée par la réplique. Charlie n'était pas dépourvu d'humour. Ils prirent chacun leur ticket gratuit et se rendirent sur le quai. Pour l'instant, ils étaient les seuls à attendre. Il n'y avait qu'une seule voie. Elle émergeait des arbres pour ensuite y replonger. Sur un panneau, il était écrit :

"Un train toutes les dix minutes. Gardez votre ticket en main ou dans votre inventaire. Ceux qui n'ont pas de ticket n'iront nulle part."

Le jour s'était complètement levé. Un soleil radieux brillait dans un ciel exagérément bleu. La forêt exhibait des verts chatoyants. Le chant des oiseaux couvrait la rumeur de la ville. Une ambiance franchement trop idyllique pour être crédible, selon Angélique. Elle s'adossa au panneau et ne tarda pas à reprendre la parole.

« Tu n'as pas peur des morts-vivants ?

— Pas spécialement.

— Et des pirates ?

— Non plus. Hé, ne t'en fais pas, si ce monde m'avait vraiment déplu, je l'aurais dit.

— Je voulais juste être sûre.

— Niveau magie, je vais pouvoir me faire plaisir. Et niveau sensations fortes, on aura sans doute droit à une triple dose. De l'aventure avec un grand "A" ! Par contre, pas d'imprudence, hein ! Un monde horrifique, c'est un monde où l'erreur ne pardonne pas.

— J'éviterai de cogner tout ce qui bouge. Je te demanderai avant. »

Un homme en costard noir, attaché-case à la main, arriva sur le quai. Il balaya celui-ci d'un hâtif coup d'œil, eut un bref salut pour le duo, puis patienta. La fillette, machinalement, consulta son infobulle. "William Nobody (PJ Niveau 53) Santé 100% Tonus 100% Mana 100%".

« Pourquoi il ne met pas sa mallette dans son inventaire ? chuchota-t-elle à Charlie.

— J'en sais rien. Peut-être pour se donner un style. »

Elle se décolla du panneau et s'avança vers William. Chaussures cirées, coiffure impeccable, il émanait de lui une certaine élégance. Elle l'aborda, pour tuer le temps.

« Bonjour. Vous allez où ?

— À l'Ultrapole, petite demoiselle. Et vous ? »

Il semblait très abordable. Son ton était calme, sa voix, distinguée.

« À l'Archipel de Mortebrume.

— Vous aussi ? fit William au diabolin.

— Oui. On y va ensemble.

— Que de courage ! L'Archipel de Mortebrume a de quoi donner des sueurs froides. Puis-je vous demander pourquoi vous quittez si vite la Terre des Fées ?

— Parce qu'ici, c'est tout pourri, répondit avec conviction Angélique.

— Et puis, la Ligue des Rêves est plutôt intolérante avec les diabolins, ajouta Charlie, non sans un regard méfiant autour de lui.

— Pas qu'envers les diabolins, rectifia William avec un petit sourire. Envers tous les PJ qui ont une apparence monstrueuse.

— C'est absurde, reprit Charlie. Ce ne sont justement que des apparences. Des apparences assignées par la loterie en plus ! Tout le monde le sait, on est tous né avec la même procédure !

— Que voulez-vous, c'est ainsi, répondit William avec un haussement d'épaules. Les gens manquent trop souvent de sagesse. Vous deux, en revanche, vous semblez raisonnables. Je pense que vous comprendrez la différence entre jouer le méchant, et être méchant. Une seconde je vous prie... »

L'homme ferma brièvement les yeux.

* Tu as reçu un message. Utilise ta fonction Messagerie pour le consulter. *

« Voilà qui attirera peut-être votre intérêt.

— Ha ? » s'étonna Angélique.

Curieuse, elle ferma à son tour les yeux et pensa à sa messagerie. Elle apparût. Elle était basique et intuitive. Elle comptait deux dossiers : « Messages reçus » et « Messages envoyés », ainsi qu'un gros bouton « Nouveau message ». Le message de l'homme se trouvait bien sûr dans le premier dossier. Assorti de l'icône « Non lu », il avait pour objet « Invitation au GAME ». Angélique l'ouvrit.

"Une petite fille et un diabolin qui vont à Mortebrume pour leurs débuts, voilà qui a du potentiel. Je vous adresse donc cette invitation. Le GAME, Groupe d'Aide aux Malveillants Entrepreneurs, est un clan de renom qui soutient les grands méchants dans le besoin sur tout Lutrive. En nous rejoignant, vous profiterez des nombreux avantages qu'offre notre structure, notamment de sa bonne ambiance,

et vous aurez l'assurance de ne jamais vous ennuyer. Voici les conditions d'admission :

- Etre au moins de niveau 25.

- Avoir obtenu au moins 3 emblèmes.

- Avoir obtenu votre certificat de bonne conduite.

Lorsque vous aurez réuni ces conditions, et si vous êtes partants bien sûr, contactez-moi. D'ici là, restez discrets sur cette invitation, pour votre sécurité.

Bonne chance !

PS : il y a un trésor caché dans le Marais poisseux. Dès l'entrée de la zone, côté hameau, allez tout de suite à gauche et fouillez très attentivement."

« Le GAME..., fit la fillette, songeuse. Sympa le jeu de mot.

— C'est aussi un symbole. Sans mal, le bien n'a plus de travail. Le mal garantit l'intérêt du jeu. Le GAME aide le mal, donc le jeu.

— Ha ? Je voyais pas les choses sous cet angle, avoua Angélique.

— Moi non plus, admit Charlie.

— Peu de gens y pensent. Heureusement d'ailleurs, sinon notre clan ne serait plus perçu comme diabolique, et ce serait moins distrayant.

— Comment on fait pour obtenir un certificat de bonne conduite ? reprit la gamine.

— Il faut qu'on s'adresse aux Chevaliers de la Charte, c'est eux qui le délivrent. Leur affiche le stipule », répondit le diabolin.

Annoncé par son klaxon, un train arriva en gare. Il s'immobilisa dans des volutes de vapeur. Mignon, comme tout le reste, c'était un peu un jouet grandeur nature. Il ne comportait que trois tout petits wagons. De l'un d'eux descendit une androïde en tenue blanche. Celle-ci était nettement plus moderne que celles d'Angélique et de Charlie, mais elle leur ressemblait assez pour faire comprendre que c'était également une tenue de nouveau-né. Le PJ était surplombé par un point d'exclamation rouge qui clignotait en émettant un bruit d'alarme.

« C'est calme en ville ? s'enquit-elle, nerveuse. J'ai plus de vie. Ça me stresse.

— C'est calme, n'ayez crainte, assura William en montant dans le train. N'oubliez pas que vous avez une réduction de 50 % sur l'achat de vie lorsque vous n'en avez plus.

— Je sais. Merci ! »

L'androïde quitta le quai au pas de course. Le duo monta à la suite de l'homme et s'assit sur la banquette d'en face. Il n'y avait personne d'autre dans ce wagon. En même temps, il n'y avait que deux banquettes. Coup de sifflet, la porte se referma et le train s'ébranla.

« C'était quoi ce point d'exclamation rouge ? questionna encore la fillette.

— Le SOS Game Over, dit Charlie. Quand on n'a plus de vie en réserve, il s'enclenche automatiquement. Mais il peut être désactivé dans les options si on n'en veut pas.

— Vous êtes un diabolon cultivé, remarqua William. Une bonne chose, assurément. »

Angélique tourna la tête vers la fenêtre. La gare disparut, supplantée par une forêt touffue. Le paysage défilait de plus en plus vite.

« Heu, merci. J'aime bien tout fouiller et tout lire.

— Gardez cette habitude et vous irez loin. J'ai été ravi de vous avoir croisés tous les deux. À une prochaine fois, j'espère ! »

Le train à vapeur continuait d'accélérer. Le décor en devenait flou. Puis, tout d'un coup, il y eut un flash blanc.

Chapitre 7

Sacré Contraste

Lorsque le flash s'estompa, tout avait changé. Plus de forêt, plus de train, plus de William Nobody. Le duo était assis dans une barque ballotée par les vagues. Face à eux, un type patibulaire ramait. C'était un PNJ. Autour d'eux s'étendait une mer maussade que recouvraient d'épaisses nappes de brouillard. Le ciel était gris, dispensant une chiche lumière. Un vent froid et humide soufflait. Aux senteurs marines se mêlaient celles de la moisissure.

* Archipel de Mortebrume, Grande Île du Nord, Hameau de Ternerive, Carrefour des Mondes, zone sûre. Ton voyage a duré 12 heures. *

« Bigre ! Sacré contraste ! commenta Charlie.

— Ouais, c'est sûr ! »

Angélique s'en réjouissait. Terminé les enfantillages, maintenant ce serait du sérieux ! Une musique mélancolique débuta. A travers la brume, la silhouette d'un modeste port de pêche se dessinait peu à peu. La lueur nébuleuse de quelques lanternes s'y accrochait. La barque s'amarra au quai en bois grossier, contre une échelle.

« Vous êtes arrivés », bougonna le rameur.

La fillette et le diabolin gagnèrent le débarcadère. Sur celui-ci, un panneau vermoulu indiquait la démarche à suivre pour voyager. Il suffisait de s'adresser à l'un des PNJ présents et de convenir avec lui de la destination. Le duo se dirigea vers la terre ferme. Des masures émergeaient de la grisaille à leur approche.

* Hameau de Ternerive, zone sûre. *

Des rues et ruelles boueuses, des édifices décrépits, des habitants taciturnes... la seule fausse note dans ce décor dépressif était les vêtements blancs des nouveaux venus. Une mouette poussa son cri. La bise capricieuse, la mer et la morose mélodie constituaient un dépayasant cocktail. Ici, on se sentait seul, isolé. C'était immersif, sans doute un peu plus que ne s'y attendait la gamine. Tout en marchant, elle demanda :

« Bon, on commence par quoi ?

— On doit avoir largement assez d'UM pour nous acheter un meilleur équipement. On peut aussi vendre tout ce dont on n'a pas besoin.

— Ok. Et l'invitation, qu'est-ce que t'en penses ?

— C'est une piste. Mais j'aimerais bien me renseigner sur ce clan avant de le rejoindre. Vu les conditions d'admission, c'est pas le temps qui va manquer pour ça. Dans l'immédiat, c'est surtout le postscriptum du message qui nous concerne.

— C'est sûr, un trésor caché, faut mettre la main dessus.

— Tiens, un magasin. »

Ils entrèrent dans "Le Bazar de Pablo", un endroit poussiéreux et aux odeurs bizarres. Il y régnait un grand désordre, ce qui n'avait aucune importance puisqu'il suffisait de toucher le comptoir pour commercer. Le magasin ne proposait que des potions, des vies, des torches, des ingrédients pour l'artisanat et divers autres accessoires, mais pas d'arme ou d'armure. Ils vendirent les griffes de chat, les épines de hérisson et les ailes de papillon de nuit. Ils gardèrent les pommes et les baies qui ne manqueraient pas de leur être utiles sous peu. Interrogé par Charlie, Pablo, un vieux PNJ à l'air futé, leur apprit que le hameau comptait deux autres commerces, un pour les adeptes du tonus, l'"Armurerie de Jack", et un pour les adeptes du mana, la "Maison de la Veuve". Il y avait aussi une auberge : "Au Rhum Joyeux".

« On fait chacun nos préparatifs et on se retrouve à l'auberge ? proposa le diablotin, une fois dehors.

— Ça marche. Au fait, tu as remarqué le prix des vies chez Pablo ? 2000 UM, c'est deux fois plus cher qu'à la boutique des débutants ! Même les potions ont l'air plus chères.

— C'est normal. Le prix des vies et des potions est multiplié par notre niveau. C'est le cas pour pas mal d'objets généraux qui ne cesseront jamais de nous être utiles.

— Quoi ?! Mais c'est trop abusé !

— Non, je ne pense pas. Si le prix des vies n'augmentait pas, il deviendrait vite insignifiant puisqu'on va gagner de plus en plus d'UM à mesure qu'on va monter en puissance. Or les vies, c'est super important qu'on soit niveau 1 ou 100. Et les potions, par exemple la

petite de santé, elle soigne de 25%, pas de 25 points. Plus on aura de santé, et plus elle va nous soigner. Elle ne deviendra jamais obsolète.

— Ok, ok. Tu dois avoir raison.

— Allez, j'essaie de me dépêcher ! »

Sur ce, ils se séparèrent. Angélique trouva facilement l'armurerie. Jack était un PNJ borgne et au crâne dégarni.

« C'est dingue, les aventuriers sont de plus en plus jeunes ! Qu'est-ce que je peux pour toi, bout de chou ?

— Je veux de quoi tuer vite et bien. Je veux aussi une tenue mieux que ça !

— Avec ton petit niveau, faut pas t'attendre à des trucs extra, mais je pense avoir de quoi te satisfaire. »

Lorsqu'elle fut de retour dans la rue, son look avait sensiblement évolué. Une chemise et un pantalon rêches et élimés l'habillaient. Des souliers usés la chaussaient. La pathétique épée en bois avait été remplacée par un sabre émoussé. Il pendait à une large ceinture à boucle de fer. Le bouclier en bois s'était également envolé, ainsi que le lance-pierres. À la place, un vieux pistolet tenait compagnie au sabre, de l'autre côté de la ceinture. Malgré les apparences, la fillette était mieux protégée. Sa caractéristique Défense avait presque doublé. L'attaque également. Et surtout, désormais, elle ne faisait plus tache dans le paysage. Son style faisait résolument garçon manqué, et elle adorait ! Elle se mit en quête de l'auberge, qu'elle dénicha sur la place du hameau. Au centre de cette place se trouvait un point de passage sous forme de dalle qu'elle reconnut à son symbole en spirale. Apparemment, il était déjà activé puisqu'il brillait. À côté de la dalle, il y avait une drôle de grosse quille en bois marquée "Top-Score". Elle l'ignora et entra dans l'auberge. Dès qu'elle le fit, la musique mélancolique s'estompa. Charlie n'était pas là, elle l'aurait parié. Le lieu était crasseux mais chaleureux. Un feu dansait dans une cheminée rustique. Le tenancier était un PNJ au regard vif qui fumait la pipe. Un groupe de trois PJ de niveau 6 assez bruyants occupaient une table. Ils planifiaient leur prochaine expédition.

« On prend un max d'expérience dans le Bois lépreux ! Moi, j'suis d'avis d'y retourner, même comme ça, sans quête », disait un baroudeur en jouant négligemment avec son poignard.

— Mais on prend aussi un max de risques. Les mini-boss sont particulièrement violents là-bas », rétorqua un petit homme vert, certainement un Martien.

C'était la première créature aperçue depuis l'arrivée à Mortebrume. Même si sa race ne collait pas avec le thème du monde, il en allait autrement de son accoutrement.

« Un max de risques ? Tu parles ! On peut toujours se replier au hameau si ça tourne mal ! », reprit le baroudeur, qui n'oublia pas de saluer Angélique.

Celle-ci prit place à une table vide. Les murs de l'établissement étaient occupés par de nombreuses affiches. Elle en reconnut deux qu'elle avait vues à la ville d'Aurore, celle des Chevaliers de la Charte et celle des Femmes Fatales. Les autres devaient concerner des clans locaux : "Les Crânes d'Or", "Les Pirates Gentlemen", "Le Collectif des Chasseurs de Trésors" et "Le Cercle de Brume". Il y avait aussi une petite télé éteinte qui avait le bon ton de sembler très vieille. N'en demeurait pas moins qu'elle était parfaitement anachronique en un pareil lieu. A côté d'elle, une horloge, un calendrier et un carton où était griffonnée la version de Lutrive.

« Tu as de jolies couettes, petite dame ! »

Le baroudeur s'était approché de la fillette, un sourire radieux aux lèvres. Un brin surprise, elle le toisa, puis répondit :

« Et toi, de jolies dents. »

Il éclata de rire. D'après son infobulle, il se nommait Clément Gaillard.

« Ha j'adore ! Toi, tu me plais déjà ! Allez, je te paie un verre !

— Pas besoin, ma santé est pleine. Mais merci quand même. »

Elle était mi-amusée, mi-intriguée par ce curieux personnage. Il n'eut toutefois pas l'occasion de poursuivre puisque ses compagnons, agacés, le rappelèrent.

A peu près au même moment, le diabolotin pénétra dans l'auberge. Lui aussi avait bien changé. Il portait une ample robe miteuse brune, quasiment noire, avec capuchon. Elle était trouée à l'arrière pour laisser passer sa queue et ses ailes. La lueur de l'âtre se reflétait sur ses lunettes. A ses pieds, des bottines fatiguées. Lui et sa coéquipière se détaillèrent mutuellement.

« Alors ? Tu me trouves comment ? Je ne fais pas trop clodo ? interrogea-t-il.

— Pas du tout ! Tu fais presque peur, c'est cool ! Et moi, je suis comment ?

— Très moche. »

C'était une plaisanterie mais elle le comprit trop tard pour espérer masquer sa stupéfaction.

« Mais je rigole ! T'es très bien !

— En attendant, c'est moi la fille et c'est toi qui es en robe ! riposta-t-elle, afin de se rattraper.

— Oui, c'est vrai. J'y peux rien, les mages sont souvent comme ça. »

Il s'installa en face d'elle et reprit d'un ton plus sérieux.

« On devrait aller dormir maintenant, pour passer notre niveau.

— Heu ouais, c'est ce que je pensais. »

Elle hésita à poursuivre. Elle appréhendait un peu cette montée en niveau. Elle avait peur que ce soit trop compliqué et qu'elle fasse des bêtises. Mais elle avait également peur d'entraîner Charlie sur ce sujet. Sa verve technique allait peut-être la noyer plus que le système lui-même. Elle choisit ses mots.

« Hum. Tu... tu as quelques conseils à me donner ? Des conseils simples s'te plait.

— Ben... La procédure est très simple. Ce sera toujours la même : 10 points à placer dans tes ressources, ils seront matérialisés par des billes grises, et un point dans tes capacités, ce sera une carte grise. Tu peux aussi utiliser 5 billes grises pour obtenir une carte grise supplémentaire, mais je crois pas que ce soit judicieux de le faire dans les premiers niveaux. On a trop besoin des ressources pour les négliger.

— Ok... 10 points dans les ressources, je devrais m'en sortir. C'est les capacités qui m'inquiètent le plus. »

Charlie réfléchit, sans doute pour ne pas se perdre en détails futiles.

« La carte grise peut te permettre d'améliorer une capacité que tu possèdes déjà.

— Ma Super frappe donc.

— Oui. Mais ne le fait pas. Plus une capacité est élevée, plus elle demande de ressources en général. Tu risques d'être perdante si tu ne peux plus utiliser ta Super frappe qu'une seule fois par exemple. Apprends plutôt une nouvelle capacité.

— Laquelle ? T'as pas une petite idée de ce qui pourrait me convenir ?

— Je ne les connais pas toutes mais... tu m'as l'air d'être assez enflammée. Tu grilles très vite ton tonus. Peut-être que tu devrais faire comme pour moi avec le mana, tenter de ne jamais en manquer. Tu pourrais prendre Récupération du tonus et par la suite, tu le montes régulièrement en niveau.

— Ha, pas bête. C'est vrai que pour l'instant, je dois attendre une plombe pour que mon tonus remonte. Ok, je devrais m'en sortir avec ça. »

Ils se levèrent et allèrent voir le tenancier. En touchant son comptoir, ils purent réserver une chambre chacun.

« Elles sont à l'étage. Et n'oubliez pas de verrouiller votre porte si vous ne voulez pas de mauvaises surprises. »

Avant de quitter la salle commune, Angélique constata que le trio de PJ auquel appartenait Clément Gaillard s'était mis à parler de tonus et de mana. Ils avaient dû les écouter et cela avait influencé leurs bavardages. En tous cas, parler du système de jeu semblait être une conversation tout à fait ordinaire. Le duo se rendit à l'étage et y découvrit un corridor donnant accès à une dizaine de portes. Angélique en choisit une au hasard. Charlie prit celle d'en face. Ils se souhaitèrent une bonne montée de niveau et s'enfermèrent à double tour. La fillette découvrit une pièce assez spartiate avec pour seul mobilier un lit et une table de chevet. Sur cette dernière, une chandelle brûlait, dispensant une lumière vacillante. Par la fenêtre était visible une portion du hameau. Au-delà, tout était masqué par le brouillard. La gamine s'allongea dans le lit. Une vague idée lui vint, celle que, peut-être, elle devrait retirer ses affaires. La voix de son narrateur chassa cette pensée.

* Tu es connecté au lit. *

Elle ferma les yeux. Une option apparût : "Dormir". Elle la sélectionna et sombra aussitôt.

La seconde d'après, lui sembla-t-elle, elle se découvrit debout sur une plateforme noire volant au milieu d'un néant blanc. C'était l'environnement abstrait où s'était déroulée sa naissance, elle le reconnut aussitôt. Trois récipients lui sortirent du corps pour aller se déposer sur trois balances électroniques alignées côte à côte. C'était ses ressources. Les symboles n'avaient pas changé, ni les valeurs indiquées par les balances : 50 pour la santé et le tonus, 25 pour le mana. Un peu en retrait, il y avait la petite marmite grise "À distribuer". Après les récipients, ce fut une carte à jouer qui sortit de la fillette. Elle se déposa sur une table noire, bien ajustée sur son emplacement attitré. Tout cela, Angélique l'avait déjà vu. Elle nota cependant la présence de deux nouveaux éléments : un distributeur à cartes gris orné d'une pancarte annonçant "5 points = 1 carte", et une étagère jouxtant un ordinateur. L'étagère comportait des piles de cartes à jouer. Pareil décor aurait pu la déstabiliser, mais elle avait bénéficié des conseils de Charlie. Son narrateur lui expliqua ce qu'elle avait déjà compris : les récipients noirs et la table basse contenaient ce qu'elle possédait déjà. Ils étaient d'ailleurs regroupés d'un côté de la plateforme. Le reste, c'était ce qu'elle pouvait obtenir. Dix billes grises tombèrent dans le récipient gris. Une carte grise sortit du distributeur gris. Dix points pour les ressources, un pour les capacités, comme lui avait dit le diablotin. Le narrateur poursuivit. Les seules choses nouvelles qu'il lui apprit, ce fut comment procéder.

« Bon et bien c'est parti ! » déclara Angélique, sitôt que le narrateur eut achevé ses explications.

Elle ne perdit pas de temps. C'était vraiment un luxe que de ne pas avoir de dilemme. Elle prit les billes grises et les distribua comme lors de sa naissance, une moitié dans la santé, une moitié dans le tonus. Les potentiels de 5 s'appliquèrent, faisant grimper les deux valeurs à 75.

« Ça, c'est fait. »

Elle prit ensuite la carte grise et la déposa sur la table, créant ainsi un nouvel emplacement. Puis elle se rendit vers l'ordinateur. Celui-ci servait à filtrer les capacités car il y en avait beaucoup plus de disponibles que lors du niveau 1. Après quelques sélections, elle se tourna vers l'étagère. Elle ne comportait plus que quelques cartes, celles répondant aux critères choisis. Elle eut tôt fait de trouver

"Récupération du tonus". Elle était illustrée par un poing entouré d'un cercle. "Votre tonus remonte plus vite. Compétence passive." Elle déposa la capacité sur le nouvel emplacement, ce qui finalisa la procédure.

« Vite fait, bien fait ! »

Elle s'intéresserait aux autres capacités plus tard. De toute façon, ce serait à l'usage qu'elle pourrait déterminer ses besoins et ses envies. Ce qu'elle savait pour l'instant, c'était qu'un tonus qui remontait à toute vitesse collait bien à l'image de la fillette ultra énergique qu'elle voulait être. Les trois récipients noirs ainsi que les deux cartes sur la table entrèrent en elle avec un bruit de montée en puissance. L'instant d'après, le noir l'engloutit.

Elle rouvrit les yeux. Elle était de retour dans son lit. Une pluie battante s'écrasait contre sa fenêtre. Dehors, il faisait nuit noire. La seule lumière était la chandelle.

* Tu as dormi 8 heures. *

Un coup de tonnerre claqua avec force. Tout vibra et l'espace d'un bref instant, la chambre fut nimbée de violet.

« Ce monde est trop cool », murmura-t-elle pour elle-même.

Elle se mit debout et consulta sa fiche. Celle-ci avait été mise à jour. Elle était vraiment niveau 2, et non plus "1 (+1)". 75 sur 75 en santé et en tonus, 25 sur 25 en mana, et la nouvelle capacité était mentionnée à côté de la Super frappe. Son portrait, quant à lui, s'était adapté à sa tenue. Il lui apprit que ses chouchous s'étaient tout autant adaptés, devenant des cordelettes effilochées. Intriguée, elle les toucha de la main. Ils avaient dû changer au moment où elle avait acheté son équipement à l'armurerie. Ses yeux glissèrent sur la fiche de Charlie, également mise à jour. Ses ressources actuelles étaient de 39 sur 39 en santé, 15 sur 15 en tonus et 85 sur 85 en mana. La foudre claqua encore. Le ciel était comme une marmite en ébullition. La fillette déverrouilla sa porte. Dans le couloir, elle retrouva son coéquipier.

« Sacrée tempête ! » dit-il.

S'il était impressionné, il ne le montrait pas spécialement.

« Ha ouais, ça fait pas semblant !

— Tu t'en es bien sortie pour le niveau ?

— Aucun souci. J'ai fait tout comme tu m'as dit. Heu, ta santé a à peine augmentée, c'est normal ? T'avais pas 30 avant ?

— Heu oui, c'est normal. Je compte sur toi pour me protéger. Et toi, tu vas pouvoir compter sur moi pour le bombardement. Je suggère de retourner au Bazar de Pablo pour qu'on se fournisse en potions, en torches et en antidotes. Dans ce monde, faut pas compter sur de gentilles lucioles pour nous éclairer. Et je me méfie du poison. Avec les marais, il y a sans doute des monstres venimeux. Ensuite, on sera prêts pour l'aventure.

— Ça marche ! »

Malgré le déluge, Angélique et Charlie ne furent pas vraiment mouillés. Pendant le trajet, ils sentaient les gouttes les bombarder, mais une fois dans le magasin, ils étaient secs. Leurs emplettes faites, ils n'avaient presque plus d'UM. Ils demeurèrent dans la boutique afin de discuter tranquillement de ce qu'ils allaient entreprendre maintenant.

« J'ai repéré plusieurs quêtes, et même une aventure, débuta le diabolotin.

— Ha oui, les aventures, j'ai lu ça dans la charte. C'est quoi au juste ?

— Une aventure, c'est un peu une super quête, avec un scénario et tout. Elle se déroule dans une zone instanciée, c'est-à-dire créée sur mesure pour l'occasion. Ce sont les aventures qui permettent d'obtenir les trophées pour... ce que tu sais.

— Heu... pour quoi déjà ?

— Ben, l'invitation. Il nous faut trois trophées noirs.

— Ha oui. En effet. C'est intéressant mais dans l'immédiat, ce qui m'intéresse surtout, c'est le trésor caché. Tu es partant ?

— Dans l'absolu, oui. Mais c'est la nuit, on a intérêt à pas trop s'éloigner.

Elle ferma les yeux et relut la fin du message de William Nobody.

"PS : il y a un trésor caché dans le Marais poisseux. Dès l'entrée de la zone, côté hameau, allez tout de suite à gauche et fouillez très attentivement."

« J'ai l'impression qu'il est pas loin du tout », fit-elle remarquer.
Charlie relut également le postscriptum, puis il s'approcha de Pablo.

« Excusez-moi, vous connaissez le Marais poisseux ?

— Pour sûr, p'tit gars ! C'est la zone que les nouveau-nés de l'archipel doivent franchir pour arriver ici.

— Elle est dangereuse, de nuit ?

— Bah... disons que si vous avez quelques niveaux ou un minimum de talent, vous devriez vous en sortir. Évitez juste d'aller vous noyer dans la vase ou de vous retrouver comme des cons sans lumière. »

Le diabolin refit face à la fillette.

« En gros, le Marais poisseux, c'est l'équivalent de la Forêt de l'Éveil, dit-elle avec entrain. C'est pas une zone comme ça qui va nous effrayer.

— Je suis d'accord mais... n'oublie pas qu'on n'est plus sur la Terre des Fées.

— Ho ça, je suis pas prête de l'oublier. Je m'en réjouis encore ! Allez en route ! »

Ils quittèrent le bazar et cherchèrent le fameux marais. Ils suivaient pour cela les rues les plus larges de la bourgade. Les lanternes accrochées aux masures permettaient à peine de s'y repérer. Alors qu'ils traversaient la place, point de jonction de toutes les rues principales, ils aperçurent un PJ courir avec un flambeau, mettre la main sur l'espèce de quille en bois et repartir la seconde d'après.

« C'est quoi ce machin ? questionna la gamine, intriguée.

— Une borne de score. Il y en a dans la plupart des zones sûres. Elles servent à enregistrer nos scores pour figurer sur les classements.

— Ha ouais, la journaliste en parlait à la télé. Et comment on fait pour avoir du score ?

— Il y a des tas de façons. Tuer des monstres, réussir des quêtes, etc. Plus c'est dur, plus ça rapporte de score.

— Et ça sert à quoi d'avoir du score ?

— Et bien, à monter dans les classements.

— C'est tout ? Mouais. On verra ça plus tard. »

Ils poursuivirent leur route et bientôt, ils parvinrent à l'une des sorties du hameau. Elle était gardée par des PNJ armés de mousquets et de sabres. Ils ne dirent pas un mot lorsque le duo les dépassa.

* Marais poisseux. *

Angélique dégaina son propre sabre. Ce n'était pas un jouet, le son métallique qu'il produisit en témoignait. Charlie sortit une torche qui s'embrasa sur le champ, ainsi qu'une baguette noueuse qui ressemblait à un os.

« On est dans la bonne zone, c'est déjà ça, commenta-t-il. Chaque torche dure une heure. On en a que trois. Hum, tu es sûre qu'on y va de nuit ? »

Devant eux s'étendait l'obscurité. A chaque éclair, ils pouvaient deviner des arbres épars. Sous leurs pieds, le sol était devenu spongieux. La robe du diablotin et les couettes de la fillette s'agitaient dans les bourrasques. Derrière les grondements de l'orage et le crépitement de la pluie diluvienne, une sinistre musique s'était ajoutée.

« Trois heures ? On aura terminé en cinq minutes. Tu as peur ?

— Non, pas du tout ! Mais j'aimerais quand même attendre le jour, ou au moins la fin de la tempête. C'est vraiment pas le coin pour les imprudences. »

Malgré ce qu'il affirmait, sa voix trahissait son appréhension.

« Je sais mais... t'as entendu Pablo. Il a dit qu'on pouvait s'en sortir. Et puis, c'est une zone que peuvent franchir les nouveau-nés. Les monstres doivent être faibles. Et le trésor doit être juste à côté. Faut pas se laisser impressionner par les apparences. »

Elle cachait mieux sa crainte. Néanmoins, elle était à deux doigts de se ranger à l'avis de son collègue. Celui-ci fit quelques pas pour éclairer ce qu'il y avait à gauche. Une mare verdâtre apparût. Entre elle et la palissade pourrissante du bourg se trouvait une étroite bande de terre.

« C'est sûrement le chemin qu'il nous faut prendre, supposa Charlie. On essaie, mais si ça se gâte, on se tire.

— Ça marche.

— J'espère qu'on fait pas une bêtise.

— Mais non ! »

Chapitre 8

Le Trésor Caché

Angélique en tête, ils s'engagèrent sur l'étroit chemin. Ils allaient lentement et évitaient de frôler de trop près la mare aux eaux troubles. Ils arrivèrent à un arbre rachitique qui bloquait presque le passage. Ils le dépassèrent en se plaquant à la palissade. Derrière se poursuivait l'étroite bande de terre.

« Ça pue ! déclara la gamine d'un ton qui se voulait dégagé.

— Je crois que j'ai entendu un gémissement.

— Tu sais, c'est pas nécessaire d'en rajouter. La pluie, l'orage et la musique, c'est assez.

— Si si, je t'assure ! Et ça s'approche ! »

Charlie disait vrai. La fillette perçut des râles. Un éclair esquisssa une silhouette qui s'avavançait en titubant. Encore un peu et un cadavre ambulant, passablement décomposé, fut illuminé par la torche. "Zombi (Monstre niveau 1) Santé 100%" annonçait son infobulle.

« Trop cool ce monde ! » s'exclama Angélique— en brandissant son sabre.

Elle attaqua le zombi à une, deux, trois reprises. Un sang noirâtre gicla. Le monstre, toujours debout, riposta avec maladresse. Son coup de poing atteignit tout de même la fillette, lui occasionnant une petite décharge de douleur. Elle taillada encore. Voyant le zombi préparer son coup suivant, elle l'esquiva en se baissant.

« Il est coriace pour un niveau 1 ! » constata-t-elle en reprenant ses assauts.

D'autant plus coriace qu'elle avait en main une arme plus puissante. Le diabolotin dit quelque chose qu'elle ne comprit pas à cause du tonnerre. Sa lame trancha une jambe. Le cadavre, dans un dernier soupir, s'affala, puis disparût en laissant quelques pièces de cuivre.

« Charlie, qu'est-ce que tu fabriques ? » demanda-t-elle, surprise qu'il ne l'ait pas aidée.

En se retournant, elle le découvrit lancer des flammèches vertes avec sa baguette sur un second zombi qui venait dans leur dos. Celui-ci s'effondra sans avoir pu atteindre le duo.

« A ton avis ?

— Ha, tu grilles du mort-vivant ! Sympa ta magie.

— Oui, c'est autre chose que des bulles de savon ! Faut se méfier, je crois que les monstres peuvent sortir des mares.

— C'est noté. »

Elle consulta sa santé : elle avait perdu 6 points. En un seul coup, c'était quand même pas mal. Elle mangea une pomme pour doucement récupérer. Une fois les UM ramassées, ils reprirent leur prudente progression.

Ils affrontèrent plusieurs autres zombis. Angélique les trouvait à la fois forts et faibles. Forts parce qu'ils étaient endurants et qu'ils faisaient mal, faibles à cause de leur lenteur qui, avec un soupçon de prudence, permettait de les vaincre sans subir le moindre dégât. L'un des monstres lâcha un répugnant objet : "Chair Avariée". Le chemin aboutit bientôt à un renforcement dans la palissade. Là se trouvait un gros coffre.

« Et ben le voilà notre trésor caché ! » fit la gamine en l'ouvrant.

Des pièces d'argent jaillirent. Il y avait aussi un symbole en forme de petits éclairs jaunes lumineux. Il se mit à léviter à proximité du sol.

« C'est quoi ?

— Une magie. »

Le diabolin la récupéra. Il ferma les yeux et ajouta :

« "Étincelles Mineures". C'est une magie de l'air. Elle n'est pas aussi intéressante que mes Flammes vertes mineures mais bon, c'est toujours une attaque d'un autre élément. Ça peut servir.

— Tu peux la tester, pour voir ce qu'elle donne ? »

Charlie rouvrit les yeux, pivota vers l'étroit chemin d'où ils venaient, brandit sa baguette et trois étincelles électriques en partirent. Elles zigzaguaient selon des trajectoires différentes.

« Face à un groupe d'ennemis, c'est plutôt pas mal, commenta Angélique. Bon, on y va ? »

Elle commençait déjà à repartir. Le bombardement incessant de la pluie froide n'était guère agréable.

« Attends, quelque chose m'intrigue.

— Quoi ?

- Tu le trouves difficile à dénicher ce coffre ?
— Ben... pas spécialement. Faut juste repérer le chemin.
— Alors pourquoi c'est marqué "Fouillez très attentivement" dans le message ? La précision est inutile. Dès qu'on sait qu'il faut tout de suite tourner à gauche, le chemin saute aux yeux.
— Ouais, mais le message ne mentionne qu'un trésor caché et il est là.
— On ne perd rien à examiner le coin. »

Le diabolin entreprit d'inspecter le renforcement. La fillette, perplexe, l'aïda finalement. En cet endroit, le sol était dur et la palissade moisie s'était muée en un mur de pierre décrépit, paroi d'un des bâtiments du hameau. Hélas, il ne paraissait rien dissimuler. De plus, le coffre volumineux monopolisait une bonne partie de l'espace.

« Peut-être qu'on peut grimper », suggéra Charlie.

Elle tenta, en vain.

« Non, pas possible. A mon avis, il n'y a rien du tout ici. »

Charlie commença à s'écarter du renforcement. Il scrutait les bords vaseux de la mare. La bande de terre s'arrêtait là.

« Ici oui, mais peut-être qu'on a loupé quelque chose sur le chemin. Et fouillez très attentivement. Très... C'est super appuyé comme remarque.

— Tu te fais un film. Il a écrit son message en moins de deux, il s'est mal exprimé, c'est tout. »

La gamine continuait quand même de chercher. Elle fixait maintenant le coffre. Il était si grand qu'elle pouvait facilement rentrer dedans. Elle se hissa par-dessus le bord pour jeter un coup d'œil à l'intérieur.

« Éclaire-moi, j'y vois plus rien ! »

Le diabolin se rapprocha et éleva sa torche.

« Rien là dedans, dit-elle en se laissant retomber.

— On va revenir sur nos pas et examiner...

— Regarde ! Il y a des traces par terre, à droite du coffre ! »

Angélique pointait du doigt deux lignes parallèles. Difficile de les distinguer sans vraiment faire attention aux détails. Le diabolin se baissa.

« On dirait un rail », déclara-t-il, joyeux.

La fillette poussa le coffre dans ce sens. Il glissa en raclant la roche et révéla un escalier qui descendait dans le noir.

« Alors, hein, qui est-ce qui avait raison ? fanfaronna Charlie.

— Qui est-ce qui a trouvé le passage secret ?

— Ma déduction et ton coup de chance.

— C'est pas de la chance, c'est du talent ! »

L'euphorie de la découverte passée, ils observèrent les marches.

« Tu crois qu'on a le niveau pour s'y aventurer ? interrogea le diabolotin, hésitant.

— J'en sais rien mais on va pas tarder à le savoir. »

La gamine s'engagea dans l'escalier. La voilà protégée de la pluie et donc parfaitement sèche.

« Alors tu viens ? On fera gaffe ! »

Charlie suivit.

* Crypte de Ternerive. *

La musique changea, mais resta angoissante. Dès que le duo fut en bas des marches, un déclic retentit. Derrière eux, le coffre reprit brusquement sa place initiale, obstruant la sortie. Dès lors, les sons de l'extérieur furent étouffés.

« J'aime pas trop ça, avoua le diabolotin.

— Pas de panique, il doit y avoir quelque chose pour rouvrir. »

Il y eut un autre bruit et au sol s'illumina un symbole en spirale.

« J'aime encore moins ça, reprit Charlie. Ce point de passage s'est activé automatiquement. Maintenant, si on meurt, c'est là qu'on va ressusciter.

— Je croyais qu'on devait les toucher pour qu'ils s'activent.

— Pas toujours. Dès fois, il suffit d'entrer quelque part ou de faire quelque chose. »

* Nouvelle quête : Piégé dans la Crypte. *

« Bon. Ça explique tout. C'est un piège », dit avec aplomb Angélique.

Pour la première fois, elle accéda à son journal de quêtes. Cette fonctionnalité n'avait rien de déroutant. Elle comportait trois dossiers : Quêtes en cours, Quêtes réussies et Quêtes échouées. La nouvelle quête, bien sûr, se trouvait dans le premier dossier. Elle lut le peu qu'il y avait à lire :

"PIEGE DANS LA CRYPTTE

Objectif : trouvez un moyen de vous évader."

« Je n'aime pas du tout, mais pas du tout du tout ça ! renchérit Charlie. Si cette zone est trop difficile pour nous, on est vraiment dans la merde !

— Bon, on a de la visite. »

Devant eux s'étendait un couloir en pierre. Leurs voix y résonnaient, tout comme les gouttes d'eau qui tombaient par intermittence et les râles d'un zombi en approche. Il claudiquait, bras tendus.

« Zombi niveau 1, constata Angélique. C'est plutôt une bonne nouvelle je trouve. On a affaire aux mêmes monstres. »

Le duo eut tôt fait d'en avoir raison.

« Effectivement, c'est positif.

— Allez, en avant ! »

Le couloir conduisait à une petite salle carrée. Au centre se dressait un flambeau. Il diffusait chaleur et lumière. Contre un mur se trouvait un coffre que la gamine s'empressa d'ouvrir. Plusieurs potions en jaillirent, ainsi que deux torches et un parchemin. Elle crut que celui-ci était un objet pour mage, mais ce n'était en fait qu'un message que se chargea de lire le diabolotin.

« "Malheur à celui qui reste dans le noir. Les Ombres le dévoreront."

— C'est tout ?

— C'est tout. Il y a un "O" majuscule à "Ombres", ça doit être le nom d'un monstre. On n'a pas intérêt à être à court de torches.

— Avec celles qu'on vient de ramasser, ça nous en fait cinq. D'ici cinq heures, on devrait avoir trouvé la sortie.

— Dis, je me demande un truc. Tu crois que William a voulu nous piéger ? Parce qu'il aurait quand même pu un peu nous prévenir de ce qui nous attendait.

— J'en sais rien. Si ça se trouve le vrai trésor caché est dans cette zone. On verra bien. »

La pièce avait un seul autre passage et bien sûr, rien ne l'éclairait. Le duo s'y engouffra. Il tua deux zombis avant d'être

confronté à une nouvelle sorte d'adversaire : un fantôme. Sa forme bleutée, translucide, représentait un homme hideusement décharné, enveloppé de son suaire. Il flottait sur les dalles. Fidèle à ses habitudes, Angélique fonça dessus. Mais son arme traversa le monstre. Elle sentit à peine de résistance, comme si elle venait de trancher du coton. L'ectoplasme la griffa. Ses ongles étaient glacials. Elle se recula prestement.

« On fait comment avec celui-là ? »

Charlie le bombarda de flammèches vertes. Elles ne passaient pas au travers. L'ennemi s'évapora.

« Ma magie a l'air plus efficace que tes coups. Seulement, la magie impie, c'est certainement pas le mieux contre un fantôme. Faudra que je teste les étincelles.

— Tu l'as assez vite dégommé pourtant.

— Moins vite qu'un zombi. Faudrait pas qu'on en rencontre trop d'un coup, ça pourrait devenir compliqué.

— Ok. En tous cas, à moi les zombis, à toi les fantômes. »

Elle regarda sa santé, mangea une pomme et se remit en marche. Ils arrivèrent à une nouvelle salle carrée, de taille similaire. Un sarcophage en occupait le centre. Il y avait un couloir à gauche, un à droite et un en face, tous trois identiques à celui par lequel venait le duo.

« On ouvre ? fit la fillette en désignant le cercueil.

— J'imagine qu'il est là pour ça. »

Elle éprouva quelques difficultés à retirer le couvercle. Il était lourd et un peu trop haut pour elle. Néanmoins, elle se débrouilla. Beaucoup d'UM tombèrent au sol. Elle se hissa pour savoir ce qu'il y avait à l'intérieur : un squelette inerte.

« Bon. Ça c'est fait. On va où ? s'enquit-elle, en retombant.

— Si la crypte est un labyrinthe, on doit faire preuve de méthode pour ne pas se perdre.

— Donc ?

— On pourrait toujours aller à gauche, par exemple.

— Ça marche. »

A gauche, ils croisèrent un zombi, un fantôme, puis un trou. Un trou avec des piques au fond. La torche du diablotin permit de les deviner. La fosse n'était pas très large.

« Heu, vas-y en premier, suggéra Charlie.

— On meurt si on tombe ?

— Probable. Les dangers statiques font très mal. »

Elle sauta, il sauta, personne ne tomba. Encore un zombi et les voilà dans une troisième salle carrée, clone de la précédente. Ils ouvrirent le sarcophage, mais cette fois le squelette qu'il renfermait se leva. La musique s'emballa, devenant un sinistre thème de combat. Le monstre, équipé d'une cape en loques, d'une cuirasse et d'une épée rouillées, croisa le fer avec la gamine pendant que Charlie déversait sa magie. D'après son infobulle, c'était un guerrier squelette de niveau 5 et sa santé était importante, assez pour encaisser sans trop de problème les Super frappes de la fillette. Ses attaques à lui étaient précises et douloureuses. Angélique n'arrivait pas à les éviter. Elle entendit son cœur battre. Là voilà dans le rouge. Elle comprit que si elle poursuivait, elle allait mourir avant le squelette.

« Ok. Il est super solide celui-là. Continue de tirer, moi je le distrais.

— Comment ça tu le distrais ? »

Elle se mit à courir autour du sarcophage, poursuivie par le monstre qui allait presque aussi vite qu'elle. Dès qu'il se détournait d'elle pour s'en prendre à Charlie, elle en profitait pour lui placer un coup et la poursuite reprenait. La manœuvre prit un peu de temps car le diablotin, à cours de mana, fut contraint de réduire drastiquement sa cadence de tir. Son mana devait remonter suffisamment entre chaque attaque. Finalement, le duo triompha. La musique se calma.

« Ils sont vraiment très cons ces monstres ! s'enthousiasma Angélique. Si j'avais su que ça marcherait si bien, j'aurais même pu en profiter pour me soigner avec les pommes.

— N'empêche, t'as un de ces sangs froids ! J'aurais pas aimé être à ta place.

— T'as pas paniqué non plus. Et puis c'est toi qui l'as tué. »

Elle mangea une pomme. Il allait lui en falloir au moins sept ou huit pour se soigner totalement. Son stock, mine de rien, commençait

à se réduire. Sa jauge de tonus, elle, se reconstituait plus rapidement qu'avant grâce à sa nouvelle capacité. Mais ce n'était pas encore assez vite à son goût.

« Bon, on repart. Pendant que je digère, je vais tirer au pistolet. Tous les monstres nous attaquent au corps à corps, si on se débrouille bien, on devrait pouvoir prendre zéro dégât.

— Ça marche. Par contre, on a un problème.

— Quoi ?

— On a bougé pendant le combat. Je sais plus par où on est venu. Faut pas qu'on se perde. On va essayer de revenir en arrière pour se réorienter. Si le couloir comporte un trou et qu'il conduit à une salle avec un sarcophage déjà ouvert, c'est bon.

— Si tu le dis. Je te laisse gérer ça. »

Le couloir qu'ils choisirent n'avait aucune fosse, mais deux fantômes. Ce fut l'occasion pour la fillette d'expérimenter son vieux pistolet. Il faisait un sacré bouquant et produisait plein de fumée, il fallait le recharger à chaque tir, mais les munitions étaient illimitées et ses balles, mêmes si elles passaient au travers des ectoplasmes, faisaient un peu mal. C'était mieux que rien. Les monstres éliminés, le duo rebroussa chemin. Il testa la voie de gauche qui, elle, avait bien un trou.

« Aucun adversaire. C'est par ici qu'on est venu, supposa la gamine.

— Je veux en être sûr. Continuons. Le saut n'est pas difficile. »

Cette fois, plus aucun doute, ils pénétrèrent dans une pièce déjà visitée. Ils retournèrent là où ils s'étaient battus contre le squelette et prirent à gauche. Nouvelle salle avec un cercueil.

« Parfait ! Comme je m'y attendais, on ne peut plus aller à gauche, déclara avec satisfaction le diabolin. Ça nous aurait ramené aux flambeaux du départ.

— Si tu le dis.

— Les couloirs sont parallèles ou perpendiculaires. Ils forment comme un quadrillage. Et à chaque croisement, il y a une salle. Pour que ce soit un labyrinthe, il manque juste certaines voies. Le quadrillage est incomplet.

— Mouais, je vois.

— Et j'ai également l'impression que tous les sarcophages sont orientés de la même façon. Du coup, on devrait pouvoir se servir d'eux pour ne pas se perdre.

— Parfait ! Bon. On va ouvrir ce cercueil. Si le squelette se lève, on applique tout de suite le stratagème de diversion.

— N'oublie pas que chaque torche ne dure qu'une heure. Si on n'en a plus, on est foutus.

— J'oublie pas. Mais à chaque fois qu'on ouvre un sarcophage, on sait qu'on a visité la pièce.

— C'est juste. Je suis prêt. Tu peux y aller. »

Il n'y eut pas de combat. Le cercueil offrit une petite potion de mana. L'exploration de la crypte reprit. Toutes les déductions de Charlie s'avérèrent exactes. Ils ne se perdirent pas. Salle après salle, sarcophage après sarcophage, ils progressaient. Parfois, ils tombaient sur une bonne surprise, comme lorsqu'un squelette vaincu lâcha un vieux fusil.

« Un Tromblon, commenta Angélique en l'examinant dans son inventaire. Et il a deux étoiles ! D'après ce que je vois, il fait super mal, carrément plus que mon sabre ! Allez hop, je l'équipe à la place du pistolet. »

Parfois les surprises étaient nettement moins agréables, comme lorsque la fillette, toujours en tête, posa le pied sur une dalle légèrement surélevée. Elle entendit un déclic, elle vit des piques sortir du mur, mais elle ne recula pas assez vite pour complètement les éviter. Emportée par son élan, elle renversa son collègue.

« Mais c'est pas du jeu, il y a des pièges ! s'insurgea-t-elle.

— Encore un truc dont il faut se méfier.

— J'ai perdu un tiers de ma santé, c'est dingue !

— Je te l'avais dit que les dangers statiques étaient redoutables.

— Va encore me falloir trois où quatre pommes pour récupérer. Je vais bientôt être à sec.

— Il m'en reste quelques-unes. Je te les filerai. C'est toi qui te fais le plus souvent blesser. Mais j'espère que cette zone n'est pas trop longue. On pourrait se retrouver à court d'objets curatifs avant même d'être à court de lumière. »

Peu après cet événement, leur première torche acheva de se consumer. Le diabolin en utilisa aussitôt une neuve.

« Plus que quatre », dit-il, un brin anxieux.

Quelques dizaines de pièces plus tard, un couloir particulier se présenta, ce que Charlie remarqua sur le champ.

« Tiens, c'est bizarre, il descend celui-là.

— Ne me dis pas que le labyrinthe a plusieurs étages !

— J'espère pas. Ho, un déclic !

— C'est pas ma faute ! J'ai marché sur rien du tout ! »

Derrière eux, il y eut un choc. Le sol en trembla. C'en suivit un grondement qui se rapprochait rapidement.

« Cours ! » cria la gamine, réactive.

Respectant son propre conseil, elle accéléra autant qu'elle put. Tant pis s'il y avait d'autres pièges. Malgré tout, le grondement continuait de gagner du terrain. Le diabolin s'exclama :

« C'est un énorme rocher !

— On s'en fout, cours !

— Il est presque sur nous !

— A droite vite, une bifurcation ! »

Elle parvint à s'y jeter. La grosse pierre poursuivit tout droit et se fracassa contre une paroi, à la fin du couloir en pente.

« Ouf, c'était moins une ! »

* Charlie Vermillon est mort. *

Stupéfaite, elle se retourna. Le diabolin gisait au sol, plat comme une crêpe au milieu d'une flaque de sang et d'une coquette somme d'UM en pièces de cuivre et d'argent. Sa torche s'éteignait doucement.

« Et merde ! Je fais quoi maintenant ? »

Elle se trouvait à l'entrée d'une salle qui, pour changer, était ronde. Au centre trônait une imposante statue de capitaine pirate. Elle était entourée d'un cercle de bougies et reposait sur un socle sculpté. Ce dernier comportait le symbole en spirale. Un point de passage. Elle se précipita en avant pour le toucher. Chaque rainure du socle s'illumina d'or. Il en alla de même pour les yeux de la statue. Inquiète, la fillette ne pouvait plus qu'attendre. Son compagnon avait-il déjà

ressuscité au début du labyrinthe ? Ce serait très embarrassant d'être ainsi séparés. La statue commença à être parcourue d'arcs électriques jaunes vifs. Cette énergie s'accrut jusqu'à émettre un flash éblouissant, puis s'estompa. Charlie émergea du flash. Indemne, nimbé de soleil, le voilà assis aux pieds du pirate de pierre. Tout en clignant des paupières, il porta une main à son crâne. Il tenait toujours sa torche.

« Oula, ça secoue sacrément de mourir.

— Je veux bien te croire. Heu, ça se passe comment, si c'est pas indiscret ? »

Il quitta le socle pour retourner au sol. Réalisant qu'il y avait des bougies, il fit disparaître sa torche afin de l'économiser.

« Et bien quant on meurt, on dispose d'une minute pour enclencher la résurrection. J'ai vu qu'il y avait un point de passage, j'ai attendu que tu l'actives.

— Et il se passe quoi au bout d'une minute ?

— C'est le Game Over. »

Le Game Over, la mort définitive. Rien que le terme était intimidant. La lueur qui l'auréolait se mit à clignoter, puis s'effaça.

« Ok. Et pourquoi tu brillais, là ? C'est juste un effet visuel où ça a une signification ?

— Ça en a une. Quand on ressuscite, on est invulnérable pendant dix secondes. »

Le diabolotin se dirigea vers son cadavre qui était toujours à la même place. Il le toucha en continuant d'expliquer :

« En mourant, on perd beaucoup d'UM et parfois aussi des objets de notre inventaire, voir carrément de notre équipement. En revenant sur le lieu de notre décès, déjà ça permet de récupérer tout ce qui a été perdu. Et en récupérant notre propre cadavre, on a 10% de chance de récupérer une vie. »

Le corps sanguinolent s'évapora dans une brume dorée.

« Toucher son propre cadavre, c'est amusant, commenta la gamine. Tu as retrouvé ta vie ?

— Non. Dommage. Je n'en ai plus qu'une. »

Charlie se chargea de ramasser ses UM. Ce fut rapidement chose faite. Désormais, de son trépas, il ne restait nulle trace.

« En tous cas, cette zone est fourbe, commenta Angélique. Le pire piège placé juste avant le point de passage... Si on s'était faits tous les deux écraser, on aurait dû reprendre depuis le départ.

— En effet. Je me demande vraiment si William Nobody nous a fait un cadeau avec son message.

— Jusque là, on s'en est bien sortis. C'était juste un petit accident de parcours. Maintenant, on est prévenus qu'il faut s'attendre aux pires traquenards. »

La pièce ronde donnait sur un couloir avec une dalle suspecte qu'il fallut sauter. Au bout de ce couloir se trouvait une salle immense. Des flambeaux s'y répartissaient, ainsi qu'un grand nombre de sarcophages. Au centre, un cercueil orné accrochait le regard. Il était adossé à un coffre au trésor des plus prometteurs.

« C'est certainement lui le véritable trésor caché ! Mais ça sent aussi le boss de fin de zone, dit Charlie.

— Le boss de fin de zone ?

— Oui. On doit être à la fin du parcours. Il y a souvent un monstre ultra fort dans ce genre de situation. Et ce monstre, je suis sûr qu'il va sortir de ce gros cercueil.

— Ouais, ça paraît logique... Il me semble que je devine un passage, en face. Ça doit être la sortie. Bon, en avant ! »

Dès que le duo, prudent, passa le seuil de cet endroit, un ricanement désincarné fusa. Il y eut un tremblement. À l'exception de celui à côté du coffre, les sarcophages s'ouvrirent. Des zombis, des fantômes et des squelettes se dressèrent. La musique de combat s'amorça.

« Ho merde, il y en a trop, beaucoup trop ! s'alarma le diabolotin. En plus, les guerriers squelettes sont sacrément coriaces !

— J'ai un plan. On retourne dans le couloir et on se poste derrière la dalle. C'est eux qui vont se manger le piège !

— Mais on sait même pas de quel piège il s'agit !

— De toute façon, le couloir devrait empêcher qu'on se fasse déborder. Change de magie, prends tes étincelles ! Elles seront plus adaptées ! »

Ils se mirent en place. Les premiers monstres, des zombis vagissants, ne tardèrent pas à arriver. Comme prévu, ils marchèrent

sur la dalle. Il y eut un déclic et du plafond chuta une lame occupant toute la largeur du passage. Cela ressemblait fort à une espèce de guillotine. Les cadavres ambulants furent tranchés net, non sans une grande gerbe de sang.

« Bon, ça fonctionne. Utilise ton mana uniquement sur les fantômes. C'est eux qui vont être les plus embêtants !

— Compris. »

La lame de guillotine remonta progressivement avec des cliquetis mécaniques. De nouveaux ennemis se présentèrent avant qu'elle ne soit rentrée dans le plafond. Le piège ne se déclencha pas et la fillette dû commencer à se battre. Face à elle : un squelette et deux zombis. Impossible de tous les retenir, le couloir n'était pas assez étroit.

« Charlie, élimine aussi tout ce qui traverse la dalle ! On doit tenir cette position ! »

Elle encaissait beaucoup de coups. Mais comme elle l'espérait, dès que la lame acheva de remonter, elle s'abattit de nouveau. Zombis découpés, squelettes éclatés, voilà un bref instant de répit que la gamine mit à profit pour boire deux petites potions de santé. Pour les pommes, il n'y avait pas le temps. Un fantôme passa au travers de la lame qui remontait. Le diabolotin s'en occupa. Le duo tenait bon, pour l'instant. Encore des monstres, de plus en plus nombreux ! Angélique ferrailla contre deux squelettes à la fois. Elle entendit bientôt son cœur battre. Un fantôme s'ajouta. Le piège semblait mettre une éternité à se recharger. Lorsque, pour la troisième fois il trancha, il élimina au moins quatre adversaires d'un coup.

* Tu as gagné un niveau. *

Mais des zombis avaient traversé et le fantôme avait à peine bronché. La fillette dû battre en retraite, son cœur tambourinait frénétiquement. Elle laissa Charlie déverser ses salves d'étincelles électriques, le temps d'utiliser trois potions de santé. Elles se consumaient si vite... et le combat semblait très loin d'être terminé... Lorsqu'elle revint, c'était Charlie qui reculait.

« Je dois boire une potion de mana.

— Vas-y, fais comme chez toi ! »

Il rigola, nerveux. Impossible de revenir au niveau de la dalle, trop de monstres l'avaient déjà franchie. Le duo se battait maintenant

à l'entrée de la pièce ronde. La guillotine se déclencha pour la quatrième fois. La gamine ne put même pas voir le résultat.

« Ha c'est pas vrai ! Les squelettes sont trop forts ! grogna-t-elle, après avoir balancé ses Super frappes contre l'un d'eux, sans parvenir à l'abattre.

— On peut pas tenir ! Il nous faut une autre stratégie !

— On va les laisser entrer. Tu me suis ! Je veux qu'ils libèrent le couloir ! Ça nous permettra de profiter du piège, mais dans l'autre sens ! »

Ils se retirèrent. La horde de morts-vivants s'engouffra dans la salle. Hélas, celle-ci n'était pas assez vaste pour que le plan fonctionne. Angélique, qui longeait le mur, s'en rendit compte lorsqu'elle fut à l'entrée du couloir incliné, celui où le diabolotin avait péri écrasé. Des monstres continuaient d'affluer. Leur masse constituait un infranchissable barrage.

« On va se faire massacrer ! » glapit Charlie.

Chapitre 9

Game Over

Râles de zombis, plaintes spectrales, chant de l'acier contre l'acier, crépitement des étincelles électriques... derrière ce vacarme émergeait à peine la musique de combat. Le duo, de plus en plus acculé, résistait de son mieux. Parfois un cadavre s'effondrait, parfois un ectoplasme se dissipait, mais aucun squelette ne tombait. La gamine entendit encore son cœur battre. Sa santé partait vite et se soigner était difficile. Comment trouver le temps de fermer les yeux, même pour quelques secondes ? Le diabolin ne pouvait pas du tout retenir les monstres, encore moins qu'elle.

« La guillotine ne fonctionne plus ! cria-t-elle. Le couloir a dû se dégager !

— Ça ne nous avance pas, on ne peut plus s'y rendre !

— Il te reste bien une vie en réserve ?

— Oui, mais...

— Viens ! »

Elle pénétra pour de bon dans le couloir incliné, seul endroit où ils pouvaient encore fuir. Se retrouvant dans le noir, elle s'équipa d'une torche, puis elle entreprit de gravir la pente. Charlie, qui n'avait d'autre choix que de la suivre, protesta néanmoins avec véhémence :

« Mais t'es folle ! On va être écrabouillés par le rocher ! Et ça fait super mal, j'en sais quelque chose !

— Eux aussi ils vont être écrabouillés ! Quitte à mourir, autant que ça permette de les décimer !

— Bon, ok. Et après ?

— Après on met à profit nos dix secondes d'invincibilité pour finir le travail.

— Dix secondes, c'est pas beaucoup... Franchement, Angélique, j'espère qu'on se plante pas ! »

Il avait réellement peur et elle-même était tout sauf rassurée. Ils montaient, sans trop se presser. La fillette désirait qu'un maximum d'ennemis se retrouve sur le chemin de la pierre. Seulement, les guerriers squelettes étaient plus rapides que les zombis et les fantômes. Il fallait batailler contre eux pour tenter de ralentir

l'ascension. Angélique, in extrémis, parvint à utiliser quelques potions de santé, faisant taire son cœur temporairement. Cela gâcherait tout si l'un d'eux mourait avant que le piège ne se déclenche. Ils montaient et toujours rien... Charlie demanda encore, une pointe d'espoir dans la voix :

« Et si la pierre ne se déclenche pas, qu'est-ce qu'on fait ? Après tout, on ignore combien de temps elle met à se recharger, si seulement elle se recharge.

— Ce serait idéal ! On aurait qu'à... »

Il y eut un déclic, puis un choc, puis un grondement. La question ne se posait plus. La gamine ajouta précipitamment :

« Maintenant, faut qu'on descende le plus possible, sinon on risque de ne pas pouvoir récupérer nos corps ! »

Elle ne parvenait plus à réprimer sa crainte. Et si elle se mit à descendre, ce fut davantage pour fuir le rocher que par manœuvre stratégique. Ils ne purent aller bien loin, les morts-vivants les talonnaient. Elle fonça dans le tas en hurlant. Elle aperçut le diabolotin se faire transpercer par une épée.

* Charlie Vermillon est mort. *

Elle distribua des coups de sabre à tout va. Son cœur se réveilla, accéléra. Il y avait au moins quatre squelettes sur elle. Le grondement s'approchait à toute vitesse. Les décharges de douleur se succédaient. L'une d'elles fut incomparablement plus intense. Elle lui coupa le souffle. Une terrible sensation de vide l'envahit. Elle voulut respirer et en fut incapable. Elle ne sentait plus rien. Elle n'était plus rien. Elle n'entendait plus rien. En baissant les yeux, elle vit son corps aplati. Elle en avait été expulsée et maintenant elle flottait au-dessus. Elle vit la pierre poursuivre son carnage. Squelettes et zombis subissaient le même sort. Seuls les fantômes en réchappaient. Des dizaines de pièces giclaient des dépouilles. L'obscurité s'imposait à mesure que les torches s'éteignaient.

* Tu es morte. *

Du texte s'afficha par-dessus ce qu'elle voyait. Au milieu, en gros, il y avait l'option "Ressusciter au point de passage". En haut à gauche était indiqué le nombre de ses vies, 2. Enfin, en haut à droite se trouvait un décompte : 60, 59, 58...

* Tant que tu es morte, toutes tes fonctions primaires sont indisponibles. Il t'est impossible d'interagir avec quoi que ce soit, mais tu peux te déplacer librement. Tu disposes d'une minute pour enclencher ta résurrection. Ce délai te sera peut-être utile pour laisser le temps à un allié de te venir en aide. Au terme de celui-ci, c'est le Game Over. *

Pressée que cesse l'insupportable sensation, elle s'empressa de sélectionner l'option. Un son cristallin retentit. Le décompte se figea et son nombre de vie passa à 1. Sa vision s'illumina progressivement d'or. Le narrateur lui donna de nouvelles explications mais Charlie lui ayant déjà tout expliqué, elle n'y prêta guère d'attention.

La resplendissante lumière finit par tout lui masquer. Lorsqu'elle s'estompa, le vide se combla, les bruits revinrent. Voilà la fillette assise sur le socle de la statue. Elle était nimbée de soleil, preuve de son invulnérabilité temporaire. Bien que troublée par ce qui venait de se produire, elle ne perdit pas un instant. Quelques zombis traînaient dans la pièce ronde. Elle se jeta dessus. Un flash l'avertit de la réapparition de son collègue qui avait dû attendre son retour avant de ressusciter. Il se joignit aussitôt au combat. La poignée de zombies ne fit pas long feu. Une petite dizaine de fantômes émergea du couloir incliné. C'était beaucoup et Angélique ne pouvait pratiquement rien contre eux. Fort heureusement, la pierre avait quand même amoché les ectoplasmes. Leurs infobulles indiquaient des jauges de santé bien entamées. Le diabolin les décima rapidement. La musique de combat se calma. Il était enfin possible de souffler. Cependant, la fillette constata qu'un point d'exclamation rouge clignotait au-dessus de la tête de son collègue, émettant un son d'alarme. C'était le SOS Game Over. Leur situation était précaire.

« T'en fais pas, Charlie, on est presque au bout.

— Il reste encore le boss, Angélique. »

Il était angoissé et elle ne le comprenait que trop bien. Elle se mordilla la lèvre. Elle allait s'en vouloir si, à cause de sa témérité, il achevait sa partie ici.

« Récupère ce qu'il y a dans la pièce, moi je me charge du couloir incliné. Est-ce que je peux récupérer pour toi ton corps ?

— Oui. Enfin, tu devrais pouvoir le transporter comme un objet ordinaire.

— Alors on fait comme ça. Prends pas de risque. »

Il acquiesça. Dans le couloir, l'amoncellement d'UM était bien plus important. A chaque pas, elle en récupérait, ce qui occasionnait une succession de tintements. Elle ne s'arrêtait brièvement que pour empocher divers objets, sans se soucier de leur nature. Elle les examinerait après. Plus elle montait, plus elle était prudente. Elle redoutait de déclencher un nouveau rocher. Aussi brave qu'elle puisse être, mourir ne l'avait pas laissé indifférente. Voilà sa torche qui révélait son cadavre, ainsi que celui du diabolin. Il ne restait qu'eux et les pièces qu'ils avaient probablement lâchées. Elle se figea, hésita. Prête à détalier au moindre déclic, elle tendit son sabre vers sa dépouille.

« Et zut, ça marche pas. »

Elle rengaina son arme et tendit cette fois la main, ce qui la força à s'avancer un peu plus. Elle effleura du doigt son crâne aplati... qui commença à se muer en brume dorée. Elle était si nerveuse que la voix démoniaque de son narrateur la fit sursauter.

* Corps récupéré. Pas de vie obtenue. *

Tant pis. Ce n'était pas elle qui n'en avait plus. Elle ramassa toutes les pièces à sa portée, puis chemina à tout petits pas vers le cadavre de Charlie qui se trouvait encore un peu plus haut. Serait-ce les pas de trop ? Elle se pencha, tendit la main au maximum et parvint à effleurer la dépouille. Elle émit le désir de le stocker. Le cadavre se volatilisa. Il restait des pièces, un peu plus loin, mais elle ne prit pas le risque d'aller jusqu'à elles. Mourir pour de l'argent, ce serait quand même idiot. Elle retourna dans la salle ronde.

Le diabolin attendait près de la statue du capitaine pirate. Elle lui présenta son cadavre avec un grand sourire.

« Hé hop, livraison à domicile !

— Merci, c'est sympa ! »

Il le toucha. La dépouille s'évapora.

« Tu as récupéré ta vie ? demanda-t-elle.

— Non. Et toi ?

« Non plus. Mais il m'en reste une. Laisse-moi prendre les risques. Allez on sort d'ici.

— Faut vraiment qu'on se prépare le mieux possible. J'ai des potions de tonus à te donner. Tu as peut-être des potions de mana pour moi. Et puis faut attendre d'avoir toutes les ressources au max.

— C'est juste. J'ai récupéré en plus tout un tas de trucs dans le couloir. »

Ils passèrent en revue leurs trouvailles et se les répartirent en fonction de leurs besoins. Angélique découvrit en cette occasion plusieurs objets intéressants.

« Tiens, un bâton biscornu. Il n'a qu'une étoile mais il est de niveau 2.

— Fait voir. Hum, c'est à peu près pareil que ma baguette en os. Elle est aussi niveau 2. Par contre, il me permet de lui associer deux magies. Ça c'est bien. Je ne vais plus avoir besoin de retourner à mon inventaire pour permuter entre les flammes vertes et les étincelles électriques.

— Ho, cool ! Une rapière niveau 3, à deux étoiles. Tellement mieux que mon sabre émoussé. Hop, remplacé. Et ça... un anneau niveau 1 à trois étoiles... Je sais pas ce qu'il fait. C'est marqué "Non identifié".

— Ça veut dire qu'il faudra l'identifier pour découvrir ses effets. La veuve, au hameau, propose ce service. Sinon, on peut aussi l'équiper. Ça révélera automatiquement ses effets, mais c'est risqué. Certains objets sont maudits.

— Ok. Il y a assez de risque comme ça ici pour ne pas en plus se taper un anneau maudit. On l'identifiera. Bon. J'ai fait le tour. Il te reste des pommes ?

— Une seule.

— Garde-là. Je devrais pouvoir me débrouiller avec les petites potions de santé. »

Elle n'en possédait plus que trois, de quoi restaurer sa jauge de trois quart. C'était peu.

« Par contre, mon bâton se tient à deux mains. Ce sera à toi de tenir la torche si on doit s'éclairer.

— Dans ce cas, je vais reprendre le pistolet à la place du tromblon. Passer de la rapière au pistolet sans avoir à lâcher la torche, ce sera pas mal. »

Le duo était prêt. Il s'engagea dans le couloir à la guillotine. La tension, relâchée durant les dernières minutes, grimpa d'un cran. Le SOS Game Over du diabolin se fit davantage présent. Pas mal d'UM s'entassaient sur la dalle piégée. Pour les récupérer sans danger, la gamine fit volontairement tomber la lame, l'évita en se reculant et traversa lorsqu'elle remontait. Devant s'ouvrait à présent l'immense pièce. Seul le sarcophage orné était encore clos. La fillette et le diabolin restèrent sur le seuil, redoutant le moment où ils allaient entrer.

« La sortie est juste en face, dit la première.

— A mon avis, l'accès va être bloqué tant qu'on n'aura pas vaincu le boss, affirma le second.

— On verra bien. On y va ?

— On y va. »

Ils y allèrent... et rien ne se passa. Pas de ricanement, pas de tremblement, le riche cercueil demeura fermé. Circonspects, ils progressèrent encore, jetant des regards de tous côtés. Toujours rien.

« Bon. Le boss a pas l'air de vouloir se lever. Quel flemmard, chuchota Angélique.

— Je vais pas m'en plaindre.

— Tu crois qu'on peut ouvrir le coffre au trésor ?

— N'y pense même pas ! C'est sûrement ce qu'il faut faire pour lancer le combat. »

Elle fixa le coffre en question. Adossé au sarcophage, il était énorme et comportait un cadenas non moins imposant.

« J'ai plutôt l'impression qu'il faut ouvrir le cercueil pour affronter le boss. Et qu'en mourant, il va nous donner la clé du cadenas. »

Elle regarda Charlie. Il était hors de question de livrer une bataille optionnelle dans leur état. C'était néanmoins dommage de renoncer au trésor après tout ce chemin parcouru. Le diabolin dû deviner ses réflexions, car il déclara :

« Rien ne nous empêche de revenir plus tard, avec un meilleur niveau, un meilleur équipement, voir un ou deux coéquipiers de plus.

— Tu as raison. »

Ils contournèrent le cercueil et se dirigèrent vers la sortie, de plus en plus distincte. C'était un nouveau couloir. Il était plongé dans l'obscurité.

« Peut-être que ça va se refermer juste avant qu'on puisse l'atteindre, chuchota Charlie.

— Ouais, peut-être. C'est quoi cette statuette ? »

A côté d'un flambeau reposait une petite sculpture, de la dimension d'une vie, mais faite dans un métal noir. Elle illustrait un homme brandissant fièrement son sabre. Sur le socle était inscrit : "Bruno Lamare – Niveau 2".

« C'est... une statuette funèbre, la dernière chose qui reste d'un PJ après son Game Over.

— C'est glauque ! Il y en a une autre, là-bas.

— J'en ai repéré une au fond du couloir incliné, là où les rochers se brisent. Et je suis prêt à parier qu'il y en a aussi dans le labyrinthe.

— Pourquoi tu me l'as pas dit ?

— Parce que ça m'a fiché la trouille. Ces statuettes prouvent qu'un tas de PJ ne sont jamais ressortis de la crypte.

— C'était peut-être ce que voulait William Nobody, qu'on ne ressorte jamais.

— Si c'est le cas, c'est un sacré salaud ! »

Ils atteignirent le couloir sans embuche. Celui-ci comportait pas moins de trois dalles suspectes et une autre statuette funèbre.

« Lui, il est mort en pensant s'être sorti d'affaire, suggéra la gamine. Fais gaffe en sautant. »

Au bout, un escalier en colimaçon montait. En haut, encore un couloir. Il se terminait en cul de sac. La vue d'un levier dissipa la crainte d'être bloqué. La fillette l'actionna. Un pan de mur coulissa, révélant une grotte. L'air marin s'engouffra dans l'ouverture, avec le bruit de la mer agitée.

« On a réussi, tu crois ? demanda Angélique, sur ses gardes.

— Méfiance. Comme on l'a constaté, cette zone est fourbe. »

Ils avancèrent, prêts à en découdre. La musique changea pour un air mélancolique au violon. Ils le connaissaient déjà.

* Hameau de Ternerive, zone sûre. *

Derrière eux, le passage secret se referma.

* Quête "Piégé dans la Crypte" terminée avec succès ! Tu as gagné de l'expérience. Tu as gagné un niveau. *

« Ho, le gain d'expérience énorme ! jubila le diablotin. J'ai gagné un autre niveau ! Ça m'en fera deux à passer d'un coup !

— Moi-aussi ! Ha, c'était pas une quête de rien du tout ! »

Elle ferma les yeux et consulta sa fiche. "Niveau : 2 (+2)". "Et la jauge d'expérience était déjà remplie à 28%. Maintenant qu'ils avaient triomphé de la crypte, elle ne savait plus que penser de William. Avait-il voulu les aider ou les perdre ?

« Angélique, tu peux me prêter 300 UM ? Je vais foncer acheter une vie chez Pablo. Elle va coûter 2000. J'ai pas assez.

— On est niveau 4. Elle ne devrait pas coûter 4000 ?

— Si. Mais il y a une réduction de 50% pour ceux qui n'en ont plus. »

Elle ferma de nouveau les yeux, accéda à son inventaire et focalisa son attention sur ses UM. Elle en avait 2634. Comme elle s'en doutait, un menu apparût, lui permettant de sortir la somme de son choix. Elle saisit "1000", valida et rouvrit les yeux. Dans sa main venait de se matérialiser une bourse rondelette. Le nombre 1000 était inscrit dessus. Elle fut un peu surprise de l'apparence prise par les UM. Jusqu'à présent, elle n'avait vu que des pièces de cuivre et d'argent.

« C'est drôle. Pourquoi elles ressemblent à ça ?

— Parce que de 1000 à 9999, dans ce monde, les UM ont cette apparence. De 100 à 999, c'est une pièce d'or. Je ne voulais que 300.

— Et bien t'as 1000 et je t'interdis de me rembourser. Au fait, les vies, on peut se les échanger ?

— Non. On ne peut même pas les lâcher ou les vendre. Merci pour les UM. »

Charlie prit la bourse, puis ils quittèrent la grotte. Ils se retrouvèrent sur une plage battue par les vagues. C'était toujours la

nuits. Le vent restait fort mais la tempête s'était arrêtée. Un sentier escarpé permettait de quitter la plage. Voilà les lanternes du bourg visibles. Charlie désigna une bicoque isolée.

« C'est la maison de la veuve. Tu devrais y aller pour identifier l'anneau.

— Ok. Rendez-vous au Rhum Joyeux ! »

Ils se séparèrent. La fillette entra dans le magasin. Une odeur d'encens flottait à l'intérieur. Quelques bougies dispensaient une chiche lumière. Les ombres se faisaient mystérieuses.

« Que me veux-tu, mon enfant ? interrogea la veuve, PNJ tout de noir vêtu, au visage chargé de tristesse.

— Identifier un objet. »

La commerçante soupira.

« Touche ma table. »

La gamine s'en doutait. Elle s'exécuta. Dans le menu qui apparut, en plus d'"Acheter" et "Vendre", il y avait "Identifier", ce qu'elle sélectionna. La liste de ses possessions s'afficha, mais seul l'anneau était mis en évidence. Le service coûtait 100 UM. Une fois la transaction effectuée, le nom de l'objet changea et ses propriétés furent révélées. Il s'agissait d'un anneau de santé. Il rajoutait 10 points de santé. Elle l'équipa et vérifia sa fiche. "Santé : 75/85". L'objet fonctionnait et tout ceci était on ne peut plus simple. Le système de l'univers commençait à lui faire nettement moins peur. Elle retira l'anneau et quitta la boutique.

« Ne meurs pas trop jeune », lui lança la veuve, avant qu'elle n'ait refermé la porte.

A présent, direction l'armurerie de Jack. Elle avait quelque chose à vérifier là-bas, un objet qu'elle avait négligé et qui, désormais, méritait qu'elle s'y attarde.

« Ha ! Le bout-de-chou est de retour ! dit le borgne en guise d'accueil.

— Tout à fait ! J'ai vu que vous vendiez des sacoches. Elles servent à quoi exactement ?

— A stocker des objets qui pourront être pris rapidement, sans passer par l'inventaire. »

Et donc sans fermer les yeux. Les difficultés à se soigner qu'avait eues la gamine dans le feu de l'action la poussèrent à ne pas

hésiter. Elle en acheta deux et en équipa une. La sacoche se matérialisa à sa ceinture. Elle pouvait contenir trois objets. La fillette la remplit de petites potions de santé.

Elle était en route vers l'auberge lorsqu'elle entendit des cris et des coups de mousquet. D'après les bruits, il y avait des victimes. Il lui sembla aussi percevoir une course-poursuite dans les ruelles. Un très bref instant, elle eut peur pour Charlie. Néanmoins, s'il lui était arrivé quelque chose, le narrateur l'en aurait informée. A tout hasard, elle vérifia la santé du diabolotin, qui était pleine. Rassurée, Angélique gagna la place du hameau où elle put assister au dénouement de l'incident. Elle vit un PJ illuminé d'or non loin du point de passage. Il y eut un flash et un second PJ éclairé par la lumière dorée se matérialisa sur la dalle à la spirale. La fillette comprit que tous deux venaient de ressusciter. Elle s'approcha et perçut leurs échanges courroucés.

« Un vrai malade ce type ! Il était niveau 79 et bourré d'objets magiques !

— La charte, il en a rien à foutre, ça c'est sûr ! Faut le balancer aux chevaliers. »

Les lumières dorées, après avoir clignoté, s'estompèrent. Un des PJ, qui avait l'apparence d'un adolescent boutonneux, ferma les yeux et déclara :

« Ha, l'ordure, il a dissimulé son identité ! J'ai juste un pseudo dans mon historique. Enfin, je crois. Le Masque d'Argent, ça peut être qu'un pseudo, non ?

— Sans doute. C'est mieux que rien. Surtout qu'il portait vraiment un masque. Comme si ça le rendait classe ce bouffon ! »

Angélique s'approcha davantage. Elle vérifia les infobulles des deux malheureux. Ils étaient de niveau 5.

« Il s'est passé quoi ? leur demanda-t-elle.

— Ho rien, un con qui débarque aux docks et tue tout le monde, répondit l'adolescent. On m'a dit que c'était complètement interdit de s'en prendre à plus faible que soi.

— Ouais, c'est contraire à la charte, renchérit son collègue. Fin bref, moi je vais récupérer nos corps et toi tu vas voir les chevaliers. »

Sur ce, les deux PJ se séparèrent. En les suivant du regard, Angélique remarqua que Charlie était présent sur la place, juste un peu en retrait. Au-dessus de sa tête, il n'y avait plus le point d'exclamation rouge, preuve qu'il avait racheté une vie. À côté de lui se tenait un imposant PJ en guenilles blanches. Il s'agissait d'une tenue de nouveau-né, ça sautait aux yeux.

« Tu as entendu ? demanda-t-elle au diabolin. ‘Tain, j’ai flippé pour toi.

— Heu, oui oui. Faut vraiment pas rester sans vie, même dans les zones sûres. »

Elle se tourna vers l'autre PJ. D'après son infobulle, il se nommait Frank Sérac et il était de niveau 2. Physiquement, il était impressionnant, une vraie montagne de muscles qui devait bien faire deux mètres de haut. Sa barbe et ses cheveux longs lui donnaient un aspect particulièrement rude.

« Frank a traversé le Marais poisseux de nuit, expliqua Charlie.

— Pas mal. Salut Frank.

— Salut et au revoir. J'ai des trucs à acheter », répondit-il, bourru.

Le colosse s'éloigna en direction de l'armurerie.

« Pas super aimable, commenta la fillette.

— Il m'a pas l'air méchant, mais c'est pas un tendre. Il m'a appris que dans ce monde, la zone de départ, c'est le Manoir des Âmes venantes. Il y a peut-être une vie cachée là-bas, comme au Village de l'Eveil. Faudra vérifier. »

Elle sortit de son inventaire la seconde sacoche.

« C'est une piste intéressante. Cadeau ! La sacoche nous a manqué dans la crypte.

— Ha oui, les objets rapides. J'aurais dû y penser plus tôt. Merci. Et l'anneau, il donne quoi ?

— Il rajoute de la santé. Tiens, prends-le. Tu en as plus besoin que moi.

— Mais... c'est pas très équitable !

— M'en fiche. C'est stratégique. Quand il y a trop de monstres, je peux plus te protéger. Tu dois tenir.

— Bon, ok. »

Il équipa les deux objets puis ajouta :

« J'ai quand même de la chance d'être tombé sur toi.

— Tu trouves ? T'as failli y rester.

— Peut-être, mais je te trouve vachement efficace dans le feu de l'action. On se complète bien.

— C'est sûr. Je me serais probablement paumée dans le labyrinthe sans toi. Bon, qu'est-ce qu'on fait ? On dort pour passer nos niveaux ?

— Ça me semble s'imposer. C'est toujours rassurant de se sentir plus fort.

— Alors c'est parti, au dodo ! Heu, j'ai peut-être une ou deux petites questions à te poser, juste pour éclaircir certains points.

— Je suis toute ouïe. »

Tout en continuant de bavarder, ils entrèrent dans l'auberge puis s'installèrent à une table. Angélique osa aborder plus en détail la montée de niveau. Elle osa penser aux combinaisons qu'elle pourrait mettre en place. Charlie avait sorti son encyclopédie et même s'il fut parfois un peu trop compliqué dans ses explications, il réussit néanmoins avec brio à conseiller sa collègue. Ils ne tardèrent pas à se lever, à payer leurs chambres et à monter se coucher.

Dès que la gamine s'endormit, elle fut renvoyée sur la plateforme noire voguant dans le vide blanc. Le seul changement qu'elle constata, ce fut que l'étagère où était entreposé l'ensemble des cartes capacités mises à sa disposition avait doublé de longueur. Elle commençait à border tout un côté de la plateforme, réduisant l'impression de vertige qui pouvait découler du néant lumineux. Puisqu'elle passait deux niveaux à la fois, ce furent vingt billes grises et deux cartes grises qui lui furent données. Elle consacra nettement plus de temps à la réflexion. Elle n'avait toujours pas assez de tonus à son goût. Il fondait trop vite, revenait trop lentement. Qui plus est, ne pouvoir compter que sur sa Super frappe en combat, c'était très limité. Elle devait élargir son arsenal. Elle lut bon nombre de cartes capacités et en trouva plusieurs qui l'intéressaient. Elle se résolut à ne pas uniquement se spécialiser au corps à corps. Les attaques à distance étaient trop utiles pour les négliger et puis elle adorait les armes à feu. Après avoir triomphé de ses hésitations, elle commença par répartir

cinq billes en santé et cinq en tonus, faisant grimper les deux valeurs à 100. Elle en remit encore cinq en tonus, le faisant monter à 125. Au lieu d'utiliser les cinq dernières billes en santé, elle les dépensa pour acheter une carte grise qu'elle déposa sur sa compétence Récupération du tonus, ce qui l'améliora au niveau 2. Non seulement elle allait avoir plus de tonus, mais en plus, il remonterait plus vite. Elle se voulait inépuisable, une véritable pile électrique. Avec les deux cartes grises qui lui restaient, elle acquit la capacité Super tir. Elle renforçait ainsi sa polyvalence. Elle acquit également la capacité Mouvement éclair. Elle permettait un bref déplacement ultrarapide en échange d'un peu de tonus. La capacité demandait ensuite un court délai de rechargement avant de pouvoir être employée à nouveau, mais ce n'était pas grave. Angélique allait pouvoir s'en servir pour esquiver quelque chose de dangereux, comme un piège ou l'attaque d'un monstre puissant. Cela devrait également lui permettre de fondre sur un adversaire enquiquinant. La procédure finalisée, le monde abstrait s'estompa.

Angélique se retrouva dans son lit. Par la fenêtre de la chambre filtrait la maussade lumière du jour. Un peu de ciel bleu subsistait tant bien que mal entre les nuages.

* Tu as dormi 8 heures. Tu as reçu un message. *

D'abord, elle consulta sa fiche. C'était plaisant de voir ses nombres augmenter. "Niveau : 4". "Santé : 100/100". "Tonus : 125/125". "Mana : 25/25". La liste de ses capacités avait doublé : Super frappe niveau 1, Super Tir niveau 1, Mouvement éclair niveau 1 et Récupération du tonus niveau 2. Elle passa à la fiche de Charlie. "Niveau : 4". "Santé : 67/67". Elle avait quasiment doublée, mais le bonus de l'anneau devait être inclus. Tonus : 15/15". "Mana : 155/155". Pour la première fois, la fillette regretta que les capacités ne soient pas indiquées. Elle se demandait ce qu'il avait choisi. Elle passa à sa messagerie. Qui avait bien pu la contacter ? Le message avait pour objet "Toujours en vie ? Bravo !" et pour expéditeur William Nobody. Elle grimaça tout en étant davantage intriguée. Elle ouvrit finalement le message.

"Félicitations ! On vient de m'apprendre que vous aviez trouvé la crypte et que vous y aviez survécu. Ce n'est pas rien pour des PJ de bas niveaux. Il semble que j'aie fait bonne pioche en vous adressant cette invitation. Continuez ainsi, vous êtes sur la bonne voie !

PS : il y a un trésor caché à l'épave du vieux phare. Amusez-vous bien avec les tonneaux de poudre !"

Chapitre 10

Question de Morale

« Tu as reçu le message de William Nobody ? demanda Angélique sitôt en compagnie de son collègue.

— J'allais te poser la même question.

— T'en penses quoi ?

— Je sais pas trop. C'était peut-être un test. Il a l'air de nous observer puisqu'il sait ce qu'on a fait. Ce qui est sûr, c'est qu'il nous donne un nouvel objectif et que ça va pas être du gâteau. A nous de voir si on en tient compte.

— Faut vraiment qu'on se renseigne sur le GAME.

— Oui. D'ailleurs, à ce sujet, as-tu remarqué qu'on n'a croisé aucune affiche de ce clan ? Plutôt bizarre s'il est célèbre. Les Femmes Fatales et les Chevaliers de la Charte, il y en a de partout. Et puis, l'infobulle de William n'indiquait même pas qu'il appartenait au GAME. C'est indiqué pour les autres. Et encore en plus, il nous dit de ne pas parler de l'invitation.

— C'est peut-être une espèce de clan secret. Ou une grosse arnaque. Les PJ qui connaissent mieux l'univers que nous devraient pouvoir nous renseigner. Faudrait aborder le sujet de façon détournée.

— Je m'en chargerai.

— Ouais, je préfère. Moi, je risque de faire une boulette. »

Ils se dirigèrent vers les escaliers. Du rez-de-chaussée provenaient de nombreuses voix.

« Et tes niveaux ? poursuivit Charlie.

— Comme sur des roulettes. J'ai mis le paquet en tonus. Et j'ai pris Super tir et Mouvement éclair. Et toi ?

— Ho, moi, j'ai monté Régénération du mana au niveau 3 et je viens d'acquérir Surcharge magique. J'ai hâte de tester. »

Il régnait dans la salle commune une stupéfiante animation. La plupart des tables étaient occupées. Le bourdonnement des discussions entremêlées faisait concurrence au son de la télé. Celle-ci était en noir et blanc. Personne ne semblait vraiment la regarder. Vers le comptoir, un groupe d'individus en armure discutaient. Ils portaient tous le

double "C" en croix sur leur pectoral d'acier. Les infobulles confirmèrent les apparences : c'était des Chevaliers de la Charte.

« Qu'est-ce qui se passe ? » s'étonna la fillette.

Le diablotin tendit le doigt vers une pancarte qui n'était pas là lorsqu'ils étaient revenus de leur excursion souterraine. Elle montrait le portrait d'un homme aux longs cheveux gris arborant un masque d'argent grimaçant.

"MISE EN GARDE

Le Masque d'Argent a été repéré sur l'Archipel de Mortebrume. Ce PJ de haut niveau est coupable des pires transgressions de la charte ! Après vote à l'unanimité du CCC, il a été placé en tête de la liste des hors-la-charte. PJ de bas niveau, fuyez-le ! PJ de haut niveau, éliminez-le ! 13 milliards d'UM et 50 000 points offerts par Top-Scores à qui rapportera sa statuette funéraire !"

« Ha, ok. En gros, ce type, c'est l'ennemi public numéro 1, commenta la gamine. "CCC", tu sais ce que ça veut dire ?

— C'est le Conseil des Chevaliers de la Charte, répondit une femme en armure qui s'était approchée d'eux. Ne vous inquiétez pas, la liste des hors-la-charte se vide vite. Une pléthore de chasseurs de primes y veille. Et nous aussi bien sûr. Par contre, si vous apercevez ce psychopathe, envoyez-moi immédiatement un message. Je coordonne la traque. »

Avec son air déterminé, ses cheveux roux et la cicatrice qui zébrait sa joue, la grande demoiselle paraissait des plus farouches. Elle se nommait Clara de Beaulac et était de niveau 55.

« On y pensera. C'est à cause du Masque d'Argent qu'il y a tout ce monde ici ?

— Oui. On a convoqué les clans locaux pour que chacun puisse prendre les mesures qui s'imposent. Le hameau de Ternerve étant considéré comme une zone franche, c'est toujours là qu'ont lieu les réunions dans ce monde. »

De ce que pouvait constater le duo, la dite réunion avait viré à un joyeux rassemblement où tous les sujets d'actualité étaient abordés, notamment la v5, la future nouvelle version de Lutrive.

« Heu, par curiosité, il suffit d'enfreindre la charte pour entrer dans cette liste ?

— En théorie, oui. En pratique, on n'y met que les PJ qui ont vraiment dépassé les bornes. Sinon ce serait pas gérable, hélas. Puisque vous êtes relativement nouveaux, je vous signale qu'il est strictement interdit d'aider les hors-la-charte. Ils mettent en péril le bien de tous, ils salissent notre univers.

— Le Masque d'Argent a un rapport avec le GAME ? intervint innocemment Charlie, qui était resté jusqu'à présent silencieux.

— Ha non, pas du tout ! Pourquoi cette question ?

— Parce qu'on a entendu dire que c'était un clan de criminels.

— Ce sont des criminels, oui, mais eux, ils respectent la charte. Sur ce, je vous laisse. Soyez prudents. »

Clara retourna vers le bar. Charlie et Angélique se firent face. Cette dernière déclara, certaine de n'être entendue que de son collègue grâce au brouhaha :

« Des criminels qui respectent une charte de bonne conduite, est-ce que c'est encore des criminels ?

— Tu as trouvé le papier dans le coffre de la cave de Monsieur Tuto ? Il exposait très bien le contexte réglementaire de Lutrive.

— Heu... attends... ouais, je l'ai lu ce papier.

— La loi absolue : interdit de tricher. La loi des PNJ : respect des zones sûres. La loi des PJ : la charte.

— Oui et bien ?

— Ben j'ai l'impression qu'il y a plusieurs types de criminels. Les criminels légaux, qui respectent la loi des PJ, et les vrais, qui ne respectent pas cette loi. Et même un vrai criminel, ce n'est pas pire qu'un tricheur. C'est juste qu'il joue d'une façon qui déplaît à la majorité des autres PJ.

— Tu veux en venir où ?

— Le terme criminel est utilisé à tort et à travers. Moi, ce que j'aimerais savoir, c'est ce qui est moral ou pas.

— Je serais tentée de dire que la morale, c'est la charte.

— Donc le GAME est moral, même s'il fait la promotion du mal ?

— Houla, tu deviens philosophique !

— C'est important de se le demander. Moi, jouer le méchant, ça me dérange pas, surtout que j'ai la tête de l'emploi. Mais être méchant, ça non !

— William a dit un truc de ce genre, qu'on comprendrait la différence entre jouer le méchant et être méchant. En gros, il y a de gentils méchants et c'est ce que tu voudrais être.

— Ben oui, sans rigoler, c'est exactement ça. Un gentil, avec une esthétique de méchant.

— Et ben moi, je veux être une petite fille diabolique ! Tellement mignonne, mais tellement dangereuse ! Le truc ultra contradictoire ! Mais c'est vrai que dans le fond, je veux pas être immorale. »

Ils se sourirent.

« C'est bien beau tout ça, mais on fait quoi ? continua la fillette, après un coup d'œil circulaire dans la pièce.

— On sait que le GAME existe, c'est déjà ça. On devra en apprendre davantage, mais pas ici. Ça deviendrait suspect. Dans l'immédiat, on pourrait se renseigner sur le certificat de bonne conduite, puisqu'il y a plein de Chevaliers de la Charte à proximité. Après, on doit vendre tout ce qu'on a trouvé dans la crypte et qui nous sert à rien. Ensuite, j'ai envie de traverser le Marais poisseux jusqu'au Manoir des Âmes venantes pour y obtenir éventuellement une vie. Enfin, on pourra peut-être songer à revenir dans la Crypte de Ternerive et cette fois, on met la main sur le trésor !

— Le programme me convient. En route ! »

Ils s'approchèrent du bar. Clara de Beaulac discutait avec un pirate à la mise opulente de leurs exploits mutuels. Charlie préféra s'adresser à un autre chevalier pour ne pas la déranger.

« Excusez-moi. On aurait voulu des infos sur le certificat que mentionnent vos affiches. Il sert à quoi et comment on le gagne ?

— Obtenir le certificat prouve votre engagement dans le respect de la charte. Il faut l'avoir pour intégrer les clans convenables et il offre quelques avantages, ici et là. On a une base dans le hameau. Allez-y. C'est là-bas que vous pourrez l'avoir. C'est rapide et gratuit, n'hésitez pas ! »

Ils remercièrent et sortirent du Rhum Joyeux. Si c'était rapide et gratuit, inutile d'hésiter, autant le faire tout de suite. Sous le timide soleil, le bourg arborait une mine un peu moins sinistre. Mais l'air vif demeurait chargé d'humidité. Le duo partit en quête de la base des Chevaliers de la Charte. Puisqu'il passa à côté des boutiques, il en profita. Chez Pablo, il se débarrassa de ses trouvailles dispensables : "Chair avariée", "Poudre d'ossement", "Goutte d'ectoplasme". Il acheta en échange des potions. À l'armurerie, Angélique vendit son sabre émoussé. Elle préféra garder son vieux pistolet, même si elle disposait du tromblon plus puissant, car il se tenait à une main. Dans la crypte, elle avait vu que ça pouvait être utile.

« Au fait Charlie, on n'a quasiment plus de nourriture. Les pommes sont toutes parties et les baies, je sais pas toi, mais je m'en sers jamais. Faudrait qu'on retrouve de quoi se soigner hors combat sinon on va être forcés d'utiliser nos potions pour ça.

— On va avoir du mal à trouver ça dans la nature. Peut-être qu'à l'auberge on peut acheter ce genre d'articles.

— Faudra vérifier. Mais on s'occupe d'abord du certificat. »

Le hameau n'était pas très étendu, ils finirent par trouver la fameuse base. Ce n'était qu'une mesure quelconque seulement distinguée des autres par le double "C" qui dominait sa porte. Elle faisait face à la banque du coin, tout aussi miteuse.

« Au fait, elles servent à quoi les banques ? demanda la fillette.

— À mettre nos UM et nos objets à l'abri. Si on les garde sur nous, on peut les perdre en mourant ou en se faisant voler.

— On n'a pas encore grand-chose. On s'en occupera quand on sera plus riches.

— Ça me va. »

Ils entrèrent...

* Base des Chevaliers de la Charte, zone clan *

...et se retrouvèrent dans un petit hall en compagnie de trois personnes. Il y avait deux chevaliers rigides et sévères qui les fixaient. C'était des PNJ. Un troisième protagoniste se chargea de l'accueil avec un empressement relatif. A son ton, il était aisé de deviner qu'il s'ennuyait ferme. Son infobulle annonçait : "Bruno Mollo (PJ niveau

17) Écuyer du clan Chevaliers de la Charte Santé 100% Tonus 100% Mana 100%".

« Bonjour. Bienvenue chez les CC, enfin, les Chevaliers de la Charte. Quelle est la raison de votre visite ? Une plainte je présume.

— Non. On vient pour le certificat, répondit Angélique.

— Ha, ok... Suivez-moi. »

Il les conduisit d'un pas traînant dans une pièce adjacente avec table et chaises, puis les invita à prendre place d'un geste las. La fillette fut sur le point de le secouer verbalement, mais elle reçut un discret coup de pied de la part de son coéquipier. Celui-ci commençait à bien la connaître.

« Voici la charte dans sa version détaillée. Vous devez la lire et la signer. »

Le type amorphe sortit de nulle part deux liasses de papier, avec une plume dans un encrier. Le duo se mit à l'ouvrage.

"CHARTE DE BONNE CONDUITE

(Version intégrale 1.3 en date du 18 Septembre 10)

Pour que Lutrive soit un univers civilisé, nous, les PJ, devons respecter ce qui suit :

Article 1 : Aucun de nos actes ne doit condamner un PJ au Game Over.

L'existence est sacrée. Se tuer fait partie du jeu. Mettre fin à la partie d'un PJ, non. Le SOS Game Over informe qu'un PJ n'a plus de vie en réserve. Il est strictement interdit d'agresser ledit PJ tant qu'il est dans cette situation. L'article 1 s'applique également dans d'autres cas. Il est strictement interdit de placer un PJ dans une situation qui ne peut que lui être fatale et ce même s'il lui reste des vies. Par exemple, vous n'avez pas le droit de dépouiller un PJ de son équipement et de le laisser dans une zone trop dangereuse pour lui car les monstres vont le tuer jusqu'au Game Over. Vous devez toujours laisser une chance raisonnable de survie à vos victimes. Si vous êtes agressés par un PJ qui risque le Game Over, ne répliquez que s'il vous met vous-même en danger de Game Over ou employez des procédés neutralisants.

Dans le cas particulier où le PJ en situation de SOS Game Over est largement plus puissant que vous (cf. article 2)..."

En voilà une lecture parfaitement indigeste ! La fillette, qui déjà avait décroché, passa à la suite. Toutes les règles étaient détaillées dans d'infâmes pavés techniques. Elle lut uniquement les règles en elles-mêmes, afin de se les rappeler.

"Article 2 : Nous devons porter assistance à un PJ qui risque le Game Over.

[...]

Article 3 : Nous ne nuisons pas à un PJ qui a nettement moins de niveaux que nous. Si nous devons nous défendre contre un tel adversaire, nous devons le mettre en garde avant de riposter.

[...]

Article 4 : Nous ne faussons pas les indications disséminées dans l'univers par le Concepteur. Tout le monde doit pouvoir compter dessus.

[...]

Article 5 : Nous ne divulguons pas le contenu d'une aventure. Tout le monde doit avoir le plaisir de les découvrir

[...]

Article 6 : Nous ne nous baladons pas tout nu. C'est indécent.

[...]"

Elle signa.

« Vous lisez vite, observa suspicieusement l'amorphe.

— Oui, j'ai une capacité pour ça. »

Bruno Mollo eut une moue perplexe. Il ne se donna pas la peine de répliquer. Angélique patienta. Charlie lisait pour de vrai. Que de courage ! Les minutes s'égrainaient... Comble de l'ironie, l'amorphe montra des signes d'impatience.

« Hum, ça va pas être facile de tenir compte de certains articles. Comment on fait, par exemple, pour respecter l'article 2 dans le feu de l'action ? Il y a plein de calculs à effectuer, s'enquit le diabolin.

— En installant la fonction complémentaire que je vais vous donner, dès que vous aurez signé. C'est terminé ? »

Charlie signa avec un brin de frustration. Bruno récupéra les liasses, la plume et l'encrier, puis présenta au duo un cube gris. Sur chacune de ses faces était écrit "Fonction complémentaire ARC".

« Oui, je sais, le design est pas adapté à ce monde. Peu importe. Vous le touchez, vous fermez les yeux et vous installez. La notice est incluse. Elle vous expliquera tout ce qu'il est utile de savoir. »

La gamine attendit que son coéquipier achève la procédure avant de toucher le cube.

* Tu es connectée à l'installateur de fonction ARC *

Dans l'obscurité de ses paupières, divers informations s'affichèrent.

"Nom de la fonction complémentaire : Aide au Respect de la Charte

Version : 2.09

Créateur : Daniel le Juste

Statut : approuvé par le Concepteur"

Elle procéda à l'installation. Une barre de progression se remplit rapidement. Sous celle-ci clignotait un message : "N'interrompez pas la connexion !". Une fois la barre pleine, le message changea : "Fonction installée avec succès. Vous pouvez vous déconnecter.". Ce qu'elle fit.

« Félicitations ! Vous avez obtenu vos certificats de bonne conduite ! déclama l'amorphe avec une parodie de solennité.

— Vous ne nous donnez pas un papier qui le prouve ? interrogea le diabolin.

— Ce que vous venez d'installer suffit, du moment que vous ne désactivez pas la fonction, qu'elle ne constate pas d'infraction et qu'aucune plainte sérieuse n'est déposée à votre encontre. »

Peu après, le duo quittait les lieux.

* Hameau de Ternerive, zone sûre. *

« Mais quel con celui-là ! explosa Angélique, sitôt un minimum éloignée de la base.

— Je suis déçu, j'imaginais pas ça comme ça. C'est dingue, on aurait dit qu'on l'emmerdait royalement ! La charte, c'est quand

même important, non ? Ok, je veux bien admettre que c'est pas amusant d'attendre dans cette baraque à assurer le service comme un PNJ, mais quand même ! »

De retour sur la place, il considéra l'auberge, puis reprit :

« Je crois que je vais le signaler.

— Ha bon ? C'est peut-être pas nécessaire.

— Bah, de toute façon, faut vérifier si l'aubergiste ne vent pas de la nourriture ou de la boisson. Je vais faire d'une pierre deux coups. »

Et il entra au Rhum Joyeux d'un pas décidé. La fillette préféra ne pas le suivre. Avec son franc parler, elle allait provoquer plus de problèmes qu'autre chose. Charlie réapparût quelques minutes plus tard avec l'imposante Clara de Beaulac. Elle semblait furieuse. Elle marcha droit vers la gamine, le diablotin dans son sillage. L'espace d'une seconde, la petite fille en fut intimidée. Lorsque Clara s'exprima, elle donna l'impression d'être un volcan sur le point d'entrer en éruption.

« Je tiens tout d'abord à m'excuser, au nom de mon clan, pour l'intolérable accueil auquel vous avez eu droit. Je vous remercie ensuite d'avoir pris le temps de faire cette démarche. Il est de la responsabilité de chacun que Lutrive ne sombre pas dans la barbarie. La fonction ARC n'est qu'un guide basé sur des chiffres et la plupart des articles de la charte sont inutilement compliqués. Ce qui importe surtout, c'est que vous agissiez avec discernement. Ne faites pas aux autres ce que vous ne voudriez pas qu'on vous fasse. Une existence est précieuse, même celle de nos adversaires. Je vous souhaite bonne chance dans la suite de vos aventures. »

Sur ce, elle tourna les talons et emprunta la rue menant à la base. L'un de ses collègues sortit de l'auberge et l'interpela :

« Clara ! Ne te mets pas dans cet état !

— Je l'avais prévenu ce petit con ! Il va m'entendre ! Ha ça oui, il va m'entendre !

— Attends ! »

Il se mit à courir pour la rattraper. Tous deux furent bientôt cachés par les bâtiments, mais leurs exclamations continuaient de parvenir jusqu'à la place.

« Je le veux plus chez nous ! Il pourrait notre travail ! Il dégoûte les gens ! C'est inutile, ma décision est prise !

— Faisons au moins un rapport au capitaine !
— Ho que oui, il y aura un rapport ! Je le rédigerai moi-même ! »

Peu à peu, les voix se perdirent.

« Hé ben, Charlie, tes plaintes, c'est de la dynamite ! plaisanta Angélique, après que le silence soit retombé.

— Je t'assure, j'ai à peine dit quelques mots. Il y a certainement eu beaucoup d'autres plaintes avant la mienne.

— On récolte ce qu'on sème. Bien fait pour cet abruti. Et pour la nourriture ?

— Ho, j'ai oublié de vérifier. »

Ils revinrent à l'auberge et s'adressèrent au PNJ qui proposait effectivement de quoi se restaurer hors combat. C'était des pintes de rhum au prix modique et à l'efficacité appréciable.

« Récupération de 10% de santé, de tonus et de mana, pour une digestion de 90 secondes... pas mal le rhum, commenta Angélique, une fois dehors.

— En effet, mais la pomme reste plus intéressante pour la santé. Faudra vraiment qu'on n'hésite pas à cueillir des fruits quand on sera dans des zones qui en proposent.

— C'est juste. Bon, on est prêt. On va trucider des monstres ?

— Avec joie ! »

* Marais poisseux. *

Avec le jour, l'endroit ne filait plus tellement la trouille. Il n'en était pas pour autant accueillant, loin de là. Arbres rabougris, brume malsaine, eaux stagnantes, remugles de pourriture, musique instillant un sentiment de malaise... le coin était parfaitement repoussant. Le diabolotin et la gamine s'y aventurèrent pourtant avec entrain, désireux de se défouler et surtout d'expérimenter leurs nouvelles capacités.

« Celui-là est pour moi ! » fit Angélique à la vue du premier zombi.

Elle s'équipa du tromblon, visa le mort-vivant et utilisa un Super tir. La détonation de l'arme lui plut énormément, tout comme la vision du zombi éjecté en arrière. Elle l'avait tué sur le coup.

« La grande classe ! s'enthousiasma Charlie.

— Et mon tonus commence vraiment à être conséquent. Je vais pouvoir utiliser mes Super frappes et mes Super Tirs bien plus souvent.

— Après ce sera à toi de voir si tu laisses ces deux capacités à bas niveaux pour les employer à répétition ou si tu les montes pour leur donner plus d'impact. »

Nouvelle détonation rugissante, nouveau zombi occis.

« Ouais. Faudra voir à l'usage. Ce sera un équilibre à trouver. Je peux faire aussi ça. »

Elle rangea son tromblon, dégaina sa rapière et utilisa son Mouvement éclair vers un troisième zombi. Ce fut presque de la téléportation. Son soudain élan laissa derrière elle de la fumée. Presque surprise par sa propre vitesse, Angélique constata que son déplacement avait été trop court. Elle n'était pas au corps à corps comme elle l'avait souhaité.

« Zut. Je suis pas allé assez loin. Va falloir que j'anticipe bien la distance que je peux parcourir avec ça.

— En tout cas, c'est chouette. Tu commences à ressembler à une vraie guerrière. Laisse-moi le zombi s'il te plait.

— Vas-y, fais-toi plaisir. »

Elle s'écarta. Le diabolon brandit son bâton biscornu. L'extrémité de celui-ci se mit à crépiter progressivement de flammes vertes. Finalement, une boule de feu émeraude fusa sur le mort-vivant qui fut changé en un tas de cendres. Angélique applaudit.

« Monsieur sort l'artillerie lourde, on dirait. »

Charlie rit, content de lui.

« Oui, un peu. Surcharge magique permet d'améliorer l'efficacité d'un sort en rallongeant le temps d'incantation. Plus je monte cette capacité, plus je pourrai surcharger longtemps, plus ça fera mal. Ça demande beaucoup de mana, mais ça tombe bien, je fais tout pour en avoir beaucoup. Bon, allez, où il y a un autre monstre ? J'ai envie de tester avec les étincelles électriques ! »

Ils mirent quelques minutes à dénicher une autre cible. Celle-là ne succomba pas d'un coup. Surchargées, les étincelles électriques se multipliaient plutôt que d'augmenter en puissance. Le mort-vivant étant à une certaine distance, il reçut trop peu de projectiles pour succomber. Mais la démonstration s'avéra fort prometteuse contre les

groupes. Hélas, le duo n'arriva pas à trouver de groupe d'ennemis dans les parages.

« Ma parole, c'est désert ! déclara Angélique. Ils ont peur de nous ? »

— Non, regarde. On n'est pas les seuls PJ à les tuer dans le coin. »

Ils devinèrent, par-delà la brume, un combat vite expédié. Les échos d'un pistolet se faisaient entendre, ainsi que des coups de masse.

« Ho, les crapules ! Ils nous volent notre expérience ! bougonna la fillette.

— Ils pourraient dire la même chose de nous. Les monstres sont à tout le monde.

— Ben puisqu'il n'y en a plus ici, allons plus loin. »

La progression à travers le Marais Poisseux se présenta comme une promenade de santé. La fillette et le diablotin étaient tous les deux de niveau 4, les monstres, eux, seulement de niveau 1. L'écart était conséquent. Angélique usa et abusa de son Mouvement éclair pour bien le prendre en main. Charlie procéda à ses propres expérimentations, tout en émaillant la marche de remarques diverses. Il mentionna la nécessité de créer une synergie à eux deux. D'après lui, certains sortilèges pourraient vraiment accroître leur efficacité. Le tout était de les trouver.

« Tiens, une croix rouge, observa tout d'un coup la fillette à l'approche d'un panneau. C'est pas très élégant dans le décor.

— C'est à cause de la fonction ARC. Elle met des croix rouges au-dessus des éléments qu'on ne doit pas altérer pour respecter l'article 4 de la charte.

— Et elle fait quoi d'autre la fonction d'ailleurs ?

— Elle met des croix rouges également au-dessus des PJ qu'on n'a pas le droit d'attaquer pour respecter l'article 3. Il y a sûrement d'autres utilités, mais faudrait se pencher davantage sur le mode d'emploi.

— J'espère qu'il y a une option pour rendre ces croix rouges moins intrusives. Ça brise un peu l'ambiance quand même.

— Je vérifierai. En attendant, le Manoir des Âmes venantes, c'est par là. »

* Manoir des Âmes venantes, zone sûre. *

Des gardes en blanc surveillaient l'entrée du triste édifice. Ils arboraient le sigle BPN, Brigade de Protection des Nouveau-nés. Une pancarte, à peu près semblable à celle du Village de l'Eveil, et dominée par une croix rouge, rappelait qu'un comportement pacifique était de rigueur et stipulait qu'il était interdit de harceler les nouveau-nés. Les ressemblances avec le village ne s'arrêtaient pas là. La visite du lugubre manoir permit de découvrir "La Boutique des Débutants" aménagée dans une pièce aux allures de débarras, un bistro tenu dans le salon par un PNJ fantôme particulièrement jovial, et Monsieur Tuto costumé en domestique qui attendait à côté de la porte de la cave.

« Il a son point d'exclamation. Allez, on fait sa quête, juste pour le fun ! proposa Angélique.

— Pourquoi pas.

— Bonjour vous deux ! C'est bizarre, j'ai l'impression de vous connaître, dit le PNJ à l'approche du duo. Pouvez-vous m'aider ? Des rats énormes ont envahi la cave !

— Mais pas de soucis, on s'en charge ! » répondit la gamine avec entrain.

* Nouvelle quête : Les Rats de M. Tuto (2). *

Ce fut l'affaire de trois minutes.

* Quête "Les Rats de M. Tuto (2)" terminée avec succès. Tu as gagné de l'expérience. *

Comme l'escomptait Charlie, il y avait bien une vie cachée dans cette zone. Elle se trouvait derrière une caisse, dans le grenier.

« Super, on n'est pas venu pour rien, déclara-t-il, satisfait, en la touchant.

— Elle a compté pour nous deux ?

— Oui. On est dans la même équipe.

— Ça nous en fait deux chacun alors, comme avant le passage dans la crypte.

— Si on trouve quelqu'un de notre niveau pour nous accompagner là-bas, je pense qu'on peut aller chercher notre trésor.

— Ok. Alors retournons au hameau. »

Chapitre 11

Compétition déguisée

« Bon. Ça m'a l'air intéressant votre affaire. »

Frank Sérac décroisa les bras. Sa tenue de nouveau-né avait cédé la place à un accoutrement usé qui lui allait infiniment mieux. Avec sa large carrure et sa peau tannée, il ressemblait à un marin ou à un bucheron. La fillette et le diablotin lui arrivaient à peine à la ceinture.

« J'ai deux, trois petits trucs à régler et je suis à vous.

— On se retrouve à l'entrée du Marais Poisseux dans une dizaine de minutes ? » suggéra Charlie.

Le colosse acquiesça d'un signe de tête, puis il quitta la ruelle, accompagné de la grosse croix rouge qui le surplombait.

« T'as pas trop la trouille d'y retourner ? demanda Angélique.

— Non, ça va. On est mieux préparés et on connaît les lieux. Ça devrait se passer comme sur des roulettes. Frank n'est que niveau 3, mais il m'a l'air fiable.

— C'est vrai. Est-ce qu'on va devoir tout refaire ?

— Probablement. La crypte a largement eu le temps de se réinitialiser. Mais tant mieux. On gagnera notre niveau 5. »

Ils se mirent doucement en route vers la sortie du hameau. A proximité des gardes, le diablotin se cala dans un coin et ferma les yeux :

« Je vais potasser le mode d'emploi d'ARC pour voir si on peut pas rendre les croix rouges moins dérangeantes. Tu me préviens quand Frank arrive.

— Ça marche. »

Angélique attendit, adossée à une façade. Le soir était en train de tomber. Les nuages s'amoncelaient, le vent allait croissant, un nouveau déluge s'annonçait. Heureusement que sous peu, ils allaient être à l'abri. Les mouettes poussaient leurs cris plaintifs en survolant les ternes maisons, de quoi filer le cafard.

« Ho, j'ai trouvé...

— Ha ?

— Fonction primaire "Préférences". Tu sélectionnes "Affichage", ensuite tu fais passer le paramètre "Signalisations ARC" à "Si désiré". Par défaut, il est sur "Toujours". »

Elle ferma aussi les yeux.

« Préférences... Affichage... Ok, c'est bon. On a le droit de le faire ? Ça va pas nous retirer le certificat ?

— On a le droit, la fonction ARC est toujours active. C'est juste que maintenant, les croix n'apparaissent que si on pense à elles. »

Par curiosité, la gamine examina les autres paramètres.

« Hé, on peut aussi gicler les signalisations des quêtes ! Les points d'interrogation, ça casse autant l'immersion.

— Je crois que je vais les laisser, par précaution.

— Apparemment, on peut afficher les jauges de santé, de tonus et de mana sans passer par la fiche de personnage. Ça c'est utile. Je mets sur "Si désiré". En fait, je mets tout sur "Si désiré". »

Quelqu'un, à côté, se racla la gorge.

« Vous avez terminé vos bricolages ? » grogna impatiemment Frank Sérac.

Le duo, absorbé dans ses options, ne l'avait pas remarqué.

« Oui, on a terminé, répondit Charlie, pris au dépourvu. Tu as fait vite. »

L'homme haussa les épaules avant de reprendre :

« On bouge ?

— Dès que tu auras intégré l'équipe. Tu sais comment procéder ?

— Je sais. »

Il tendit ses deux mains. Pourquoi les deux, se demanda Angélique. Elle vit Charlie en toucher une, paume contre paume, et lui tendre l'autre. Ils formaient en fait une ronde, comprit-elle. Elle plaqua une de ses mains sur celle du diabolin et l'autre, sur celle de l'homme.

* Tu es connectée à Charlie Vermillon et Frank Sérac. *

Elle ferma les yeux et sélectionna l'option pour constituer l'équipe.

* Équipe formée. *

Angélique ne put s'empêcher de jeter un coup d'œil hâtif aux fiches de personnages. Comme elle l'avait deviné, elle voyait

désormais un échantillon de celle de Frank. "Niveau : 3". "Santé : 175/175". Comment pouvait-il avoir autant ? Avec un niveau de moins, il avait 75 points de plus qu'elle dans cette ressource. "Tonus : 75/75". Ha, voilà une partie de la réponse. Il privilégiait nettement la santé. "Mana : 25/25". Bizarrement, elle n'était pas étonnée. Il n'avait pas la dégaine d'un magicien.

Le trio quitta le hameau...

* Marais poissonneux. *

...et bifurqua immédiatement à gauche, sur l'étroit chemin. Le colosse était armé d'un sabre émoussé. L'objet étant à l'échelle de son propriétaire, il semblait bien plus impressionnant que la rapière de la fillette. Les deux guerriers ouvraient la marche. Face à eux, les zombies ne faisaient pas long feu. Le diablotin s'occupait sans problème de ce qui venait de l'arrière. Dans le renfoncement, le coffre était clos. Il n'offrit que quelques malheureuses UM à son ouverture. Puis il fut poussé pour révéler l'escalier secret.

« Vous avez trouvé ça tout seuls ? »

— Oui, tout seuls, comme des grands », mentit la gamine.

Elle avait convenu avec son collègue de ne rien dire au sujet des messages de William Nobody.

* Crypte de Ternerive. *

Comme lors de la première visite, l'entrée s'obstrua brusquement sitôt les aventuriers passés, et le point de passage s'activa.

« J'ai obtenu une quête, constata Frank, en bas des marches.

— C'est normal, dit Charlie en allumant une torche. C'est elle qui offre le bon paquet d'expérience dont on a parlé.

— C'est dommage qu'elle n'ait pas redémarré pour nous », ajouta Angélique.

Le coffre dans la salle du flambeau renfermait les mêmes choses : des potions, des torches et le parchemin mettant en garde contre les ombres. Tous les monstres étaient de retour, tous les sarcophages s'étaient refermés. Le diablotin n'avait pas mémorisé précisément la bonne route, toutefois le trio progressa dans le labyrinthe avec aisance. Seuls les squelettes donnaient encore un peu

de fil à retordre. Personne ne parlait, sauf pour signaler un piège ou se coordonner. Frank n'était pas du tout loquace. En sa présence, Charlie et Angélique n'osaient plus plaisanter. Au début, cette dernière s'appliquait juste à se battre le mieux possible. Elle était parfois un peu agacée lorsque la montagne de muscles éliminait sa cible alors qu'elle allait placer le coup final. Peu à peu, entre lui et elle, une certaine compétition s'installa. C'était à celui qui allait tuer le plus d'ennemis. A ce petit jeu implicite, elle prit un notable avantage. Mais en aurait-il été de même à arme et niveau égaux ? Frank se débrouillait vraiment bien. Il fallait ajouter à cela un comportement aussi déterminé que méthodique.

« Voilà le couloir incliné. Faut courir et tourner à droite dès que possible », déclara le diabolin.

Le trio évita le rocher sans difficulté. C'était tellement plus facile lorsque les dangers étaient connus.

« Les choses sérieuses commencent à partir d'ici, dit la fillette en touchant la statue du capitaine pirate afin de l'activer. Dès qu'on va entrer dans la salle suivante, on va être confrontés à une horde de morts-vivants. Pour pas se faire déborder, on va devoir se positionner derrière le piège de ce couloir, une sorte de guillotine. »

Elle marqua une brève pause. Une autre idée venait de germer dans son esprit.

« Ou alors, on pourrait essayer de traverser en vitesse la grande salle pour se positionner dans le couloir suivant. Celui-là compte trois pièges.

— Mais on ignore leur nature, objecta le diabolin. Et puis, traverser la salle, c'est super risqué. Imagine ce qui va se passer si on se retrouve bloqués au milieu de tous les monstres !

— A mon avis, on a le temps de passer. C'est comme pour le rocher, faut y aller direct en courant. Les monstres ne sortent pas instantanément, souviens-toi. »

Frank avait croisé les bras, attendant qu'ils se mettent d'accord.

« Et si les pièges ne sont pas assez efficaces ? Ou pire, s'ils le sont trop et qu'ils ne nous épargnent pas ?

— On peut toujours se replier au sommet de l'escalier en colimaçon. Il n'y a pas mieux pour contenir la horde. Et si on meurt, tant pis, on réapparaît ici et on utilise le couloir à la guillotine.

— Je sais pas, j'hésite... Frank, tu as combien de vies ?

— Assez pour en perdre une sans pleurnicher.

— Si mon idée est mauvaise, on perd une vie. Si elle est bonne, on décime la horde sans effort. Si on se contente de la guillotine, on devrait pouvoir tenir mais en consommant pas mal de potions. Ce piège met une plombe à se recharger.

— Moi ça me va, lâcha le colosse.

— Ok, on tente », soupira Charlie.

Ils s'approchèrent de la vaste pièce aux nombreux cercueils. Les flambeaux de l'endroit chassaient en partie l'obscurité. Tout était calme, le calme avant la tempête.

« Alors c'est ça votre fameux trésor, fit la montagne de muscles en désignant l'énorme coffre.

— Oui, confirma la gamine. Le sarcophage de luxe, c'est celui du boss, enfin on suppose. Il ne s'ouvre pas automatiquement. Le couloir est pile en face et il est dans le noir. »

Ils s'élancèrent. Sitôt le seuil de la salle franchi, le rire désincarné retentit. La seconde d'après, le sol commença à trembler. Frank, grâce à sa taille, courait le plus vite. Il distançait progressivement ses deux coéquipiers. Un tiers de la pièce traversé... Les premiers cercueils s'ouvraient, les premiers râles s'élevaient. La musique de combat s'amorça. Angélique et Charlie dépassèrent le sarcophage orné qui occupait le milieu de la salle. Entre eux et le colosse un squelette s'interposa. Ils l'esquivèrent. Autour d'eux, les monstres étaient tous en train de se lever et une bonne partie cherchait déjà à les atteindre. Ils en étaient au deux tiers de la pièce... Frank, lui, était pratiquement arrivé. Il fallait à présent slalomer entre les ennemis. Alors que la fillette se baissait pour éviter les griffes glaciales d'un fantôme, elle aperçut le diabolin recevoir un coup. Ses lunettes volèrent plus loin.

« Angélique ! cria-t-il, désorienté.

— T'arrête pas de courir ! lui répondit-elle en l'attrapant par la main.

— J’y vois tout flou sans mes...

— Je sais ! Cours ! »

Elle le guida sur les derniers mètres. Devant eux, le couloir, enfin. Juste derrière eux, la horde mugissante des morts-vivants.

« On y est !

— Les pièges ! Je vais pas pouvoir les sauter !

— Mais si ! A mon signal, tu sautes ! Trois, deux, un, saute ! »

Ils bondirent en catastrophe par-dessus la première dalle piégée et manquèrent se casser la figure de l’autre côté. Déjà un squelette marchait sur cette même dalle. Des piques jaillirent du mur et le rejetèrent en arrière sans l’éliminer. Le répit n’allait pas durer.

« Allez Charlie, la deuxième dalle !

— Vous êtes pas doués ! » grogna le colosse qui revenait vers eux.

Il souleva le diabolotin sans ménagement.

« Hé ! Qu’est-ce que tu fabriques ? protesta le concerné.

— Je t’aide, gringalet ! »

Sur ce, la montagne de muscles franchit les pièges, talonnée par la gamine. Charlie fut rudement déposé au sol. Les deux guerriers se mirent en position derrière la dernière dalle. Des monstres arrivaient sur la deuxième. Ils furent accueillis par un jet de flammes. Les fantômes n’y résistèrent pas. Les zombies s’embrasèrent, s’effondrèrent peu après. Un squelette roussi parvint à la troisième dalle. Une guillotine s’abattit, le réduisant à un vulgaire tas d’os.

« Ça se déroule comment ? » demanda le diabolotin, anxieux.

La guillotine était longue à se recharger, contrairement aux piques et au jet de flammes. Percés, brûlés, tranchés, c’était l’hécatombe chez les morts-vivants.

« Pas trop mal », dit Angélique en profitant du spectacle.

Quelques squelettes finirent par atteindre le trio mais, déjà amochés, ils trépassèrent rapidement. Les UM et les objets s’amassaient dans le couloir à mesure que la horde diminuait. Après quelques minutes, ce fut terminé. La musique se calma. La fillette retourna dans la grande salle, ramassa les lunettes et les rapporta.

« T’as de la chance, elles ne sont pas cassées.

— Merci. C'est quand même dingue que ma particularité "Binoclard" décide de se manifester au pire moment. Le hasard est bizarre.

— Vous avez fini de blablater ? J'ai pas toute la nuit », grogna Frank qui avait déjà ramassé tous les objets.

La gamine n'apprécia guère la remarque. Le ton, surtout. Ce type les prenait de haut. Elle jeta un coup d'œil en coin au colosse et répliqua :

« On n'a jamais convenu qu'on ferait ça en quatrième vitesse.

— C'est pas grave Angélique. De toute façon, il ne reste plus que le boss », l'apaisa Charlie.

Le trio s'approcha du sarcophage central. Chacun vérifia ses potions. La fillette ressentait un peu d'appréhension, mais il était hors de question de le montrer.

« Allez, c'est parti ! » annonça-t-elle, décidée à ouvrir.

Dès qu'elle effleura le cercueil, le sol recommença à trembler. Elle se recula vivement.

« Vous osez troubler mon repos ! gronda la voix désincarnée. Vous osez convoiter mon trésor ! Ce sera votre perte ! »

Des grilles obstruèrent les deux sorties de la pièce dans un claquement sinistre. Tout un orchestre débuta un thème de bataille épique. Le couvercle du sarcophage vola en éclats.

« Bonjour la mise en scène ! » commenta la gamine.

Le capitaine pirate, celui illustré par la statue, se leva. Son visage n'était plus qu'une tête de mort mais son costume n'avait rien perdu de son faste. Dans un geste théâtral, il dégaina son long sabre. La montagne de muscles n'attendit pas d'avantage avant d'entamer les hostilités. Angélique se joignit à lui. Le diabolin, à distance, envoya ses flammèches vertes intensifiées. Le boss parvenait à parer une bonne moitié des attaques. Les siennes faisaient très mal. Il finit par rire et exécuta, l'instant d'après, un coup en rotation absolument dévastateur. Frank et Angélique durent immédiatement se replier et se soigner. Le capitaine en profita pour empoigner un vieux pistolet à sa ceinture.

« Prends ça ! » dit-il en visant Charlie.

La détonation résonna dans la salle. La balle manqua de peu sa cible. Le corps à corps reprit. À nouveau un rire, une frappe tourbillonnante, puis un coup de pistolet. Et rebelote. Le boss devint très prévisible. Lorsqu'il ricanait, les guerriers n'avaient qu'à s'éloigner de lui. Lorsqu'il disait « Prends ça ! », la personne visée n'avait qu'à se décaler. Mais plus le capitaine était blessé et plus il accélérail.

« Prends ça ! Et ça ! »

Il se mit à tirer deux balles de suite...

« Prends ça ! Et ça ! Et encore ça ! »

...puis trois. Même en faisant attention, il devenait difficile de tout éviter. Parfois, le trio était tant harcelé qu'il se désorganisait. C'était un peu du chacun pour soi.

« Et mais attaquez-le ou il va me tailler en pièces !

— J'arrive Charlie ! Je devais remettre des potions dans ma sacoche ! »

Quelques coups plus tard, le boss s'énerva :

« Assez ! Que les ombres vous dévorent ! »

Un courant d'air éteignit tous les flambeaux. La pièce fut engloutie dans les ténèbres. Il fallut se battre à la lueur des torches sorties en hâte. Le capitaine surgissait du noir sans prévenir, exécutait une rapide série d'attaques et se repliait. Sous pression, la fillette ne perdit pas pour autant en efficacité. Ses capacités, simples d'usage, demandaient peu d'espace mental, la laissant se concentrer sur l'affrontement. Elle apprécia énormément ses Super tirs face au capitaine devenu si vif, si difficile à atteindre au corps à corps. Son Mouvement éclair lui permit d'échapper à plusieurs assauts. Elle ne regrettait vraiment pas de l'avoir pris. Tout comme elle ne regrettait pas d'avoir découvert qu'il était possible de vérifier ses ressources sans avoir à accéder à sa fiche. Il lui suffisait d'y penser pour que les jauges apparaissent en bas de son champ de vision. Charlie était davantage mis en difficulté. Son peu de santé le poussait à la défensive. La plupart de ses flammes vertes rataient la cible.

« Ha mais c'est abusé, il bouge trop vite ! » ragea-t-il.

L'instant d'après, le colosse achevait le boss.

« C'est... c'est impossible !!! » hurla celui-ci, avant de s'effondrer.

L'orchestre joua une triomphale conclusion. Le calme revint, les grilles se relevèrent et une clé jaillit hors du monstre abattu.

* Tu as gagné un niveau. *

« Ouf ! Terminé ! Et ben, heureusement qu'on l'a pas défié lors de notre premier passage, annonça le diabolotin.

— Ouais, c'est sûr », se contenta de répondre la gamine.

Elle était quelque peu frustrée que ce soit Frank qui ait pu placer le dernier coup, que ce soit aussi lui qui prenne la clé et qui déverrouille le coffre, tout cela sans un mot. Des pièces d'or et d'argent se déversèrent. Il y en avait beaucoup. Une vie les accompagnait, ainsi que quatre objets à l'apparence prometteuse : un poignard, un pistolet, un symbole magique et un cimenterre. Déjà la montagne de muscles se baissait pour prendre ce dernier.

« Hé, Frank, on partage ! » observa Angélique.

Seules les UM étaient automatiquement réparties. Seules les vies comptaient pour tout le monde. Le reste appartenait à celui qui le ramassait. Or le colosse était prompt à empocher un maximum de choses. Malgré la remarque, il s'empara du cimenterre.

« Tout à fait. Ça, c'est ma part », répliqua-t-il, imperturbable.

La frustration d'Angélique se mua en franche colère. Elle aussi elle le voulait ce cimenterre ! Une belle et imposante lame, comment ne pas s'y intéresser ? Les poings serrés, elle foudroya Frank du regard. Celui-ci ne se démontra pas pour autant.

« Tu aurais quand même pu attendre qu'on se mette d'accord sur la répartition, reprit-elle, la voix chargée de reproche.

— A quoi bon ? On allait forcément se disputer cette arme. Je viens de nous épargner un interminable débat. Ne me faites pas un scandale, je n'ai pris qu'un truc sur quatre.

— Le truc le plus intéressant, gronda la fillette.

— C'est ce que je dis, on allait forcément se disputer cette arme. Pas de chance, il n'y en a qu'une. »

L'homme s'éloigna.

« Allez, c'est pas grave, murmura Charlie. Des occasions de trouver des supers armes, on en aura plein. »

Elle soupira et se résigna à en rester là. Ils ramassèrent le reste des objets, qui étaient tous notés de deux à trois étoiles, puis le trio se dirigea vers la fin du souterrain.

* Hameau de Ternerive, zone sûre. *

Voilà le groupe dans la grotte. Derrière lui, le passage secret se referma.

« Allez, je vous laisse », dit Frank en s'engageant sur la plage.

* Frank Sérac a quitté ton équipe. *

Bien vite, il disparût à la vue du duo. L'orage avait éclaté. Mer déchainée, vent furibond, éclairs magistraux, pluie diluvienne...

« Même pas un merci. J'espère qu'une vague va l'emporter ! pesta Angélique.

— Au moins, il était efficace. Mais c'est vrai, plus jamais on fera équipe avec lui. Je ne pensais pas qu'il serait comme ça, en tout cas, pas à ce point.

— Mouais... en plus, on a pas pris tant d'expérience que ça.

— Normal, on était trois, donc l'expérience des monstres était divisée par trois. Mais ne dramatise pas non plus. On a terminé pour de bon cette histoire de crypte, on a trois vies chacun, plein d'UM, notre niveau 5 et trois objets à identifier. C'est plutôt positif comme bilan, non ? »

Elle eut une moue boudeuse. Alors, taquin, Charlie ajouta :

« Ho, mais tu ne serais pas en train de me faire un caprice de petite fille ?

— Un caprice ? Un caprice ! Ha ça, tu vas me le payer ! »

D'un geste habile, elle lui subtilisa ses lunettes avant de prendre ses distances.

« Hop, confisquées !

— Ha non, pas ça ! Rends-les-moi ! »

Il essaya maladroitement de la poursuivre. L'irrégularité du sol rocheux le mettait vraiment en difficulté. C'en était comique.

« Je veux des excuses ! réclama la fillette d'un ton où déjà perçait l'amusement.

— Si tu ne me les rends pas, je t'offrirai un lapin ! Un joli lapin tout mimi !

— Je crois que tu seras tombé dans dix précipices avant de le trouver ton lapin !

— Ok, tu as gagné. Ce n'était pas un caprice, c'était... une saute d'humeur justifiée par les circonstances.

— Bon, ça va pour cette fois. »

Elle lui rendit ses lunettes. Au lieu de les mettre tout de suite, il les garda en main et chantonna :

« Une saute d'humeur qui ressemblait beaucoup à un caprice.

— Je note. La vengeance est un plat qui se mange froid. »

Ils se rendirent chez la veuve dépressive sans se presser, afin d'être certain qu'ils n'allaient pas y croiser la montagne de muscles. L'identification du poignard révéla sa dangerosité. Nommé Poignard de Masochisme, il blessait son porteur en fonction des dégâts qu'il infligeait aux ennemis.

« Génial. Je l'offrirai à Frank pour le remercier de sa gentillesse, commenta la gamine, désabusée.

— Mon enfant, vous êtes une vilaine ! » s'indigna la femme endeuillée.

Angélique identifia ensuite le pistolet. Il se nomma Pistolet Dragon. L'arme faisait plus mal que son tromblon et provoquait de surcroît de petites explosions à l'impact.

« Ça c'est cool ! Un pistolet absolument génial ! Je vais pouvoir vendre mes deux autres armes à feu.

— Parfait ! Bon ben moi, j'ai identifié le symbole. C'est une magie impie, Ralentissement. Elle permet de réduire la vitesse de déplacement et d'attaque d'un monstre. Et cette version coûte moins de mana que le modèle ordinaire. Je vais pouvoir le lancer en chaîne. C'est typiquement le genre de choses qu'il nous faut pour créer une synergie.

— Ouais, en effet. Faut juste voir à quel point ça ralentit les cibles mais si c'est assez, ça nous facilitera vraiment la vie ! Une bonne pioche donc. Avec un peu de chance, le cimeterre était maudit. Ce serait la cerise sur le gâteau. »

À nouveau la veuve s'offusqua. Charlie, lui, se mit à rire. Angélique attendit de retourner dehors avant de poursuivre.

— En tous cas, ça nous montre que les trésors cachés, c'est vraiment intéressant. Ça vaudrait presque le coup de se refaire la crypte une troisième fois.

— J'en doute. J'ai lu un passage dans l'encyclopédie qui expliquait que les coffres qu'on a ouvert une fois donnent moins de choses par la suite. D'ailleurs, on a pu le constater avec celui qui cache le passage secret. Il ne contenait plus que quelques UM.

— Alors pourquoi ne pas partir à la recherche de l'autre trésor secret que William nous a indiqué ?

— Heu, honnêtement, je préférerais nettement prendre encore quelques niveaux. Ils ne seront pas de trop. De toute façon, rien ne nous presse. Il y a plein de quêtes à faire ici. Et on doit toujours se renseigner sur le GAME.

— Bon, ok. Faisons comme ça. Allez, en route vers l'auberge et notre niveau 5 ! »

Chapitre 12

L'Île des Orphelins

* Tu as dormi 8 heures. *

Angélique ouvrit les yeux. Comme de coutume, la grisaille enveloppait le Hameau de Ternerive. Elle se leva puis consulta sa fiche. "Niveau : 5". "Santé : 125/125". "Tonus : 150/150". "Mana : 25/25". Elle avait encore amélioré sa capacité Récupération du tonus, la faisant passer niveau 3. Elle devrait bientôt atteindre le stade où cette ressource ne viendrait jamais à lui manquer. Les Super frappes et les Super tirs allaient pouvoir pleuvoir, tout comme ses Mouvements éclairs. Elle passa sur la fiche de Charlie. "Niveau : 5". "Santé : 76/76". "Tonus : 15/15". "Mana : 190/190". L'orientation pur mage sautait aux yeux. La fillette sortit de la chambre. Dans le couloir, elle retrouva son collègue. Tous deux descendirent dans la salle commune. Elle était quasiment déserte. Le portrait du Masque d'Argent y était toujours affiché, arborant la somme astronomique promise à son bourreau.

« Bon, alors, mis à part le passage aux boutiques, c'est quoi le programme aujourd'hui ? demanda Angélique en jetant un coup d'œil à la télé en noir et blanc diffusant une publicité au sujet d'un artisan de potions extras.

— Et bien... soit on se choisit une quête dans le coin. Faudra le faire tôt ou tard de toute façon. Ce sera des points d'expérience faciles. Soit on se lance dans une aventure. Je veux dire, une aventure au sens technique du terme, tu sais, une super quête quoi.

— Bah, ça pourrait être sympa l'aventure. Du moment qu'elle nous offre des niveaux.

— Elle devrait. Le PNJ qui la propose, c'est l'orpheline. Elle est sur la plage.

— Ok. On ira au moins regarder. »

La gamine et le diabolin quittèrent l'auberge. Direction le Bazar de Pablo afin de vendre les choses inutiles, puis d'acheter des potions... la routine. Direction ensuite l'armurerie pour y vendre des

pièces d'équipement et des armes obsolètes, ainsi que le poignard maudit.

« On commence à avoir pas mal d'UM, fit remarquer Charlie. Plus de 4000...

— Heu ouais. Le trésor caché a vraiment été rentable.

— On devrait aller à la banque. Perdre tout ça, ça commencerait à vraiment m'embêter. »

Angélique acquiesça. La banque se trouvait en face de la petite base des Chevaliers de la Charte. En y pénétrant, le duo se retrouva dans un hall plutôt convenable, face à un comptoir où se tenait un PNJ souriant, exhibant une belle dent en or.

« Bienvenue chers PJ ! Je ne crois pas vous connaître. Sachez que la banque est un service plus qu'utile, que dis-je, plus qu'indispensable ! Elle vous permet de mettre à l'abri vos possessions si durement acquises. Vous n' imaginez sans doute pas le nombre de viles fripouilles qui rêvent de vous les subtiliser ! Touchez le comptoir et ouvrez le compte qui correspond le mieux à vos besoins !

— Il y a des comptes différents ? s'étonna Angélique en tournant la tête vers son collègue.

— Bien sûr ! répondit le banquier, avant que le diabolin ait pu s'exprimer. Vous en avez un gratuit, le compte basique, qui offre un espace minimal, puis des payants, les premiums, qui offrent plus de place, ainsi que des services annexes absolument fabuleux !

— Je crois que le basique va suffire, dit Charlie.

— Très bien, très bien, reprit le banquier, un rien déçu. Mais n'hésitez pas à changer si vos besoins évoluent, ce qui arrivera forcément, vous pouvez me croire ! »

Angélique toucha le comptoir...

* Tu es connectée à la banque. *

...ferma les yeux et se retrouva devant un menu d'ouverture de compte. Elle sélectionna basique et accéda à une nouvelle fenêtre. À gauche il y avait son inventaire, à droite, l'inventaire du petit coffre-fort mis à sa disposition. Il ne lui fallut pas longtemps avant de comprendre comment déposer ses UM dans ce dernier. Elle pouvait aussi déposer des objets. Elle en profita pour se débarrasser du Guide de Lutrive obtenu juste après sa naissance et qu'elle trimbalait depuis.

Elle rouvrit les yeux et décolla sa main du comptoir. Charlie avait fini, comme elle. Ils retournèrent dehors.

« Tiens, ça t'ennuie si on regarde la borne de score ? fit le diabolotin, de retour sur la place. À force de la voir, elle commence à m'intriguer.

— Pourquoi pas. Ce sera fait. »

Ils la touchèrent.

* Tu es connectée à la borne de score. *

...et fermèrent les yeux. Un message apparût.

« Bienvenue dans le monde compétitif de Top-Scores !

Cette borne vous permet d'apparaître dans les classements. A chaque fois que vous la touchez, vous enregistrez votre historique dans notre base de données. Chacune de vos actions ainsi transmises est convertie en une certaine quantité de points, selon le barème en vigueur."

La gamine sélectionna "Continuer", elle entrevit l'éphémère message "Merci de patienter..." et elle se retrouva face à un écran littéralement bourré d'informations.

« Holala ! Il y a trop de trucs, ça me donne la nausée !

— Ne te laisse pas impressionner, ce n'est pas très compliqué. Sur l'écran de base, tu as ta position dans les principaux classements. Dans la liste, à gauche, tu peux choisir un classement en particulier. En haut, tu as les filtres par niveau et par monde que tu peux appliquer. Il y a aussi un outil de recherche pour trouver un PJ et te comparer à lui, ainsi qu'un outil statistique pour...

— C'est ce que je dis, il y a trop de trucs. Beaucoup trop ! C'est carrément du délire ! Il doit y avoir plus d'une centaine de classements différents ! Largement ! Classement des inventeurs, des explorateurs, des commerçants, des chasseurs de primes, des éleveurs, des cultivateurs, des fortunes... Je suis sûre que si je fouille, je trouve le classement des cueilleurs de champignons et des collectionneurs de coquillages.

— Le classement des collectionneurs, il y est. Mais c'est certainement le classement général qui compte le plus. Le reste, c'est du détail. »

Sa meilleure place était 38ème dans le classement général des PJ de très bas niveaux de l'Archipel de Mortebrume. L'indication était directement donnée. Un instant, rien qu'un, elle fut tentée de chercher les résultats de Frank Sérac, mais elle se ravisa et se déconnecta. Ce n'était que des nombres, elle s'en fichait. Le diabolin, forcément, fut plus persévérant.

« Allez viens, on doit faire l'aventure dont tu parlais. La borne, elle sert à rien, sauf à se donner mal à la tête, le pressa-t-elle.

— Si, elle m'a quand même appris une chose utile, répondit-il en se déconnectant à son tour.

— Ha bon ?

— Oui : l'échelle des niveaux. Du niveau 1 à 25, on est considéré comme étant de très bas niveau. De 26 à 50, de bas niveau. De 51 à 75, de niveau intermédiaire. De 76 à 100, de haut niveau. Et plus de 100, de très haut niveau. Ça donne un ordre d'idée qui permet de se situer.

— Pas faux. Il y a un niveau max ?

— Je crois pas. En tous cas, ce n'est pas indiqué. »

Angélique faillit changer de sujet quand un souvenir la rendit pensive.

« Tiens mais j'y pense. Berthe, elle était de quel niveau déjà ?

— Qui ça ?

— Berthe, la grosse qui tenait le bistrot dans le Village de l'Éveil. Je crois me souvenir que c'était plus de 100.

— Possible. Et elle en connaissait, des choses.

— Elle est super puissante et elle se contente de servir des verres ? Je comprends pas. Elle a pas mieux à faire ?

— Peut-être pas si elle a déjà tout fait. »

Elle garda un instant le silence, se remémorant plus précisément l'imposante tenancière. Un de ces quatre, il faudrait qu'elle revienne la voir, pour la questionner, pour comprendre. Mais ce serait pour plus tard.

« T'as peut-être raison. Bon, allez, en route vers la plage ! »

Ils s'y rendirent. L'orpheline était assise sur un rocher, le regard rivé vers la haute mer. Elle semblait rêver. Elle devait avoir l'âge d'Angélique. Pieds nues, elle portait une robe rustique. Un point d'interrogation doré flottait au-dessus de sa tête. Avant d'arriver près d'elle, Charlie murmura à sa collègue :

« Il te faudrait une robe comme ça pour jouer l'innocente petite fille.

— En effet, mais je la trouve où ? Personne n'en vend.

— Quand on pourra rejoindre une autre ville, on en trouvera peut-être. »

Angélique s'adressa au PNJ :

« Salut ! Tu fais quoi ?

— Je rêve.

— De quoi ?

— De l'île des Orphelins.

— Ha... et c'est quoi cette île ? »

L'orpheline tourna la tête vers son interlocutrice.

« Une île merveilleuse pour les enfants comme moi. Et peut-être comme toi aussi. Tu as un papa ou une maman ?

— Non, enfin je crois pas. »

L'orpheline lui sourit en lui tendant un livre.

« Tiens, je te le donne ! Je suis sûre que c'est une histoire vraie.

— Heu, merci. »

Le PNJ se replongea dans ses songeries. Angélique se tourna vers Charlie, intriguée.

« Faut lire le livre ?

— Sans doute. »

Ils s'installèrent un peu plus loin, sur un autre rocher. Côte à côte, ils ouvrirent l'ouvrage qui était intitulé, sans surprise, "L'Île des Orphelins".

"Il était une fois, l'Île des Orphelins. Cette île mystérieuse, qu'aucune carte n'indiquait, était dit-on le refuge où les enfants sans parents pouvaient vivre heureux jusqu'à la fin des temps. Une fable pour beaucoup. Mais pour certains, l'île existait vraiment et elle cachait rien de moins que le secret de la jeunesse éternelle. Pouvait-on

imaginer trésor plus grand ? L'île attisait donc l'imagination des petits et la convoitise des grands...

Angélique Castagne, orpheline depuis peu, ne savait qu'en penser. Certes..."

« Hé ! Je suis dans l'histoire !

— Oui, moi aussi. C'est amusant. »

"...Certes, le récit la concernait, mais elle avait bien d'autres choses en tête. Avec son diabolique ami, Charlie Vermillon, un diabolotin échappé de l'Enfer suite à un rituel raté, elle sillonnait les routes de Mortebrume et offrait ses services partout où elle le pouvait. Que d'efforts pour une simple bouchée de pain ! ..."

« Je savais pas que tu t'étais enfui de l'enfer.

— Moi non plus.

— Et depuis quand on travaille pour manger ?

— Depuis que l'histoire l'a dit. »

"...Poussé par la promesse d'une vie plus facile, le duo s'embarqua à bord d'un navire en destination d'une cité de l'archipel au commerce florissant. Hélas, durant le trajet une terrible tempête éclata..."

Ils tournèrent la page.

"Conseils d'Interprétation :

Admettez que l'introduction que vous venez de lire est vraie. Comportez-vous en conséquence. Vous êtes invités à l'étoffer au besoin. Ne mentionnez jamais directement les éléments propres au système de l'univers. Par exemple, ne dites pas « j'ai la capacité Super frappe, mais plutôt « je sais cogner ». Ne dites pas « je n'ai presque plus de points de santé » mais plutôt « je suis mal en point ». A la fin de la quête, vous obtiendrez une note d'interprétation en fonction de votre prestation. Si elle est bonne, votre récompense augmentera."

« En gros, c'est un jeu de rôle, commenta Angélique.

— C'est ça. On n'est pas forcés de s'y conformer mais autant essayer. On a tout à y gagner. »

"Pour lancer la quête, choisissez son niveau de difficulté en vous arrêtant sur la page appropriée, puis fermez les yeux et confirmez."

Page suivante.

"FACILE

Récompense de quête : 1 demi-niveau

Pénalité d'échec : un petit jeton malus"

« Il peut y avoir des pénalités d'échec ?

— Oui. Toi qui aimes la tension, ça devrait te plaire. Quand on s'engage dans une aventure, il vaut mieux la réussir.

— C'est quoi le petit jeton malus ?

— Les jetons nous obligent à jouer à la loterie lors de notre prochain repos. Le petit jeton malus nous fera obtenir un malus temporaire aléatoire. De ce que j'ai lu, ça peut quand même être bien chiant.

— Genre ?

— Ben, la psychose des zombies pendant deux semaines. Des trucs comme ça. Mais ça peut être moins enquiquinant aussi. C'est... aléatoire.

— Je vois... je vois... »

Page suivante.

"NORMAL

Récompense de quête : 1 niveau + 1 trophée

Pénalité d'échec : 3 petits jetons malus"

« Voilà les fameux trophées qu'il nous faut pour le GAME, commenta Angélique. Et donc, si je comprends bien, si on abandonne, on va se retrouver avec trois handicaps temporaires.

— Oui, potentiellement. Après, un petit jeton peut ne donner aucune particularité avec un peu de chance.

— Ha, c'est pas aussi terrible que ça alors.

— Avec trois jetons, on se chopera forcément quelque chose.

— De toute façon, je ne compte pas échouer. Les trophées, ils servent à quoi, mis à part pour notre invitation ?

— En eux-mêmes, à rien. Mais certaines choses les réclament, des choses spéciales comme l'accès à des zones secrètes ou des équipements bien particuliers, ou encore des aventures avancées. Ce serait bien qu'on arrive à en cumuler le plus possible. »

Page suivante.

"DIFFICILE

Récompense de quête : 2 niveaux + 2 trophées

Pénalité d'échec : un gros jeton malus"

« Il fait quoi le gros jeton malus ? Une chance d'obtenir une particularité négative permanente ?

— C'est ça. »

Page suivante.

"EXTRÊME

Récompense de quête : 3 niveaux + 3 trophées + ???

Pénalité d'échec : Game Over"

« Tu sais ce que ça peut être les points d'interrogations ?

— Pas du tout. Un truc génial je présume. Il faudrait bien ça pour justifier de risquer son existence. »

Page suivante. Elle était blanche. Tout le reste du livre était vierge.

« Extrême, annonça la gamine.

— Normal, rectifia le diabolotin.

— Normal ? Tu rigoles ? Si on fait cette quête, autant que ça en vaille vraiment le coup.

— Difficile alors, mais pas plus.

— Extrême. Je veux le cadeau mystère.

— Hors de question ! En extrême, on ne pourra même pas abandonner si c'est trop dur.

— Si on abandonne en difficile, on va choper direct un handicap, ce qui va peut-être nous pourrir le reste de l'existence.

— C'est toujours mieux que d'avoir un Game Over.

— Pas sûr. On a survécu à la crypte. A ton avis, c'était pas extrême ?

— Oui, justement, et le Game Over, il n'était pas loin. Si on joue trop souvent avec le feu, on va se brûler. L'abandon, ça reste une échappatoire. Ça me panique de ne pas en avoir. Mais ça n'enlève rien au fait que même en difficile, on a intérêt de réussir.

— On n'aura que deux trophées. Il nous en faut trois.

— On ne sait même pas encore si on veut entrer au GAME. Ce qu'on convoite avant tout, ce sont les trésors cachés qu'on nous indique. Et puis, il y a d'autres aventures. Le troisième trophée, on pourra le récupérer plus tard.

— Mouais... C'est dommage de passer à côté du cadeau mystère... mais tant pis, va pour difficile.

— Hé, difficile, c'est déjà difficile ! Ne sois pas déçue. Les niveaux de difficulté sont relatifs à notre propre niveau si bien qu'il faut prendre au sérieux les intitulés. Ho j'y pense : une aventure peut aussi changer le contenu de notre inventaire et des choses dans le système de l'univers, tout ça pour le bien de l'histoire. Alors faut vraiment se méfier.

— Tu n'arriveras pas à me faire peur, Charlie !

— Je mets juste en garde.

— Et bien on verra comment on s'en sort en extrême.

— Angélique !

— Je déconne, t'en fais pas ! »

Ils retournèrent à la page intitulée Difficile et fermèrent les yeux. Un message apparût : "Êtes-vous sûrs de vouloir débiter cette quête scénarisée en difficile ?" Angélique sélectionna "Oui". Aussitôt, il y eut un flash blanc, suivi d'une complète obscurité. La fillette perdit conscience tout autant de son corps que de l'environnement.

* Il était une fois, l'Île des Orphelins. Cette île mystérieuse, qu'aucune carte n'indiquait, était dit-on le refuge où les enfants sans parents pouvaient vivre heureux jusqu'à la fin des temps... *

Le narrateur répétait l'introduction de l'histoire, endossant ainsi son rôle de prédilection.

* ...Hélas, durant le trajet une terrible tempête éclata... *

Un effroyable coup de tonnerre claqua, accompagné par les rugissements d'une mer démontée. Des cris épouvantables s'y perdaient avec les lugubres craquements d'un bateau à l'agonie. La gamine fut transpercée par un froid mordant. Elle sentit l'eau la submerger, elle eut l'impression de se noyer. Maintenant, elle entendait son cœur battre. Elle angoissa, voulut se débattre. Elle se découvrit alors allongée au sol, agrippée à une planche. Elle ouvrit les yeux. La voilà sur une plage inconnue, en pleine nuit. Le sable était jonché de débris. Elle vomit de l'eau salée et se redressa péniblement. "Santé : 34/125", elle devait se soigner. Elle porta la main à sa sacoche, mais elle n'était plus là. Elle consulta son inventaire, mais il était vide. Elle n'avait même plus d'UM ou de vie. À la place, il y avait la mention "Tentatives : 3".

« Merde... ça fait pas semblant... »

Heureusement, elle n'avait pas perdu tout son équipement. À sa ceinture pendait toujours la rapière, qu'elle dégaina par prudence.

« Charlie ! T'es où ! » cria-t-elle en le cherchant du regard.

Mais tout était si sombre. Seuls les éclairs illuminaient brièvement le rivage. Une vague la bouscula. Elle grelota et perçut également une infime décharge de douleur. "Santé : 32/125", le froid était en train de la tuer.

* La jeune naufragée devait rapidement trouver un refuge où se réchauffer. Mais allait-elle quitter la plage sans savoir si son ami avait survécu ? *

C'était un peu déroutant pour elle d'entendre son narrateur s'exprimer de la sorte. Bien qu'il possédait un ton plutôt naturel depuis qu'elle l'avait configuré, lors de sa naissance, il s'était toujours limité à des déclarations techniques. Elle fit quelques pas et découvrit le corps d'un marin. Apparemment, celui-là avait déjà trépassé.

« Charlie ! »

Encore quelques pas et elle put récupérer au sol son pistolet Dragon. Pour le coup, elle aurait presque préféré dénicher une simple potion. Elle grelotta à nouveau. Plus que 31 points de santé.

« Angélique ! crut-elle entendre au milieu de la tourmente.

— Charlie ! Je suis là, j'arrive ! »

Elle se mit à courir dans la direction qui lui semblait être la bonne. Bientôt, elle distingua avec soulagement la silhouette du diabolin qui venait à sa rencontre.

« Ok, c'est bon, tu avais raison ! Les aventures, ça craint !

— Rien de tel que l'expérimentation pour se rendre compte ! Pense à jouer le jeu, sinon tu vas avoir une mauvaise note d'interprétation. Je suis ton ami échappé de l'enfer et toi, une orpheline. Nous sommes sur une terre inconnue à cause d'un naufrage.

— Mais on sait très bien que c'est l'Île des Orphelins.

— Non. Ce pourrait être n'importe quel autre endroit. En plus, n'oublie pas que l'Île des Orphelins, c'est une légende, tu n'y crois pas forcément. »

Ils grelottèrent. Elle n'avait plus que 28 points de santé et lui, plus que 16.

« J’y penserai. Allez, on s’active où on va bêtement perdre un essai... hum, je veux dire, mourir de froid. »

Ils s’éloignèrent de la mer. L’étroite plage s’étendait au pied d’une falaise escarpée. Un chemin laborieux permettait de la gravir. Il était si accidenté que le duo l’escalada plus qu’il ne marcha. Il fallut prendre garde aux prises traîtresses. Une chute aurait sûrement été fatale. En haut se trouvait une lugubre forêt. Le chemin, devenu sentier, se poursuivait entre les arbres. Charlie n’avait plus que 10 points de santé.

« Angélique, je suis épuisé...

— Moi aussi. Courage, il doit bien y avoir un refuge quelque part. »

Ce n’était pas que des mots, elle sentait ses forces décliner, ce qui n’était jamais arrivé avant. Inexorablement, ses battements cardiaques accéléraient. Pour ne rien arranger, la lumière leur faisait défaut. Ils progressaient pratiquement à l’aveuglette, cernés par une nature bruissante d’hostilité. Ce ne devait être qu’à cause des bourrasques furibondes. Soudain, un craquement, une grosse branche qui tombait. Elle aurait écrasé le duo si celui-ci ne s’était pas immobilisé à temps. Frisson, fatigue... le diabolin chancela. La fillette, à peine plus vigoureuse, le soutint d’un bras.

« Mais c’est infernal, grommela-t-elle. Comment on fait pour s’en sortir ? Il est où ce fichu refuge ?

— On aurait peut-être dû fouiller les débris du navire... »

Ils débouchèrent sur une minuscule clairière. La gamine eut un vertige. Sa vision se brouilla. Elle dû s’adosser à un tronc. Charlie fit de même. Seulement ses jambes se déroberent et il se retrouva assis dans l’herbe. Plus que 6 points pour lui. Plus que 18 pour elle.

« C’est trop tard pour revenir en arrière. Relèves-toi, on doit continuer.

— Je peux plus, je suis à bout de force... souffla-t-il dans un murmure.

— Ça se trouve, c’est juste après la clairière qu’on doit se rendre. Allez, encore un peu de courage ! »

* Mais son compagnon venait de s’évanouir. *

« Ho ta gueule toi ! N’en rajoute pas ! »

C'était bien la première fois qu'elle pestait contre son propre narrateur. Elle saisit son compagnon, le souleva, tituba sur un mètre, deux... puis s'effondra, vaincue par l'épuisement.

* Et elle-aussi ne put aller plus loin... *

Chapitre 13

Un Choix discutable

Ce furent les rayons du soleil qui réveillèrent Angélique. En ouvrant les yeux, elle découvrit un ciel bleu derrière des ramures touffues. Elle se redressa sur son séant et constata avoir été recouverte de feuilles, peut-être pour la réchauffer, peut-être pour la dissimuler. Elle se trouvait toujours dans la clairière. Celle-ci était désormais accueillante avec le beau temps et le joyeux chant des oiseaux. Il y avait même un air de ressemblance avec la Terre des Fées ce qui, pour la fillette, n'était pas la plus appréciée des références. Charlie dormait à côté d'elle. Il avait été, comme elle, recouvert de feuilles. Quelqu'un avait dû les aider durant leur inconscience. Cette supposition semblait d'autant plus vraisemblable qu'on avait aussi disposé à proximité d'eux un petit paquet fait d'herbes tressées. La gamine n'entendait plus son cœur battre. "Santé : 62/125". La jauge était jaune.

« Allez, debout flémard ! », dit-elle en secouant doucement son coéquipier.

Il émergea. À son tour, il regarda autour de lui, plutôt étonné.

« Hé oui, on est pas mort. J'étais à peu près certaine qu'on allait devoir tout recommencer mais... »

Le diabolin eut une mine désapprobatrice. Ha oui, le jeu de rôle ! Ils étaient sensés n'avoir qu'une seule vie. Elle corrigea ses propos, mi-agacée, mi-désolée.

« Heu, j'étais à peu près certaine que ce serait la fin. Heureusement, quelqu'un semble nous avoir porté secours. Quelle chance ! »

Son ton sonnait tellement faux. Elle était persuadée que tout était prévu, la chance n'y était pour rien, mais non, elle devait faire semblant. Charlie ramassa le paquet et l'ouvrit.

« On dirait des biscuits. Il y en a trois. On devrait en manger un chacun et garder le dernier pour la route.

— Ça marche. Qu'est-ce qu'on va faire ensuite ? On est peut-être les seuls survivants du naufrage.

— On pourrait retourner sur la plage. Il y a certainement des trucs utiles parmi les débris. Après, faudra explorer cet endroit. »

La dégustation des étranges gâteaux secs se solda par un goût mitigé et par une récupération de santé. Les voilà tous deux avec une jauge pleine. Ils s'apprêtaient à quitter la clairière lorsqu'ils perçurent des voix. Elles étaient rudes et masculines.

« Les traces vont par là, disait l'une.

— Ouais, des traces de morveux. A chaque fois, ce sont les morveux qui s'en sortent ! pesta une deuxième.

— Vite vous deux, par ici ! Ce sont de vilaines personnes qui arrivent ! » murmura une troisième voix, féminine celle-là, et toute proche.

Tellement proche en fait que le duo en fut surpris. Une minuscule demoiselle aux ailes de papillon et au corps lumineux leur faisait signe depuis l'ombre des arbres.

* Qu'allaient décider les deux amis ? Suivre la mystérieuse créature ou attendre les prétendus malveillants individus ? *

Cette réplique du narrateur prouvait qu'ils avaient le choix. En tout cas, c'est ainsi que l'interpréta la gamine qui n'avait absolument pas envie de suivre une fée. Ce n'était pas pour rien qu'elle avait changé de monde ! Elle tourna ostensiblement le dos à la créature et déclara, comme si elle n'avait rien remarqué :

« Ho, tu entends ? Des gens ! Ils vont pouvoir nous secourir ! On est sauvés ! »

Des leçons de théâtre ne lui feraient vraiment pas de mal, songea-t-elle. Le diabolin afficha une hésitation criante de réalisme. En fait, elle devait être authentique. Son regard se mit à circuler nerveusement entre la fée et la direction d'où allaient émerger les inconnus.

« Heu...

— Mais non ! Ce sont des méchants ! Ce sont des pirates ! Vite, ils sont presque là ! » insista la fée.

Angélique donna un coup de coude à son collègue et murmura :

« Allez ! Des pirates, c'est mieux que des fées. Cent fois mieux ! »

Si le duo voulait fuir, c'était maintenant ou jamais.

« Je suis soulagé. J'avais un peu peur qu'on se retrouve seul sur une île déserte », déclara finalement le diabolin, sans parvenir à masquer ses doutes.

La fée renonça à les appeler et elle s'éclipsa. Juste après, deux solides gaillards pénétraient dans la clairière.

« Ha j'avais raison ! Ce sont des morveux ! grogna l'un d'eux en brandissant son sabre.

— Capturons-les avant qu'ils ne rejoignent les autres ! annonça son collègue en épaulant un mousquet.

— Moi ? Un morveux ? Pardon, mais il y a erreur », objecta Charlie en découvrant sa tête chauve aux oreilles pointues et à l'épiderme vermillon.

Il se remettait à jouer correctement la comédie, même s'il demeurait tendu. Les forbans affichèrent leur stupéfaction.

« Mais c'est quoi ce truc ?

— C'est mon pote diabolin qui s'est échappé de l'enfer à cause d'un rituel raté », affirma Angélique, avec un ton malicieux déjà un peu plus convaincant que ce qu'elle avait produit jusqu'à présent.

Par précaution, elle avait sorti ses armes. Les pirates, maintenant, étaient indécis.

« Tu es amie avec... avec un démon ? voulut s'assurer celui au mousquet.

— Tout à fait. C'est cool les démons.

— Ben zut, qu'est-ce qu'on fait d'eux ?

— Le capitaine décidera. Vous allez quand même nous suivre et le premier qui cherche à fuir, on lui fait sa fête, compris ? »

* Voilà le groupe en route vers le bateau pirate. Les deux amis avaient désormais tout intérêt à coopérer. *

« Bon, je sais pas si on est sensés vous le dire, mais faut se méfier, l'île est dangereuse, expliqua le flibustier au fusil, qui était plus loquace que son collègue, plus sympathique aussi.

— Et d'ailleurs, c'est quoi cette île ? demanda Charlie qui s'était nettement détendu en constatant que l'aventure semblait vouloir se poursuivre.

— L'Île des Orphelins. »

Quelle incroyable découverte, pensa ironiquement la petite fille alors que son coéquipier poursuivait la discussion.

« Vraiment ? Celle de la légende ?

— Ouais, celle-là même ! Toute une bande de ces petits morpions d'orphelins l'habite. De vrais démons j'te jure ! Quoi que non, pas des démons comme toi, des sauvages plutôt. Ouais, de sacrés sauvages, surtout leur chef. »

L'idyllique balade au milieu des arbres verdoyants fut soudainement troublée par un rugissement. Un ours émergea d'entre les troncs et se rua à l'attaque. Une musique de combat débuta. C'était le tout premier thème qui avait lieu depuis le début de l'histoire. Angélique le trouva vachement chouette. Elle tira avec son pistolet. Le diabolin lança son maléfice de ralentissement, rendant la charge du massif animal facile à éviter. Les pirates, beaucoup moins réactifs, se joignirent au combat. Au second coup de pistolet, l'ours s'embrasa. La fillette utilisa ensuite sa rapière, portant ainsi assistance à la brute au sabre qui déjà était en difficulté. Quelques Super frappes et flammèches vertes plus tard, le plantigrade rendit l'âme. Il n'offrit aucun objet et son corps ne se volatilisa pas.

« Morbleu ! Vous savez vous battre ! » commenta le forban au mousquet, un rien admiratif.

Ils se remirent à marcher et subirent bientôt un nouvel assaut. Deux tigres cette fois. Il devint évident qu'il fallait protéger les pirates. Ce n'était pas une mince affaire. Ils étaient si peu doués que la gamine en vint même à se demander par quel miracle ils avaient pu atteindre en vie la clairière. A la troisième attaque, le type au sabre périt. Forcément, avec sa fâcheuse manie de se précipiter sur tous les adversaires, il fallait bien que cela arrive.

« Pauvre gars. Il était râleur, ivrogne, violent et il trichait aux cartes, mais je l'appréciais », pleurnicha le PNJ rescapé. Enfin, ce devait être un PNJ. Impossible d'en être sûr, les infobulles refusaient d'apparaître.

La quatrième attaque fut vraiment ardue. Toute une famille d'ours, rien que cela. Le moindre coup encaissé faisait des ravages. La petite fille, seule au contact, dût manger en catastrophe le troisième biscuit pour ne pas finir taillée en pièces. Heureusement qu'elle

provoquait également des dégâts importants et que les ralentissements du diabolin étaient aussi efficaces. Aucune perte à déplorer.

Le groupe parvint à une crique abritée où mouillait un navire. Une chaloupe leur permit de monter à bord. L'équipage était vulgaire et, pour un bon tiers, alcoolisé. Ils fêtaient à grand renfort de chansons grivoises l'anniversaire de l'un des leurs. La présence des nouveaux venus passa pratiquement inaperçue. Angélique et Charlie suivirent leur guide jusqu'au château arrière. Sous bonne garde, ils durent patienter devant la cabine du capitaine avant d'y être invités. La pièce était meublée avec élégance. Tout aussi élégant était l'homme qui les reçut. Cheveux noirs, yeux bleus myosotis, épais chapeau à plume, il tenait un fume-cigare et sa seconde main était remplacée par un crochet.

« Je vous en prie, asseyez-vous », fit-il, froid mais poli.

Ils s'installèrent.

« Ainsi, voici un diabolin et une mouflette fort habiles. Intéressant. J'ai coutume de faire passer à la planche tous les mômes qu'on dénêche dans cette maudite île. Mais une môme qui s'acquine avec l'enfer, cela pourrait m'être utile.

— Je suis toujours prête à rendre service, surtout à quelqu'un comme vous, assura la gamine, un large sourire espiègle aux lèvres.

— Parfait, parfait ! Ho, mais j'en oublie les bonnes manières. Je me présente : Capitaine James Crochet. A qui ai-je l'honneur ? »

Le Capitaine Crochet. Le nom ne lui était pas inconnu, mais elle était incapable de savoir pourquoi. Lorsqu'il apprit qu'il avait affaire à une authentique orpheline, il fut aux anges. Il expliqua qu'il convoitait le secret de la jeunesse éternelle mais qu'un certain Peter Pan, l'infâme marmot à la tête des enfants de l'île, l'empêchait encore et toujours de l'obtenir. Il eut ensuite une idée lumineuse, un plan qu'il exposa et que le duo accepta. De toute façon, c'était cela ou aller nourrir les requins.

* Angélique devait à présent trouver la bande de Peter Pan avant le crépuscule. *

« Oui oui, c'est bon, j'ai compris », grogna-t-elle.

Cinq fois qu'elle entendait la même réplique car elle tournait un peu en rond. Toute seule dans la forêt, sans réel indice sur l'endroit où elle devait se rendre, elle commençait à en avoir marre. Pour ne rien arranger, l'île semblait abriter des milliers et des milliers d'animaux hostiles. Entre les ours, les singes et les tigres, il fallait régulièrement batailler. S'il n'y avait pas des fruits à manger pour se guérir, ce serait impossible de tenir. Et le temps filait... filait... Déjà le soleil déclinait. Découragée, elle s'assit sur une souche. Quelque chose lui avait-il échappé ? Elle se remémora les consignes du Capitaine Crochet. Il avait affirmé que le meilleur moyen de trouver, c'était de se perdre. Était-elle assez perdue, là ? Son collègue lui avait discrètement appris qu'en consultant son journal de quête, elle pouvait obtenir les objectifs avec plus de précision. Mais cela ne l'avancait pas. Elle était dans un jeu de rôle, devait-elle jouer l'égarée ? Autant essayer. Après un brin de réticence, elle tenta de fondre en larmes. Rien à faire, elle avait juste envie de hurler sa frustration. Alors elle se contenta de lamentations.

« Holala... je suis perdue... seule dans la nature... mais qu'est-ce que je vais faire... »

— Ne t'inquiète pas, avec moi tu ne crains rien », lui répondit un garçon.

Et bien, c'était rapide. Elle mima la surprise en portant ses mains à son visage. En vérité, elle dissimulait son sourire de satisfaction. Derrière elle se tenait un joyeux bambin, vêtu de vert et à la blonde tignasse. Il lévita nonchalamment à un mètre du sol.

« Tu... tu es qui ? »

— Peter Pan. Et toi, tu es ma nouvelle copine ! »

Super, même pas besoin de le baratiner. Tout en riant, il la guida jusqu'à un gigantesque arbre creux d'où émergèrent une bonne dizaine de frimousses juvéniles. La seconde d'après, la horde de mômes se jetait sur la fillette en braillant :

« Une nouvelle ! Youpi une nouvelle ! »

— Viens jouer avec moi !

— Non, avec moi !

— Moi, je suis Jérémie, et toi ?

— Tu vas voir, c'est extra ici !

— J'adore tes couettes !

— Jouons tous ensemble ! Mais à quoi ? »

La gamine eut la vive impression d'être prise par une tornade. On l'assaillait de toute part ! Or le soleil était en train de se coucher, son narrateur ne se priva pas de le lui signaler. Si elle n'accomplissait pas sa mission dans le délai imparti, Charlie finirait à la flotte.

« Vos gueules ! » rugit-elle avec une telle hargne qu'elle coupa le sifflet à tout le monde.

Le silence qui suivit et les regards qu'on lui jeta la mirent presque mal à l'aise. Elle se racla la gorge et reprit, feignant l'innocence :

« Mon ami a été capturé par les pirates. On doit absolument voler à son secours ! Il a été conduit vers la grande chute d'eau !

— Super, une aventure ! jubila Peter Pan. C'est à ça qu'on va jouer ! Allons secourir l'ami de... de qui en fait ?

— D'Angélique Castagne. »

La bande allait se mettre en route. Seulement, une fée jaillit des buissons et alla chuchoter quelques mots à l'oreille de Peter. Le bambin, perplexe, croisa les bras.

« Clochette me dit que ton ami est un petit démon. »

La fillette, prise au dépourvu, ne sut que répliquer sur le moment. Immédiatement, les expressions autour d'elle se firent suspicieuses. Maudite fée !

« Alors, qu'as-tu à dire pour ta défense ? insista Peter.

— Que... que... que c'est un petit démon orphelin. Voilà !

— Ha bon ? s'étonna le gosse qui ne devait pas s'attendre à cet argument.

— Oui, tout à fait. Ses parents ont été massacrés par un ange qui passait dans le coin. »

La fée murmura encore à l'oreille de Peter.

« Clochette me dit que ça reste un monstre.

— Et alors ? Il connaît plein de jeux extra !

— Youpi ! s'exclamèrent en cœur tous les enfants.

— En route vers la chute d'eau ! » commanda Peter.

Clochette sembla très contrariée. La gamine lui tira la langue, toute heureuse de sa victoire. Une chance qu'elle ait le sens de la répartie.

* La vile orpheline avait conduit Peter Pan et son groupe au lieu convenu. Ne restait plus qu'à accomplir la dernière étape du plan. *

Les lueurs du crépuscule s'attardaient à l'horizon. La bande de gamins était parvenue en bas de la fameuse cascade. Le diabolin était assis sur un rocher, pieds et poings liés, au milieu de l'écume.

« Angélique, tu es venue me sauver ! s'écria-t-il joyeusement.

— Oui, je suis là, courage ! »

Dès qu'ils eurent libéré le diabolin, des pirates jaillirent de derrière la chute d'eau. D'autres sortirent des bosquets proches.

« A l'attaque ! Mais Peter Pan est à moi ! tonna le capitaine.

— Crochet, tu ne gagneras jamais ! » répliqua l'intéressé.

Un combat anarchique s'engagea. Il était souligné par une musique galvanisante. Les flibustiers avaient leurs fusils et leurs sabres. Les enfants, leurs lance-pierres et leurs couteaux. Malgré les apparences, l'avantage aurait vite tourné en faveur des bambins si Charlie et Angélique ne s'étaient pas traîtreusement mis à aider les pirates.

« Hé, mais c'est de la triche ! Ils sont avec eux ! »

La fillette, prise par l'histoire, se déchaînait.

« Il vous plait ce jeu là ?! Hein, il vous plait ?! » cria-t-elle alors qu'elle envoyait au sol son troisième mioche.

« Je vais te couper les couettes et te les faire manger, sale méchante ! » piailla un gosse qui fut grillé juste après par une flammèche verte.

Son cœur commença à battre. Mais maintenant que les forbans étaient en surnombre, elle put sans difficulté se mettre en retrait et n'attaquer plus qu'au pistolet. Cela lui offrit une vue à peu près globale du combat. C'est alors qu'une pensée désagréable lui vint en remarquant les corps des enfants. Elle venait quand même de tuer des gamins ! Jouait-elle la méchante ? L'était-elle réellement ? Certes, ces mioches là étaient insupportables, mais quand même...

« Angélique ! Vite, le crocodile ! » l'avertit le diabolin.

Elle s'extirpa de ses réflexions et tourna la tête. Elle aperçut le Capitaine Crochet sur le point de tomber dans la gueule d'un énorme reptile. Avant qu'elle ne puisse faire quoi que ce soit, Peter Pan

acheva de déséquilibrer l'homme qui fut broyé d'un seul coup de mâchoire.

Tout se figea. Tout devint noir et blanc. Un lourd silence tomba. La gamine, comme paralysée, se sentit noyée dans le vide. Cette sensation ne lui était pas étrangère. L'appréhension s'invita en elle.

* Le Capitaine Crochet est mort. Tu as perdu. *

Du texte s'afficha par-dessus l'image. En haut à gauche, le nombre d'essais restants : 3, en haut à droite, un décompte qui partait de 60, et au milieu, en gros, deux choix : "Réessayer" ou "Abandonner". C'était quoi ce délire ? Depuis quand le trépas d'un autre personnage la faisait mourir ? Peut-être depuis qu'elle était dans une aventure. L'échouer, ce devait être fatal. Quoi qu'il en soit, elle sélectionna "Réessayer". Son cristallin, décompte stoppé, nombre d'essai réduit de un, sa vision s'illumina progressivement d'or.

* La vile orpheline avait conduit Peter Pan et son groupe au lieu convenu. Ne restait plus qu'à accomplir la dernière étape du plan. *

Ha d'accord, elle était carrément retournée dans le temps. La scène recommençait.

« Angélique, tu es venue me sauver ! » s'écria Charlie, un peu perturbé, comme elle.

— Heu, ouais, je suis là. »

Il fut délivré, ce qui donna le signal de l'embuscade.

« A l'attaque ! Mais Peter Pan est à moi !

— Crochet, tu ne gagneras jamais !

— Faut pas refaire la même erreur, glissa le diabolotin à la fillette.

— Oui, mais si on s'occupe trop d'eux, les pirates vont se faire défoncer. On les aide un max, puis dès qu'ils ont à peu près l'avantage...

— Hé, pourquoi vous vous battez pas ? Vous êtes avec eux ou quoi ? s'étonna un orphelin.

— Plus ou moins... » répondit la gamine en se jetant sur lui.

Ils avaient choisi leur camp, impossible d'en changer maintenant, ce ne devait pas être prévu par l'aventure. Impossible donc de faire marche arrière, il fallait vaincre. L'affrontement entre les mômes et les forbans se passa plus mal que la première fois. La

gamine se retrouva assez rapidement avec une jauge de santé dans le rouge. Charlie, également, dégustait. De leur côté, Peter et Crochet se livraient un duel acharné à proximité de la cascade. Malgré le fait que le gamin en vert puisse voler, le capitaine s'en sortait bien. Puis un discret bruit de réveil se fit entendre. L'homme devint blême. Peter voulut en profiter. Le voilà ralenti par un maléfice de Charlie. Qu'à cela ne tienne, il bouscula quand même Crochet. Le crocodile sortit sa tête de l'eau, ouvrit sa gueule béante. Angélique y logea une balle de pistolet dopée par son Super tir. Le saurien prit feu et replongea. Crochet retrouva son équilibre, le duel se poursuivit. Le crocodile monta sur la terre ferme et se rua sur Angélique alors qu'elle se faisait au même moment attaquer par un gosse.

« Je vais te couper les couettes et te les faire manger, sale méchante ! »

Elle se décala et ce fut lui que le reptile broya. Elle et le diabolotin parvinrent à terrasser le saurien qui, en rendant l'âme, vomit un réveil matin. Charlie s'en empara. L'objet disparût. La fillette observa les environs. La plupart des belligérants étaient à terre. Le capitaine Crochet était en train de dominer Peter Pan. Il finit par le blesser. Le mioche s'étala avec un cri perçant.

« Qui a dit que je ne gagnerais jamais ? » jubila l'homme, juste avant d'achever son ennemi juré.

Ce fut la joie chez les pirates et l'accablement chez les morveux.

« Victoire ! Plus rien ne peut nous empêcher d'obtenir le secret de la jeunesse éternelle ! Plus rien ! déclara Crochet. Et c'est grâce à vous, ajouta-t-il en se tournant vers le duo. Qui plus est, vous m'avez débarrassé de cette chose affreuse, ce crocodile qui me poursuivait sans relâche ! Je sais être généreux avec ceux qui le méritent. »

Tout devint noir. Il n'y eut plus que la voix du narrateur, comme au lancement de la quête.

* Après la mort de Peter Pan, l'île devint l'ombre d'elle-même. La nature si luxuriante se fana. Les fées dépérèrent. Malgré toutes ses recherches, le capitaine Crochet ne trouva pas ce qu'il convoitait. Il se consola en allant vendre comme esclaves les enfants survivants. Homme de parole, il permit également à Angélique Castagne et Charlie Vermillon de retourner sur l'archipel de Mortebrume. *

Le récit achevé, le mot "FIN" s'inscrivit. Puis il y eut un flash blanc.

* Hameau de Ternerive, zone sûre. *

La fillette et le diabolin se retrouvèrent sur le rocher où ils s'étaient installés au moment d'ouvrir le livre. Ils tenaient celui-ci en main, à la dernière page, comme s'ils venaient de le terminer. Face à eux, la mer plutôt calme ondulait. Le ciel s'éclaircissait, c'était tout juste l'aube.

* Tu as gagné 2 niveaux. Tu as gagné 2 trophées. Note d'interprétation : 3/10. Récompense d'interprétation aucune. Secrets trouvés : 1/3. Il s'est écoulé 21 heures, 38 minutes et 7 secondes. *

« On est resté ici pendant tout ce temps ? On aurait pu se faire tuer ! s'inquiéta la gamine.

— Non, rassure-toi. Quand on fait une aventure, on disparaît. »

Ils se levèrent.

« Alors, t'as trouvé ça comment ? demanda Charlie.

— Et ben... spécial. J'ai adoré les mises en scène, c'est super immersif. Mais je sais pas, on n'aurait peut-être pas dû aider le capitaine.

— Tu sais, concrètement, on n'a tué personne. Il n'y avait que des PNJ. Si on recommence, ils seront tous là et ils auront tout oublié. Tout ce qui se passe dans l'aventure ne compte plus après, sauf ce qui est indiqué au départ.

— Donc notre vie perdue ?

— Sans conséquence. Et puis c'était un essai, pas une vie.

— Et toi, ton avis sur l'aventure.

— J'ai trouvé ça très sympa. Et concernant le choix qu'on a fait, ben il a donné à l'histoire une tournure inattendue.

— On pourra recommencer et prendre le camp de Peter pan ?

— Oui, mais on ne peut obtenir les récompenses qu'une seule fois. Là, par exemple, on ne gagnera plus rien en facile, moyen et difficile, puisqu'on l'a réussi en difficile. Faudrait la faire en extrême pour gagner le trophée et le niveau qui nous manquent ainsi que le fameux cadeau mystère.

— En extrême, je suis sûre qu'on peut y arriver. Viens on tente, en prenant le camp de Peter Pan, histoire de faire d'une pierre deux coups.

— Heu, franchement, si on fait une aventure en extrême, je crois qu'il est préférable de parfaitement connaître son déroulement. Ce sera pas le cas si on change de camp. Du coup, quitte à ne rien gagner, autant refaire l'aventure en facile, on sera relax. On pourrait aussi tenter par la même occasion d'avoir les notes d'interprétation les plus élevées possibles. On pourrait aussi chercher les secrets. Là on n'en a eu qu'un seul sur trois. T'en dis quoi ?

— Ils servent à quoi les secrets ?

— À rien, juste à faire joli dans le journal de quêtes et à grimper dans le classement des collectionneurs.

— Alors j'en dis que je suis d'accord, mais pas en facile, en normal. Non parce que tuer les méchants d'une pichenette, ça risque de rendre les choses un peu ridicule. »

Charlie acquiesça. Ils se rassirent et se lancèrent. Ils libérèrent ainsi l'Île des Orphelins de l'ignoble Capitaine Crochet. Ils trouvèrent un deuxième secret, le fifre de Peter, caché dans son arbre maison. Angélique obtint un honorable 6 sur 10 en interprétation. Elle avait encore des progrès à faire pour égaler son collègue qui lui décrocha un 9 sur 10. De retour au hameau de Ternerive, ils quittèrent la plage avec le sourire.

Chapitre 14

Champions des Morts

* Tu as dormi 8 heures. *

Angélique ouvrit les yeux. Une soirée maussade filtrait par les vitres crasseuses de sa chambre. Elle se leva et consulta sa fiche. "Niveau : 7". "Santé : 150/150". "Tonus : 200/200". "Mana : 25/25". Sa Récupération du tonus était maintenant de niveau 4. Elle n'en aurait jamais assez ! Son Super tir et sa Super frappe, quant à eux, étaient désormais de niveau 2. Elle estimait avoir de quoi les alimenter convenablement. Elle passa sur la fiche de Charlie. "Niveau : 7". "Santé : 94/94". "Tonus : 15/15". "Mana : 260/260". Petit à petit, leurs ressources à tous deux devenaient conséquentes. Elles étaient déjà incomparablement plus élevées que lors de leur naissance. C'était agréable de progresser. Angélique sortit. Dans le couloir, elle retrouva Charlie. Ils prirent la direction des escaliers tout en se mettant à bavarder.

« Alors, quoi de neuf pour ta montée de niveau ? demanda la fillette.

— Une Récupération du mana toujours plus rapide et la capacité de pouvoir voler.

— Voler ? Dans le ciel ou dans les poches ?

— J'aurais tendance à dire dans le ciel, mais ce serait exagéré. Concrètement, je peux juste voleter durant quelques secondes. Comme ça. »

Il fit la démonstration en bondissant depuis la première marche pour ensuite atterrir en douceur jusqu'à la dernière. Ses ailes s'étaient agitées mais quelque chose dans ce mouvement manquait un peu de crédibilité. Du coup, l'action s'apparentait à de la lévitation.

« Pas mal. Ça va te servir à quoi ?

— J'anticipe sur les zones axées plateformes. Je n'ai pas envie de perdre des vies juste en me vautrant lors d'un saut.

— Je vois. Je devrais peut-être prendre la même chose.

— Tu ne pourras pas, il faut avoir des ailes pour avoir accès à cette capacité. Mais il en existe d'autres, comme le Super saut, qui feront tout autant l'affaire.

— Je confirme », déclara un homme qui venait tout juste d'arriver vers l'escalier.

La fillette reconnu le baroudeur qu'elle avait rencontré lors de son arrivée dans ce monde. Clément Gaillard lui sourit. Son infobulle indiquait qu'il était maintenant de niveau 10. Derrière lui se profilèrent ses deux compagnons, l'extraterrestre, Bobby Solar et la femme, Diane Vermont.

« J'utilise Super saut et ça marche du tonnerre, reprit Clément.

— Heu, merci, répondit Angélique. Je testerai.

— Dis donc, vous progressez vite tous les deux, nota Clément. Déjà niveau 7.

— Les niveaux sont de plus en plus durs à prendre, intervint Diane. C'est normal qu'on se fasse un peu rattraper.

— Et puis faut dire qu'on prend notre temps », ajouta Bobby avec un sourire en direction du baroudeur.

Ce dernier rit.

« Au fait, j'y pense. Vous savez où il y a d'autres aventures ? demanda Angélique. On a fait celle de l'Île des Orphelins et on a trouvé ça très chouette.

— Dans le Hameau de Ternerive, il n'y en a pas d'autre, dit Clément. En tous cas, on n'en a pas trouvé d'autre. Par contre, il y en a une pas trop loin, dans le Bois lépreux. Trouvez la tombe au milieu de la clairière et vous pourrez la déclencher.

— Le scénario n'est pas top, déclara Bobby. C'est clairement pas au niveau de l'Île des Orphelins. Mais elle offre une expérience assez intéressante. En tout cas, moi, elle m'a donné envie de la recommencer juste pour le plaisir.

— Le Bois lépreux, il est où ? questionna Charlie.

— Passez par le Marais poisseux, fit Clément. C'est à l'ouest. Et vous avez le niveau, pas de souci pour ça. Prenez juste garde aux champions, ils rigolent pas. »

Les deux groupes se saluèrent puis se séparèrent. Le baroudeur et sa compagnie allaient visiblement dormir.

« Alors, on fait un tour au Bois lépreux ? demanda Angélique, une fois dans la salle commune.

— Pourquoi pas. Ça nous fera découvrir une nouvelle zone, et puis il y a cette aventure. Après, je serais un peu tenté de faire quelques-unes des quêtes du hameau, juste histoire de compléter cet endroit.

— Ben justement, on peut le faire après. »

Ils s'interrompirent. La télé diffusait le journal et le mot GAME venait d'être prononcé. Le duo se tourna vers le petit écran en noir et blanc. Il y découvrit un des reporter grenouille de TL1, en tenue de cosmonaute, sur une station spatiale passablement animée.

« ... En effet, comment ne pas songer à cette piste tant la victoire du Dr Red est inattendue ? Un clan en ruine, nourrissant des ambitions démesurées, puis cette conquête miraculeuse face à des forces organisées, largement supérieures en nombre et en niveau. Alors certes, ledit docteur prétend avoir eu une idée de génie et il trouve très vexant qu'on refuse de l'admettre. N'en demeure pas moins que plusieurs témoignages du clan vaincu rapportent la présence de mystérieux alliés du Docteur, débarqués de nulle part et faisant des ravages. Le GAME est-il ou non intervenu ? À chacun de se faire son avis. Ce qui est sûr, c'est que l'ascension surprise du Dr Red change la donne dans le secteur. Ses penchants mégalos risquent de le faire convoiter d'autres stations, la résistance doit se reprendre. C'était Luck Bulle pour TL1, à vous les studios !

— Aider le mal pour aider le jeu, murmura le diabolin.

— Moi, ce que j'aurais aimé savoir, c'est si cette victoire surprise a respecté la charte, déclara la fillette.

— Je suppose que oui, sinon ça aurait été souligné. Les infos raffolent des scandales.

— Merde, du coup j'ai de nouveau envie de m'occuper du second trésor secret.

— Si on fait l'aventure du bois en difficile, on gagnera encore deux niveaux. Et peut-être qu'on gagnera un troisième niveau rien qu'en visitant la zone. Après ça, on sera probablement assez forts pour affronter les épreuves de William. »

Angélique réfléchit un instant avant de conclure :

« Ok, c'est décidé, on fait ça. »

Elle faillit quitter sur l'instant l'auberge, mais la suite des infos accrocha son attention. Ginette Pérol faisait maintenant l'éloge de

Boris le Destructeur, ce viking guerrier revenu dans la compétition sportive de façon plus que spectaculaire. De brefs extraits de ses combats se succédèrent, le montrant tour à tour vaincre un robot, un ogre et un chevalier. La fillette apprécia son style brutal et implacable. Un jour, elle serait aussi redoutable, se promit-elle.

* Bois lépreux *

Voilà, ils y étaient. Le duo avait fait ses préparatifs avant de quitter la sécurité relative du hameau. Les monstres du Marais poisseux ne lui posant plus l'ombre d'une difficulté, il lui fut très facile de trouver les bois.

« Bon, d'après ce panneau, l'accès est déconseillé aux PJ inférieurs au niveau 5, commenta Angélique. On devrait s'en sortir à l'aise.

— Soyons quand même prudents. On nous a mis en garde contre les champions. »

Ils s'avancèrent parmi les arbres moribonds, les buissons épineux et la mousse putride. La musique ténue de la zone, jouée à la flûte dépressive, s'accompagnait de moult craquements et grincements. Le vent soupirant et quelques corbeaux de mauvais augure complétaient le sinistre concert. Angélique se dit qu'une sorcière aurait été ici tout à fait à sa place, mais ce furent des squelettes qui vinrent à leur rencontre. Certains étaient armés d'arbalètes. La fillette, qui ouvrait la marche, évitait sans mal la plupart des carreaux. Les cadences de tir étaient trop lentes pour lui poser problème, surtout que Charlie ne manquait pas d'encore plus les ralentir via ses sortilèges. Les monstres ne faisaient pas long feu. Cependant ils étaient nombreux et les blessures qu'ils infligeaient n'étaient pas négligeables. Ce n'était pas une zone pour nouveau-né, c'était évident.

« C'est dommage, j'ai pas l'impression qu'on se fasse beaucoup plus d'argent, nota Angélique en récupérant les pièces de cuivre lâchées par le dernier adversaire.

— J'ai lu que le rapport puissance/gain d'argent des monstres n'est pas proportionnel. Certains monstres peuvent donc se montrer beaucoup plus intéressants que d'autres si on veut juste se remplir les poches.

— Ben en tous cas, ici, on trouve de la poudre d'os en masse, dit la fillette en récupérant ce type d'objet.

— Je devrais peut-être me lancer dans l'artisanat un de ces quatre. »

Les combats se succédaient de manière si rapprochée qu'il semblait n'y en avoir qu'un seul, sans fin. La zone était littéralement infestée. Il fallut néanmoins près de vingt minutes pour dénicher le premier champion, un général squelette ayant la capacité d'invoquer des morts-vivants.

« Comme s'il n'y en avait pas déjà assez... » bougonna Angélique qui n'avait pas hésité à se focaliser sur la menace pour l'effacer au plus vite.

Son cœur s'était mis à battre mais rien de très embarrassant. Une petite pause passée à siroter du rhum suffit à se restaurer. Une petite pause qui lui sembla néanmoins trop longue.

« Bon, la prochaine fois, c'est sûr, je prends la capacité qui permet de digérer deux choses à la fois. »

Un peu plus tard, son narrateur l'informa d'une situation inédite.

* Inventaire plein. *

Cent objets déjà stockés. Elle ne pouvait plus rien prendre. Charlie ne tarda pas à se retrouver dans la même situation. Dès lors, il fallut faire du tri, chose plutôt facile lorsque les trois quarts des trouvailles n'étaient que du bric-à-brac sans aucun intérêt. Ce fut par hasard que le duo tomba sur la clairière. En son centre se dressait, comme annoncé, une pierre tombale. Et au-dessus de la pierre tombale flottait un point d'exclamation doré.

« Ci-gît Sir Orfroid, preux paladin ayant repoussé de sa lame les assauts du nécromancien, lut le diabolotin.

— Comment on fait pour déclencher l'aventure ? »

Charlie toucha la pierre et ferma les yeux.

« Ça se passe tout dans les fonctions primaires », constata-t-il.

Elle l'imita et se retrouva devant un court texte :

"Participez à la grande bataille entre le nécromancien et le paladin. Choisissez votre camp."

« Ha ok, niveau scénario, c'est léger, dit la fillette.

— Le choix du camp va peut-être n'être qu'esthétique si c'est vraiment basique.

— Bon ben dans ce cas, nécromancien ?

— Nécromancien », confirma Charlie.

Ils validèrent leur choix. Un nouveau menu s'afficha, permettant de sélectionner la difficulté. C'était exactement les mêmes gains et risques que lors de l'aventure précédente.

« Difficile ? proposa Angélique. On sera niveau 9 et on aura en tout quatre trophées, assez pour l'invitation.

— Ok, ça me va. »

Ils confirmèrent et il y eut un flash blanc.

Les deux amis se retrouvèrent devant un individu, tout de noir vêtu, aux mains décharnées, au visage caché dans l'ombre, tenant un bâton d'os. Ses yeux, d'un vert venimeux, luisaient par-delà l'obscurité de son capuchon.

« Ha, mes chers champions ! commença le nécromancien d'une voix désincarnée. Nous y voici, la bataille ultime ! D'un côté la mort si belle, si douce, de l'autre la vie, si répugnante et abjecte ! Vous devez faire en sorte de me protéger, moi et mes projets, ainsi que de vaincre l'ennemi. Soyez à la hauteur ! »

Le reste du décor se dévoila. Le nécromancien se tenait à côté d'un temple noir en modèle réduit. Le bâtiment était à peine plus haut que lui et ne devait pas occuper plus de trois mètres carrés. Un peu plus loin, il y avait une sorte de fissure dans le sol d'où jaillissait une fumée verdâtre lumineuse. La fissure avait à peu près les mêmes dimensions que le temple. Trois silhouettes sombres faisaient des va-et-vient afin de prendre un peu de fumée et de la ramener au temple. Tout ceci se déroulait au milieu d'une clairière à peu près similaire à celle où se trouvait la pierre tombale. La musique avait changé. Elle était plus martiale, sans encore vraiment s'enflammer. Son timbre lugubre témoignait du camp choisi.

« C'est quoi ce délire, où est l'armée ? » demanda Angélique, les yeux écarquillés.

Elle était déconcertée. Elle s'attendait à découvrir un champ de bataille, des régiments, peut-être des fortifications. Même le diabolin semblait un peu perdu.

« Heu, je sais pas. Attends une seconde, dit-il en fermant les yeux.

— On dirait qu'il n'y a même pas de jeu de rôle. »

Angélique se regarda. Son équipement était resté identique. Elle vérifia son inventaire. Il était lui aussi inchangé à une exception près : les vies n'étaient plus indiquées. Elles n'avaient même pas été remplacées par un nombre de tentatives.

« Ok, je comprends un peu mieux, dit Charlie en rouvrant les yeux.

— Vas-y, je suis toute ouïe.

— En fait, le nécromancien va construire sa base et son armée. Ça, l'espèce de fumée qui sort de la fissure, ce sont des ressources. Il la récolte avec ses ombres qui jouent le rôle d'ouvriers. Regarde, il vient de créer une nouvelle ombre justement. »

Effectivement, une silhouette supplémentaire venait de sortir du temple. Elle se mit immédiatement au travail. Angélique vérifia les infobulles de chaque élément. Les silhouettes se nommaient des Ombres servantes. Le temple se nommait Temple des morts et la fissure, Puits d'énergie créatrice. Mis à part une jauge de santé, aucune donnée technique n'était fournie. La fillette croisa les bras.

« Et nous, on fait quoi ?

— On doit tuer le paladin avant que ne meure le nécromancien.

— Alors qu'est-ce qu'on attend ? On le trouve, on l'élimine et l'affaire est réglée ! »

Déjà elle commençait à s'éloigner. Elle réalisa que les bois étaient devenus bien plus denses, tellement dense en fait que les arbres formaient une véritable muraille. Des chemins bien délimités partaient de la clairière. Il y en avait trois.

« Attends ! Je ne suis pas certain qu'on puisse s'en prendre tout de suite au paladin ! Il doit être super protégé ! Lui, il a probablement une armée.

— Ben on va vérifier. Je ne me suis pas lancée là-dedans pour juste me tourner les pouces. »

Elle s'engagea au hasard sur un des chemins. Assez large, il conduisait à une autre clairière d'où partaient d'autres chemins.

« Allons bon, c'est un labyrinthe ou quoi !

— Pas vraiment. On peut consulter une mini-carte, dit Charlie en la rejoignant. Le terrain de jeu est carré. Nous, on est en bas, le paladin est en haut. Il y a une rivière qui sépare en deux le terrain, horizontalement. Les deux rives sont complètement symétriques.

— On peut la voir où cette carte. Ha mais je suis bête, c'est toujours pareil. »

Elle ferma les yeux et l'appela en pensée. La carte s'afficha.

« Heu, comment ça se fait qu'en haut il y a pleins de points rouges alors qu'en bas il n'y a que quelques points verts ?

— Le paladin doit déjà avoir une super base et des tas de soldats. Nous, on n'a presque rien.

— Je vois, je vois... Je commence à comprendre le principe. Ça va être de la stratégie. Des points rouges se déplacent. Ils franchissent la rivière. Ça doit être une attaque. Si je pige bien, on a tout intérêt à l'intercepter. Alors... le nécromancien, ça doit être ce symbole en forme de tête de mort... Nous on est juste un peu plus au nord, il y a nos têtes... On doit prendre le chemin de l'ouest. »

Elle rouvrit les yeux, repéra le bon chemin et s'y dirigea, suivie de Charlie. Ils se retrouvèrent dans une nouvelle clairière.

« Le décor est franchement pas top. Il manque vraiment de variété, déclara Angélique. Pour l'instant, j'avoue être un peu déçue. Je m'attendais pas du tout à un truc comme ça. J'espère que l'action va rattraper.

— On ne va pas tarder à le savoir. D'après la carte, les points rouges sont presque là. »

Il ne fallut en effet pas bien longtemps avant que ne débarquent une dizaine de soldats. Cinq archers, cinq épéistes. Leur équipement rutilant, leur esthétique harmonieuse, ils illustraient à merveille des combattants de la lumière.

« Ce sont les champions du nécromancien ! Tuez-les ! » cria l'un d'eux.

Peu emballée, Angélique ne se sentit pas forcée de répliquer verbalement, mais elle ne se jeta pas moins dans la bataille. Cette dernière fut âpre. Les soldats étaient en effet très loin d'être risibles et la fillette dû recourir à des potions de santé pour ne pas se faire abattre. Charlie également eut des difficultés. Il était peu résistant et les archers ne se privèrent pas de le prendre pour cible. Or le terrain

dégagé n'offrait aucun couvert. Malgré tout, le duo fut victorieux. Les corps des vaincus se volatilèrent sans rien laisser derrière eux.

« D'accord, ça plaisante pas, constata Angélique en vidant de suite une chope de bière afin de se restaurer tranquillement, pendant qu'elle le pouvait.

— On est en difficulté.

— Et heureusement d'ailleurs. Sinon je me serais ennuyée ferme. »

Elle ferma les yeux, consulta la carte. De nouveaux points rouges franchissaient la ligne bleue qui illustrait la rivière.

« Bon, faut qu'on bouge. Il y a du mouvement tout à l'est. Hum, question Charlie. On n'a pas de vie. Il se passe quoi si on meurt ?

— On peut ressusciter à un temple des morts, mais ça prendra de plus en plus de temps. La première résurrection prend déjà une minute. Vu la puissance de l'ennemi, le nécromancien ne fera pas long feu sans nous.

— J'espère quand même qu'il sait un peu se défendre parce que si ça continue comme ça, on n'aura très vite plus d'objets curatifs.

— C'est ennuyeux, en effet... J'ai déjà dû boire deux potions. Dès que j'aurai un sort pour me protéger, ça ira mieux mais là, c'est chaud.

— On va faire un test. Changement de direction, on retourne à notre base.

— Mais, on va l'exposer !

— On doit économiser nos ressources. Alors on doit profiter de l'aide du nécromancien. S'il peut attaquer sans être touché, ce sera parfait. »

De retour dans la clairière de départ, les deux amis découvrirent que le nombre d'ombres servantes était passé à six. De plus, un nouveau bâtiment était apparu, un cimetière qui avait à peu près les mêmes dimensions que le temple.

« Elles sont vraiment drôles ces constructions miniatures, dit Angélique.

— Oui, c'est spécial. Le groupe ennemi est quasiment là. »

Ils se mirent en position pour l'accueillir. Dix soldats apparurent.

« Mort au nécromancien et à ses sbires ! » crièrent-ils en se ruant au combat.

Le plan d'Angélique fonctionna plutôt bien. Le nécromancien se mit à lancer des éclairs dévastateurs, les adversaires tombèrent plus vite mais parvinrent tout de même à quelque peu le blesser, lui retirant environ un dixième de sa santé.

« Tu crois qu'elle remonte ? demanda Angélique.

— J'en n'ai pas l'impression. On pourra pas faire ça à chaque fois. »

Un guerrier squelette sortit du cimetière miniature. Une ombre servante cessa de récolter la fumée pour venir accomplir une sorte de rituel sur un espace dégagé. Un bâtiment commença à apparaître. Sa silhouette d'abord indistincte et vaporeuse gagnait peu à peu en netteté au milieu de lueurs magiques. En consultant l'infobulle, Angélique apprit que c'était un second cimetière qui était en train d'être construit. Elle se tourna vers son collègue.

« La production de notre armée est en cours. Il faut juste tenir assez longtemps.

— Vous pouvez donner des ordres à mes laquais pour mener à bien notre victoire, indiqua le nécromancien.

— Ça c'est bon à savoir, dit la fillette qui consulta une fois de plus la carte. Deux nouvelles attaques arrivent, une à l'ouest, une au centre.

— Si on les attend ici, elles vont se réunir, fit Charlie, quelque peu inquiet. Elles progressent au même rythme.

— On fonce sur l'un des groupes, puis on retourne ici pour éliminer le deuxième. »

La manœuvre s'avéra particulièrement périlleuse car les groupes en approche comportaient chacun non plus dix mais quinze soldats, dont sept archers qui à eux seuls faisaient des ravages sur les jauges de santé. Le duo préféra rester à distance, le temps de clairssemer les rangs adverses. Cela lui coûta du temps et des potions. Quand enfin il élimina le groupe en intégralité, la voix du nécromancien raisonna dans leurs têtes.

« Je suis attaqué ! Venez me défendre ! »

Le second groupe avait atteint la base. Il fallut y retourner au pas de course. Le combat fut plus rapide. Quelques guerriers squelettes avaient été créés et le nécromancien était tout de même puissant. Mais voilà la santé de ce dernier vidée d'un bon tiers.

« Merde mais c'est super dur ! nota Angélique, perplexe sur la conduite à tenir.

— Et c'est que le début. Je le sens mal.

— Tu parles, je commence enfin à m'amuser ! D'après la carte, on va avoir un peu de répit. Nos bâtiments ont été légèrement endommagés mais on n'a rien perdu. On a avec nous deux, non trois squelettes. Bientôt cinq, on les produit deux par deux. Hum... faudrait quand même se développer plus rapidement. C'est quoi les symboles jaunes tout à l'est et à l'ouest, sur notre rive ?

— Des puits d'énergie créative, comme celui que les ombres servantes sont en train d'exploiter. On pourrait demander à l'une de ces ombres de construire un temple des morts à proximité de ces puits. Plus de ressource c'est plus de production. Mais ça va pas être simple à défendre. Là, on n'a qu'un seul endroit à protéger et on a déjà du mal. Les puits sont loin les uns des autres.

— Faut quand même tenter. Prends une ombre et va à l'est. On doit avoir plusieurs bases.

— Halala, des points rouges en approche. Il était bref le pseudo répit. »

Angélique balaya la clairière du regard. Chacun des deux cimetières engendra un squelette. Il y en avait cinq maintenant, dont deux blessés par le précédent assaut. Une ombre se lançait dans la fabrication d'un troisième cimetière.

« Bon. On a des troupes, faut s'en servir. Hé, les tas d'os, tous avec moi ! Charlie, tu supervises notre nouvelle base à l'est. On communique par message pour se coordonner. »

La fillette, suivie par les guerriers morts-vivants intercepta les soldats. Cette fois, il y en avait vingt. Heureusement que ses alliés pouvaient encaisser. Elle se battit comme un beau diable et parvint, grâce à ses mouvements éclairs, à atteindre directement les archers pour les massacrer au corps à corps. Elle se retrouva cependant isolée et après avoir abattu son septième archer, elle tomba sous les coups des guerriers. Dès lors débuta pour elle une longue minute

d'impuissance. Devenue fantôme noyé par le vide, elle ne pouvait plus qu'observer l'extermination des squelettes. Les soldats survivants reprirent leur marche vers le nécromancien. Ce dernier, épaulé par deux nouveaux squelettes, ainsi que par Charlie qui était revenu, triompha, mais il avait désormais moins de la moitié de sa santé. La minute arriva à son terme. Il y eut un flash doré et Angélique réapparût à côté du temple des morts. Une brève inscription lui apprit que sa prochaine résurrection prendrait deux minutes.

« Et la nouvelle base ? demanda-t-elle aussitôt.

— Elle se construit. Ça doit être fait maintenant.

— On a vraiment besoin de plus de troupes. Heu, elle fabrique quoi cette ombre ? C'est pas un cimetière ? »

Elle regarda l'ombre invoquer une tourelle, haute à peine de deux mètres. L'infobulle indiquait Tour de garde.

« C'est une structure de défense, dit le diabolotin.

— Il nous en faut absolument sur notre nouvelle base.

— L'ennui, c'est qu'on ne peut pas tout avoir. On devrait laisser notre base principale se fortifier. Avec un peu de chance, elle pourra soutenir seule une attaque. Et nous, on pourra intervenir ailleurs, sur la nouvelle base par exemple.

— Tu as raison. Bon, on a de nouveau cinq squelettes, bientôt huit. Et une nouvelle attaque vient par ici. On l'attend sur place. Si on pouvait l'éliminer sans avoir de perte, ça nous mettrait bien. »

Chapitre 15

Petit Imprévu

* Tu as dormi 8 heures. *

Angélique ouvrit les yeux. C'était la nuit. La pluie battait contre la fenêtre. La chandelle tremblotait sur la table de chevet, offrant à la chambre un semblant de lumière. La fillette se leva et consulta sa fiche. "Niveau : 9". "Santé : 200/200". "Tonus : 250/250". "Mana : 25/25". Une Récupération du tonus au niveau 5 et un mouvement éclair au niveau 2 constituaient ses changements de capacités. Elle consulta la fiche de Charlie. "Niveau : 9". "Santé : 112/112". "Tonus : 15/15". "Mana : 330/330". Finalement, ils avaient triomphé de l'aventure. Cela avait été long, très long, trop long selon l'avis d'Angélique. En dépit de quelques moments forts qui lui laissaient de bons souvenirs, elle restait globalement déçue de cette expérience. Charlie, lui, avait adoré. C'était lui qui, petit à petit, s'était mis à dicter leur stratégie. C'était son truc. Défendre ici, attaquer là, séparer les troupes comme ça, construire ceci, améliorer cela... Il planifiait en arrière alors qu'elle frappait en avant. Elle était morte au moins quatre fois. Une chance que ces décès lui aient fait si peu d'effet. Ils n'étaient que de pâles copies d'une mort réelle entraînant la perte d'une vie, approchant du redouté Game Over. Angélique gagna le couloir, retrouvant son compère.

« Alors, remise de tes émotions ? lui demanda-t-il avec entrain.

— Remise de mon ennui tu veux plutôt dire ?

— Ho, allez, tu t'es éclatée à la fin, lors de la grande bataille contre Sir Orfroid.

— C'est vrai, ça ressemblait presque à quelque chose de crédible. Mais bon, trois heures juste pour arriver à ça...

— Je croyais que tu aimais le challenge ? Il y en avait dans cette aventure et pas qu'un peu. On était sur la brèche, toujours à deux doigts de l'échec. La jauge de santé du nécromancien pouvait en témoigner. Il lui restait quoi à la fin ? 10% ?

— Sans doute un peu plus. En fait, ce qui me dérange, c'est que ce n'était pas une aventure. Il n'y avait pas d'histoire. Moi, j'appelle ça une épreuve à la limite. »

Face à son air maussade, le diabolotin sembla chiffonné.

« Bon... je présume que tu ne voudras pas retenter pour voir ce que ça fait d'être avec le paladin », hasarda-t-il.

Elle faillit lui dire que c'était une évidence mais se ravisa.

« Avec le paladin, je crois que ça changera rien. Mais plus tard, pourquoi pas retenter avec le nécromancien en extrême. Maintenant, je sais à quoi m'attendre. J'arriverai peut-être à plus apprécier. Parce que c'est vrai, il y avait des trucs chouettes. Notre armée de squelettes, nos défenses en béton et tout et tout.

— On a fait des tas d'erreurs au début. En les corrigeant, on devrait bien s'en sortir ! » s'enthousiasma-t-il.

Ils se sourirent. Le malaise n'avait été qu'éphémère. Il ne leur arrivait pas souvent d'avoir des avis aussi divergents sur quelque chose.

« On verra bien. Bon, descendons. Il faut choisir la suite de notre programme. »

Ils se rendirent dans la salle commune. À une table, un nouveau-né dans sa tenue blanche assaillait de questions un PJ que la fillette et le diabolotin ne connaissaient que de vue. Le PJ en question, peut-être pour échapper à la curiosité du nouveau-né, se tourna vers eux et les interpela :

« Hé, vous deux, vous connaissez la nouvelle ?

— Laquelle ? fit Charlie.

— Il paraît que le Masque d'Argent fait encore des siennes. Il s'en prend aux bas niveaux et semble insaisissable. Certains disent qu'il triche.

— Ha bon ? Ben c'est plutôt une bonne nouvelle. S'il triche, il va se faire éliminer par les PNJ anti-fraude.

— J'sais pas. En tous cas, sa récompense a encore augmenté. »

La fillette se tourna vers la pancarte du hors-la-charte et constata effectivement que le nombre sous le portrait avait doublé. Elle se demanda si le Masque d'Argent avait un rapport avec le GAME, mais se dit que non. Le GAME respectait la charte.

« Ok, intervint-elle. Mais c'est pas tout ça, nous on a du travail. »

Elle était pressée de repartir à l'aventure, alors elle quitta sans tarder l'auberge, fuyant ainsi une probable discussion. Charlie la suivit. Tous deux tombèrent nez à nez avec un nouveau PJ, totalement inconnu celui-là. D'après son infobulle, il était de niveau 24 et appartenait au Collectif des Chasseurs de Trésors, un des clans locaux.

« Hé, vous deux, vous avez une seconde ? » demanda-t-il.

Il avait une dégaine de voyageur, un visage plutôt disgracieux mais un sourire affable.

« C'est pour quoi ? s'enquit la fillette.

— La nouvelle version de Lutrive se précise. L'Oracle l'a confirmé. Le clan du Collectif des Chasseurs de Trésors et le clan des Pirates Gentlemen se sont associés pour organiser une grande fête. Elle aura lieu à Tristevent durant la mise à jour. Pour participer, il faut donc pouvoir se rendre là-bas assez rapidement. Je constate que vous avez le niveau pour ça. Vous seriez intéressés ? C'est totalement gratuit.

— Ben, heu, pourquoi pas... dit Angélique.

— Oui, ça peut être intéressant, confirma Charlie.

— Vous faites équipes avec d'autres personnes ?

— Non, pas pour l'instant.

— Alors voici deux invitations. Bonne chance dans vos aventures et au plaisir de vous croiser à la fête ! »

L'homme leur tendit une paire de tickets, puis passa le seuil du Rhum Joyeux.

« Chouette, une fête en perspective ! commenta Charlie en examinant l'un des petits cartons.

Angélique fit de même.

"Fête de la v5

Ville de Tristevent, Quartier Sud, Place du Marché

L'événement débutera dès réception du message général annonçant la mise à jour.

Ticket à conserver pour participer au grand tirage au sort. De nombreux cadeaux à gagner."

« On va recevoir un message pour la mise à jour ? demanda la fillette.

— Apparemment, oui. Du coup, difficile de savoir de combien de temps on dispose.

— A mon avis, du temps, on en a encore à revendre. Et largement. Ça fait depuis qu'on est né qu'on en entend parler de cette v5.

— Ben justement, elle va finir par arriver. Le type l'a dit, elle se précise. J'aimerais bien m'y rendre. Pas toi ?

— Je sais pas trop... Il y a cette histoire de trésor caché à l'épave du vieux phare. Ça m'ennuie un peu d'encore laisser ça de côté.

— Le trésor va pas s'envoler. La fête, elle, est éphémère.

— Ouais mais bon, on ne va quand même pas poiroter en l'attendant. Ça se trouve, on en a encore pour des jours. »

Charlie devint pensif. Il sortit de son inventaire l'encyclopédie de Lutrive, la feuilleta puis déclara :

« Il y a une zone qui s'appelle le Vieux Phare, pas bien loin de Tristevent. Les deux zones sont accessibles par le Marécage des Murmures. On dirait que ça règle nos problèmes. On peut se rendre à l'épave du vieux phare et si la fête débute, on sera juste à côté.

— Ok, on fait ça », répondit la fillette en rangeant son ticket. On n'a plus qu'à se préparer. On commence à avoir pas mal d'UM. J'investirais bien dans des vies, histoire de se retrouver à trois chacun. On sera à l'abri des mauvaises surprises.

— Tout à fait d'accord. »

Aussitôt dit, aussitôt fait. Ils passèrent à la banque pour retirer une bonne partie de leurs économies, puis rejoignirent le Bazar de Pablo. Enfin, ils quittèrent le bourg.

* Falaises rocheuses *

D'après la carte de Charlie, contenue dans son encyclopédie, il fallait passer par cette zone pour atteindre le Marécage des Murmures. Ils y croisèrent des crabes géants, plutôt coriaces mais qui ne faisaient pas le poids face au duo. Il en allait de même pour les squelettes de naufragés. Le plus grand danger restait les chutes de pierres qui s'abattaient sur les corniches, ainsi que les trous qu'il fallait sauter. Le vent sifflait contre les parois abruptes, engendrant une étrange mélodie. La musique s'y accordait subtilement. Le décor était dominé

par le gris, le gris de la brume, le gris du ciel, le gris des rochers. La plage et la mer nuançaient à peine cette grisaille.

« Ha, je suis content ! C'était bien utile de prendre le vol ! dit Charlie qui pouvait franchir les trous sereinement.

— Moi je m'en sors très bien sans rien.

— Parce que ce sont de petits trous. Attends d'être confrontée à une zone de plateformes plus corsée !

— Il suffit d'être précis et...

Angélique faillit tomber. Elle acheva tout de même sa phrase, comme si de rien n'était.

— ...et ça passe comme une lettre à la poste ! Mais, hum, c'est vrai que je prendrai Super saut. Surtout que ça doit se combiner avec de chouettes attaques. Tel un aigle, je fondrai des cieux pour pourfendre mes ennemis ! »

Elle ricana de façon diabolique. Le diabolotin sourit et le trajet se poursuivit sans embûche.

* Marécage des Murmures *

« Ça ressemble au Marais Poisseux, déclara Angélique.

— Oui, c'est le même type d'environnement. Et pourtant c'est pas du tout la même ambiance. »

Ici, pas de musique à proprement parler, mais des chuchotements perdus dans le vent. Parfois un rire ténu, parfois un vague sanglot ponctuait cette oppressante atmosphère. Le soir était en train de tomber.

« Il va falloir commencer à être prudent, poursuivit Charlie. Enfin plus prudent que d'habitude. D'après ce panneau, la zone peut se révéler très dangereuse. Elle convient au niveau 5 si on reste dans sa partie la plus facile, sinon faut être de niveau 25 pour pouvoir aller de partout.

— C'est bizarre qu'il y ait un tel changement de difficulté au sein de la même zone. Je croyais qu'une zone devait être un minimum homogène.

— Celle-ci sert de carrefour à tout un tas d'autres zones, certaines étant pour des PJ expérimentés. Je présume que c'est pour ça. Et puis le Marécage est immense. Rien à voir avec le Marais poisseux. »

Le duo, qui s'était un instant arrêté pour regarder, se remit en route. Il ne tarda pas à croiser des zombis putréfiés particulièrement laids. Ils étaient plus puissants que leur version classique, mais pas d'avantage réactifs. Ils trépassaient un à un sous les coups de pistolet et les sortilèges. Les crapauds géants se révélèrent être des ennemis bien plus enquiquinants. Ils se déplaçaient par de grands bonds et attaquaient soit avec leur longue langue, soit en crachant une infâme substance glaireuse. L'un de ces verdâtres projectiles atteignit la fillette.

* Tu es empoisonnée. *

Dès lors, sa santé commença à descendre progressivement. Elle ressentait de faibles mais régulières décharges de douleur. C'était très désagréable.

« Fais attention Charlie, leurs tirs sont empoisonnés !

— On dirait que les antidotes qu'on a pris dès notre arrivée à Mortebrume vont enfin servir.

— Ha oui, les antidotes. »

Elle en utilisa un. Sa santé cessa aussitôt de baisser.

« Ils font comment ceux qui n'en ont pas ?

— Ils morflent jusqu'à ce que l'empoisonnement cesse de lui-même.

— Ok. On se concentre sur les crapauds pour les éliminer au plus vite. »

Ceux-ci, en mourant, laissait parfois du "Jus de Pustule" en tant qu'objet. Le duo progressa prudemment au début, mais il constata qu'effectivement, dans cette partie, il ne risquait pas grand-chose. Son rythme s'accéléra. La nuit était presque là lorsqu'il parvint à une stèle de résurrection ayant l'aspect d'une troublante statue féminine. La gamine l'activa. Le diabolin jeta un coup d'œil au panneau qui se dressait juste à côté.

« Si on veut aller à Tristevent, c'est à gauche. Pour le vieux phare, c'est à droite.

— Alors à droite.

— Je pense qu'on devrait plutôt aller en ville, ne serait-ce que pour nous ravitailler en potions de santé et en antidotes.

— Toi, tu penses à la fête.

— Ben, si jamais elle débute, on sera là pour en profiter. N'oublie pas qu'il y a un tirage au sort avec des cadeaux à la clé. Sinon, si c'est trop tôt, on file chercher notre trésor dans les meilleures conditions.

— Ok, ça va, allons-y... » soupira-t-elle.

Avec un peu de chance, ce ne serait qu'un bref détour. Ils étaient à peine en train de s'éloigner de la stèle lorsque son narrateur la détrompa :

* Tu as reçu un message. *

« Tiens tiens, on dirait que ça ne sera pas trop tôt ! » fanfaronna Charlie.

Le message avait pour intitulé "MAJ vers la v5" et pour expéditeur "Le Concepteur".

"Chers PJ,

Le 22 février 11 à 12h00 aura lieu la mise à jour vers la 5ème version de Lutrive. L'univers risque de devenir instable durant plusieurs minutes. Lors de cette période, il est déconseillé d'entreprendre des actions complexes. Vous serez informés du déroulement de la procédure. En cas de bug, signalez-le rapidement dans un temple.

Cordialement,

Le Concepteur"

« Le 22 février à midi, ça nous laisse du temps.

— Oui mais non, la fête débute dès maintenant. Le ticket le stipule.

— Ralala ! Les imprévus, c'est chiant !

— Il doit n'y avoir que toi qui râle à cause d'une fête ! Tu ne serais pas en train de me refaire un caprice de petite fille ?

— Espèce de sale diabolotin, ma vengeance sera terrible, terrible ! »

La nuit était à présent tombée. Les murmures étaient plus discordants, plus inquiétants. Des hurlements lointains, des ricanements très proches... l'atmosphère sonore était décidément très

réussie. Le duo marchait à la lueur d'une torche. Autour de lui, des eaux stagnantes, des joncs et des arbres épars sortaient de l'obscurité pour y retourner peu après. Le brouillard était devenu très épais. Heureusement, le sentier boueux se distinguait assez facilement du reste du décor. Angélique pestait contre les crapauds. Elle avait beau esquiver la plupart de leurs projectiles, il y en avait toujours un qui parvenait à la toucher de temps en temps.

« Le poison, c'est chiant ! Faudrait que je me trouve une capacité plus efficace que Mouvement éclair pour tout éviter.

— Plus on montera de niveau, plus on aura de choix dans l'équipement. Il nous sera possible d'augmenter nos résistances face à un élément, comme le poison.

— J'ai hâte... Au fait, on n'est pas sensés bientôt arriver ?

— D'après le plan de l'encyclopédie, si. On traverse le marécage en largeur or il est bien plus long que large. Mais le plan est vraiment sommaire. »

Ils cheminaient dans cette zone depuis au moins quatre heures.

« Après... c'est vrai qu'on y est depuis une plombe, reprit Charlie, au terme d'une courte cogitation. J'espère qu'on s'est pas plantés de route.

— Tiens, je t'ai fait flipper !

— Mais pas du tout !

— Mais si mais si ! Mais rassure-toi, je crois pas qu'on puisse se planter. On suit les panneaux et si on s'était perdus, on aurait rencontré des monstres bien plus forts. Là, c'est l'inverse, on ne croise pratiquement plus aucun ennemi. Des PJ dans le coin ont dû faire le ménage récemment. La ville est dans les parages. »

Et effectivement, quelques minutes plus tard, ils distinguèrent devant eux un mur avec une grande arche cernée de flambeaux.

« Et ben voilà, on y est, annonça la fillette. J'espère que cette fête vaut le coup ! »

* Ruines des Murmures *

Ils s'immobilisèrent sous l'arche. Leur torche dévoilait une allée pavée à demi ensevelie sous les hautes herbes. Des édifices délabrés l'entouraient. Des violons mélancoliques s'étaient mis à jouer. Sous leurs pieds, un symbole en spirale s'illumina.

« C'est pas du tout le bon endroit ! s'alarma le diabolotin. La cité s'appelle Tristevent. Là, ce n'est même pas une zone sûre.

— Bon ben finalement on s'est plantés. Et bien demi-tour. On n'a qu'à retourner au dernier panneau. C'est là qu'on a dû se gourer. »

Ils se retournèrent. Stupéfaction ! Quelqu'un se tenait au milieu du chemin, bras croisés. C'était un grand homme mince avec un costume rouge, de longs cheveux gris et... un hideux masque d'argent grimaçant. Son infobulle était curieusement chiche en informations. "Masque d'Argent (PJ)" était tout ce qu'on pouvait lire dessus.

« Ho merde ! glapit Charlie. Le... le psychopathe !

— Bonsoir jeunes gens ! »

Sa voix était douce et enjouée. La gamine brandit sa rapière, prête à se défendre.

« Si vous croyez qu'on va se laisser faire ! » gronda-t-elle.

C'était une réaction instinctive. Elle était encore sous le coup de la surprise.

« Angélique, d'après la pancarte de l'auberge, il est de haut niveau ! On n'a pas la moindre chance contre lui !

— Ouais ben c'est pas écrit sur lui. Je demande qu'à voir !

— Allons allons, du calme ! » gloussa le Masque d'Argent.

Hors de question de flancher face à ce type, songeait la fillette.

« Qu'est-ce que vous voulez ? cracha-t-elle, bravache. Il paraît que vous vous en prenez aux bas niveaux !

— Il paraît oui. En vérité, je les fais jouer à ma loterie. Or il se trouve que vous êtes des bas niveaux. Quelle chance !

— Et si on veut pas ? »

Le criminel décroisa les bras. Dans l'une de ses mains gantées, une statuette funèbre se matérialisa.

« Elle n'a pas voulu jouer. Tant pis pour elle, ricana-t-il en laissant tomber l'objet dans la boue. Remarquez, elle n'était pas vraiment de bas niveau, ça peut s'expliquer.

— Et elle sert à quoi votre loterie ? reprit la gamine qui faisait de son mieux pour demeurer inébranlable.

— D'abord, laissez-moi vous expliquer votre situation. J'ai changé les panneaux et tué tous les monstres dangereux sur votre passage. Vous vous trouvez dans un coin réservé à des PJ au moins de niveau 25. Si vous mourez, c'est ici-même que vous allez ressusciter.

Plus le temps passe, plus les monstres vont revenir, plus vous serez bloqués. Les vies partent vite, j'espère que vous en avez beaucoup. »

Toucher aux panneaux, c'était contraire à la charte. Angélique n'en fut pas étonnée. Le Masque d'Argent n'était pas en tête de la liste noire pour rien. Elle s'accrochait à sa hargne car derrière, il n'y avait plus que la peur. Elle réalisait peu à peu l'ampleur du piège. Son collègue, en retrait, la laissait parler.

« Vous n'avez aucun mérite ! On est dix fois moins puissants que vous !

— Aucun mérite ? Au contraire ! Quel challenge d'être le plus grand hors-la-charte de tout Lutrive ! Des tas de PJ veulent ma peau ! Chaque jour est une épreuve ! Chaque épreuve me rend plus célèbre ! Mon nom sera sur toutes les lèvres !

— Vous allez vous faire éliminer, voilà tout ce que vous aurez gagné.

— Peut-être. C'est le jeu. Mais mieux vaut une existence courte et palpitante qu'une longue et ennuyeuse. »

L'homme fit apparaître dans sa main un petit boîtier muni d'un bouton et d'une fente. L'appareil était tout aussi rouge que son costume. Lorsqu'il recommença à s'exprimer, ce fut avec exaltation.

« Vous la reconnaissez ? La loterie... la divine loterie... Ne vous a-t-elle pas marqués ? On a tous dû se soumettre à son verdict. Elle est le commencement. Elle trace notre avenir. On appuie et hop, on sera beau, on sera laid, on sera fort, on sera faible, on sera banal, on sera exceptionnel. »

Cette fois, la petite fille ne put réprimer son trouble.

« C'est la loterie ? La vraie ?

— Non, c'est pas possible », observa anxieusement Charlie.

Sa réplique fut presque couverte par l'hilarité du psychopathe. La fillette se sentit stupide. Elle se renfroigna.

« Ha, que n'aurais-je donné pour obtenir l'authentique loterie ! Elle hante mes pensées, vous n'imaginez pas à quel point ! Celle-là n'est qu'une reproduction. Pour vous, elle n'en est pas moins réelle. Vous allez jouer et j'appliquerai son verdict. »

Il leur présenta le boîtier avec une solennité étudiée. Ensuite, il poursuivit d'un ton éminemment sérieux :

« Carte bleue, je vous offre un cadeau. Carte verte, je ne fais rien. Carte jaune, je vous dépouille. Carte rouge, je vous tue jusqu'à ce que Game Over s'ensuive. »

La gamine et le diabolin fixaient le bouton, médusés.

« Allez, jouez, chacun à votre tour. »

Le silence tomba. Personne ne bougea. Angélique n'avait vraiment pas envie de se plier à la volonté de ce type aux horripilantes manières. Et visiblement, Charlie avait aussi des réticences.

« Je compte jusqu'à dix. Si vous n'avez pas joué d'ici là, je vous fais perdre une vie. Un. Deux. Trois. Quatre. ... »

De mauvaise grâce, le diabolin pressa le bouton. Une carte jaune gicla de l'appareil, lui arrachant une expression dépitée.

« Tirage terminé ! Voyez le bon côté de la chose, vous échappez au pire ! » annonça joyeusement le Masque d'Argent.

Il sortit de nulle part un petit coffret noir qu'il ouvrit face à Charlie. Des volutes mauves s'en échappèrent, enveloppèrent le diabolin avant de retourner à l'intérieur, laissant le petit démon tout nu. Privé de ses lunettes, il sembla aussitôt un peu perdu. Ce spectacle mit la fillette hors d'elle. Elle leva son pistolet et tira sur le criminel. Elle se rua ensuite au contact, utilisant toutes les capacités dont elle disposait.

« On n'est pas vos jouets, espèce d'ordure ! » cria-t-elle.

L'homme en rouge, sans broncher le moins du monde, dégaina une paire de longues lames ouvragées. Dès le premier coup, Angélique se sentit brutalement expulsée dans le néant. Elle aperçut, sous elle, son avatar décapité recevoir un second coup qui le trancha en deux parties verticales. Elles tombèrent au sol, chacune de leur côté, dévoilant une purée rouge.

* Tu es morte. *

Le nombre de vie s'afficha, ainsi que le décompte et l'option ressusciter. Accablée, elle la sélectionna.

« Ha, vous revoilà parmi nous ! ricana le hors-la-charte. Puisque vous êtes invulnérable pendant dix secondes, je ne vais même plus avoir besoin de compter. »

Angélique, nimbée d'or, était assise dans le sang, à proximité de son cadavre en pièces. Malgré le choc de son trépas, elle se releva immédiatement, armes en main.

« J'ai pas dit mon dernier mot !

— Non, ne te bats pas, ça sert à rien, lui souffla Charlie. Il a probablement tellement de défense que tu ne lui fais aucun dégât. »

Il avait raison, elle s'en rendait compte. Quelques secondes d'invulnérabilité ne pouvaient pas lui permettre de vaincre un adversaire aussi fort. Et elle était certaine que la fuite était aussi inutile. Soit elle coopérait, soit c'était la fin, une fin définitive. Cette pensée lui était insupportable. Histoire de ne pas tout de suite obéir, elle toucha du pied sa dépouille qui se volatilisa.

* Corps récupéré. *

Et zut, pas de vie obtenue. Sa lueur dorée se mit à clignoter. Alors seulement elle donna un furieux coup de poing sur le bouton rouge. Une carte jaune en jaillit. L'invulnérabilité cessa l'instant d'après.

« Tirage terminé ! Voyez comme le hasard fait bien les choses. Pas de jaloux ! »

L'homme ressortit le coffret et l'ouvrit. Les volutes mauves englutirent la fillette. Elle eut un vertige et se retrouva en culotte.

« Sur ce, je vous souhaite une joyeuse v5 ! »

Le Masque d'Argent éclata d'un grand rire machiavélique, se détourna et commença à s'éloigner.

« C'est pas du jeu ce que vous faites ! explosa le diabolin. Vous nous condamnez au Game Over en nous laissant là, à poil !

— Si ce n'était pas du jeu, les capacités et les objets dont je me sers n'existeraient pas. Et vous n'êtes pas condamnés, pas totalement tout du moins.

— Si on s'en sort, je jure que je vous retrouverai pour vous le faire payer ! » menaça Angélique avec conviction.

Le Masque d'Argent s'immobilisa et leur refit face. La gamine, soudainement intimidée, recula d'un pas. N'était-elle pas allée trop loin ? Apparemment non car le criminel garda sa bonne humeur.

« Grâce à moi, vous avez un but de plus dans l'existence. Vous devriez me remercier. Au plaisir de vous affronter ! »

Il écarta les bras, puis se volatilisa dans un flash écarlate. Le duo était désormais seul, sous l'arche, éclairé par les flambeaux, au milieu de la nuit noire. Angélique ferma les yeux et vérifia son inventaire. Il était vide. Elle avait tout perdu, absolument tout ! Le Pistolet Dragon, envolé ! Sa super rapière, envolée ! L'équipement, les potions, les antidotes, les torches, envolés ! Elle n'avait même plus d'UM. Il ne lui restait que ses deux vies. Refusant de se laisser abattre, elle se tourna vers Charlie.

« Vite, il faut contacter Clara de Beaulac. Elle pourra nous secourir.

— Inutile, elle est déjà là. »

Il désigna approximativement la statue funèbre laissée par le criminel. La fillette s'en empara et lut avec appréhension l'inscription sur le socle : "Clara de Beaulac – Niveau 54". Cette découverte acheva de lui démolir le moral.

« Mais c'est pas vrai ! C'était elle qui organisait la traque ! Il devait y avoir des tas de gens autour d'elle... Comment, comment il a pu... »

Sa voix se brisa. Elle fixa la sculpture de la fière guerrière. Son tempérament de feu apparaissait sur son visage, dans sa posture. Cela ne l'avait pas sauvée... Elle eut un sanglot. La main du diabolin se posa sur son épaule.

Chapitre 16

Grosse Galère

Angélique sentait le vent froid sur sa peau et la boue gluante sous ses pieds. Elle avait la sensation d'être si vulnérable à présent. Des larmes perlaient au coin de ses yeux. Avec difficulté, elle les refoula. Charlie en avait gros, mais il ne pleurait pas, alors qu'il était encore plus démuni qu'elle. Les violons jouaient, les flambeaux crépitaient, la bise soupirait. Mis à part cela, c'était le silence. La fillette abaissa la statue funèbre et marmonna :

« Qu'est-ce qu'on fait ?

— Et bien... il faut y réfléchir. On va sûrement trouver une solution. On a toujours su se débrouiller.

— Mouais... On est quand même bien dans la merde...

— Hé, on n'est pas foutu ! C'est pas le moment de se décourager.

— Je sais, je sais... Ça caille. Viens par ici, on aura plus chaud. »

Elle rangea dans son inventaire le sinistre objet, puis guida le diabolotin vers l'une des extrémités de l'arche, là où était encastré l'un des candélabres. Elle se mit ensuite dos aux flammes et perdit son regard dans la noirceur nocturne. Après un instant, son compagnon reprit :

« Moi, je peux clairement plus rien faire contre les monstres.

— Il t'a même pris tes sorts ?

— Les sorts sont des objets comme les autres. Je n'ai plus rien. Et je vais devoir attendre dix minutes avant de récupérer une paire de lunettes. Toi, tu peux encore tirer profit de tes capacités Super frappe et Mouvement éclair. Faut juste t'attendre à recevoir des dégâts monstrueux, car tu n'as plus aucune défense. »

Elle eut un ricanement ironique avant de répondre :

« Me battre ? Tu parles. Même avec mon équipement, je peux pas faire face à des monstres prévus pour des PJ niveau 25. Alors sans, tu imagines le résultat ? ... Tout, il nous a tout pris... J'arrive pas à le croire ! Tout ce qu'on a gagné depuis notre naissance, cet enfoiré nous l'a volé ! Et il riait, et il riait ! Ha, ce que ça l'amusait ! Un vrai taré ! »

Plus elle s'exprimait et plus sa colère refaisait surface. Elle serra les poings. Puis brusquement, elle se tourna vers Charlie et demanda hargneusement :

« Les trophées, il nous les a aussi pris ?

— Non, pas eux. Ce ne sont pas des objets mais plutôt des...

— Ho, je m'en fous de ce que c'est ! Du moment qu'on les a encore ! Ha, c'est drôle, il nous reste ce qui nous sert à rien ! Fabuleux ! »

Elle hurlait pratiquement à présent. Le diabolin, mal à l'aise, ne répliqua pas. A nouveau, le silence tomba. Il paraissait plus pesant.

Quelques minutes s'écoulèrent sans qu'un mot ne soit échangé. Dans le lointain retentirent des rugissements inhumains. Charlie se tordait anxieusement les doigts. La fillette se calma. Honteuse, elle finit par s'excuser :

« Pardon. Je voulais pas te crier dessus. J'avais besoin d'évacuer...

— C'est pas grave.

— Bon. On peut pas se battre contre les monstres, mais on doit pouvoir les éviter. Pour ça, il suffit de courir. Le problème, c'est qu'on n'a plus de quoi s'éclairer. On va devoir attendre le jour.

— C'est une solution. De jour, moins de danger. Si on arrive à retrouver le vrai chemin de Tristevent, on sera tirés d'affaire. On a encore des UM en banque, de quoi se racheter des potions et un équipement basique. »

La gamine fit quelques pas en direction du marais. Les violons se turent, laissant la place aux chuchotements portés par le vent.

* Marécage des Murmures *

« Si on meurt dans le marécage, est-ce qu'on pourra ressusciter à la stèle qu'on avait activée ? questionna-t-elle en jetant un bref coup d'œil au symbole lumineux sous l'arche.

— Non. On doit la réactiver avant. Donc on doit l'atteindre. Il ne peut n'y avoir qu'une seule stèle activée en même temps.

— Si on meurt avant, c'est forcément ici qu'on ressuscite ?

— Tout à fait. »

Elle revint vers le flambeau. Retour des violons.

* Ruines des Murmures *

« J'ai une autre solution qu'on peut tout de suite mettre en œuvre, déclara le diabolotin. Clara de Beaulac a été éliminée, mais on connaît sûrement une autre personne qui puisse faire quelque chose. Il suffit de la contacter.

— Ça marche. Faisons ça. »

Ils avaient récupéré un peu d'entrain maintenant que leur situation semblait moins désespérée.

« On pourrait contacter le Capitaine Gondville, proposa Angélique. C'est un Chevalier de la Charte, c'est idéal.

— Oui, sauf qu'on n'a pas son nom entier. "Capitaine", c'est son grade. Il nous manque le prénom.

— Essayons quand même. On n'a rien à perdre. Tu peux te servir de ta messagerie sans tes lunettes ? Sinon, je m'en charge.

— Je peux. Mes fonctions primaires ne sont pas affectées par le flou. »

Il ferma les yeux et se concentra un instant.

« Alors... voilà le message que j'envoie : "Bonjour. Angélique Castagne et moi-même, Charlie Vermillon, tous deux de très bas niveaux, avons été dépouillés par le Masque d'Argent. Nous sommes bloqués à l'entrée des Ruines des Murmures, côté Marais des Murmures, dans l'Archipel de Mortebrume. Nous avons besoin d'aide. Clara de Beaulac, que nous devons contacter en cas de problème, a été éliminée. C'est pourquoi nous nous tournons vers vous. En vous remerciant d'avance" et je signe. Et pour l'intitulé, je mets "SOS". Ça te convient ?

— Ouais, c'est parfait.

— Hum... "Erreur : destinataire introuvable". "Capitaine Gondville", c'est pas bon. On peut tenter des prénoms au hasard, mais bon, des prénoms, il y en a des milliards.

— On ne connaît pas d'autres Chevalier de la Charte ? » questionna-t-elle tout en fouillant dans sa mémoire.

Elle en avait croisé des tas mais parlé à peu. Elle avait bien dû lire le nom de certains sur leur infobulle, mais n'y avait pas fait attention. Ce qui était inquiétant, c'était que ce constat ne s'appliquait pas qu'aux chevaliers. Ils rencontraient des gens, s'adressaient

uniquement à une minorité et ne faisait que rarement attention à leur nom. Chacun faisait ses petites affaires dans son coin.

« Je crois pas, avoua Charlie. Et si on contactait Frank Sérac ?

— Non ! Pas question ! De toute façon, il n'a pas le niveau pour venir ici. Ni Clément Gaillard d'ailleurs.

— Qui ça ?

— Le baroudeur qu'on a croisé à l'auberge.

— Ha ok. David Roux alors.

— C'est qui celui-là ?

— Le sympathique écureuil de la Ligue des Rêves qui nous avait accueillis à la ville d'Aurore. Tu te souviens ?

— Ha, oui. Surtout pas, il serait capable de venir nous achever ! »

Les dernières répliques avaient été dites sur le ton de la plaisanterie. Cependant, les mines se firent tout de suite plus graves. Ce serait dingue s'ils ne trouvaient pas le moindre PJ pour les secourir.

« Berthe, lâcha alors la fillette. La grosse qui tient le café au village de l'Eveil. C'est un PJ.

— C'était Berthe comment déjà ? Je ne me souviens plus de son nom de famille.

— C'était... c'était... Ha mais c'est pas vrai ! On est maudits ! Et William Nobody ! S'il nous veut dans son clan, il a qu'à nous filer un coup de main.

— Bon, ok. Je lui envoie le message. ... Hein, quoi ? "Erreur : destinataire introuvable" !

— C'est quoi ce délire ? On est quand même sensés le recontacter lorsqu'on aura tout ce qu'il faut pour l'admission au GAME.

— Ben j'en sais rien. J'ai pourtant bien écrit le nom. Essaie toi. »

Elle s'exécuta et parvint au même résultat. "Erreur : destinataire introuvable".

« Il s'est peut-être fait éliminer lui aussi, suggéra-t-elle, inquiète.

— Ou c'est pas son vrai nom. "Nobody", en anglais, ça veut dire "personne". Peut-on contacter personne ?

— Ou notre messagerie a un bug. »

* Tu as reçu un message. *

Surprise, elle regarda de quoi il s'agissait. Objet : "Test", expéditeur : Charlie Vermillon.

« Non, j'arrive à te contacter. Soit William n'est plus de ce monde, soit il utilise un pseudonyme. Il existe des capacités qui permettent de changer ou de cacher des informations. Le Masque d'Argent s'en sert par exemple. C'était super visible sur son infobulle.

— Fait chier ! C'est bien notre veine ! Qu'il aille au diable ! C'est au Concepteur qu'on va envoyer le message !

— Tu rigoles ? C'est Dieu ! Tu vas pas contacter Dieu !

— Je vais m'gêner ! Pourquoi on s'en priverait ? »

Elle tenta. "Erreur : action impossible". Chaque déconvenue la frustrait. Elle commençait à être persuadée que tout se liguaient contre eux.

« Au moins, j'ai pas eu la même erreur, commenta-t-elle, dégoutée.

— Ça m'aurait étonné que ça marche. Quel nom il nous reste ? A part ceux qu'on a entendus aux infos télévisées, je vois plus.

— Essayons-les. Je teste Boris le Destructeur. »

C'était le premier qui lui était passé par la tête. Forcément, un viking musculeux, c'était de nature à lui plaire. Un brin frénétique, elle s'exécuta sur le champ. "Message envoyé". L'indication la prit un peu de court. Elle s'attendait à un échec.

« C'est plus judicieux de débiter par les journalistes, dit Charlie.

— Trop tard. C'est fait. Et ça a fonctionné.

— Ha bon ? Vraiment ?

— Vraiment.

— Heu, tu viens d'expédier un SOS à une super star sportive. Je suis pas certain qu'elle y fasse attention.

— Ben ça nous empêche pas d'en envoyer aussi aux journalistes. Mettons toutes les chances de notre côté. »

Une minute plus tard, leur SOS avait été expédié avec succès à Ginette Pérol, la présentatrice de TN1, ainsi qu'à Luck Bulle et à Betty Bulle, les deux reporters grenouilles.

« Avec Boris, ça fait quatre. L'un d'eux va bien nous répondre, supposa le diabolin.

— J'espère. Maintenant, à part attendre le jour, on n'a plus rien à faire. »

Poiroter pendant des heures, cela allait être long, très long... Une pluie fine s'était mise à tomber. Heureusement, l'arche fournissait un semblant d'abri. Le duo se colla pratiquement au flambeau. La petite fille tendit l'oreille et scruta l'obscurité. Un gémissement lugubre parvint jusqu'à elle. Pourvu qu'aucun monstre n'ait l'idée de s'approcher. Au bout d'un moment, elle reporta son attention sur Charlie. Il semblait perdu dans ses réflexions. Curieuse, elle le détailla de haut en bas. Jusqu'à présent, elle n'avait jamais eu l'occasion de le voir dans le plus simple appareil. Ses ailes, sa queue et son épiderme rouges dépourvus de pilosité, lui donnaient une étrange allure. Mince, mais pas maigre, les côtes à peine dessinées, il était d'avantage particulier que laid. Chaque détail de cet avatar avait dû être réfléchi. Connaissant l'individu, elle en était certaine.

« Au fait, pourquoi il me reste une culotte alors que toi t'as plus rien ? » demanda-t-elle sur le ton de la conversation.

Il s'extirpa de ses pensées et expliqua sans gêne :

« Parce que tu es une humaine et pas moi. Les humains ne peuvent pas être nus, ils ont au minimum des sous-vêtements.

— Pourquoi ? »

L'entre-jambe du diabolin n'avait strictement rien de spécial, rien qui ne nécessite d'être caché.

« Je crois que personne ne sait. Mais le sixième article de la charte se base là-dessus. Les humains représentent la norme, notre narrateur nous le dit dès le tout début, lors du choix de notre race. Puisque les humains ne peuvent être nus, il a été déduit que la nudité, c'était mal.

— Donc nous autres, humains, on ne peut pas enfreindre ce dernier article, c'est ça ?

— Si, car le raisonnement est allé plus loin. Un non humain est nu lorsqu'il n'a plus aucun objet équipé. Par mesure d'équité, pour la charte, être nu ce n'est plus une question d'apparence, c'est l'absence totale d'équipement.

— Ils aiment bien se prendre la tête pour rien.

— Tout à fait d'accord. De mon point de vue, la nudité est à éviter non pas pour une question de morale, mais par simple prudence. Quelqu'un sans équipement est quelqu'un de vulnérable. C'est justement ce qui participe au précaire de notre situation. »

Maintenant, la pluie était devenue plus franche. Avec la bise, il était impossible de totalement s'y soustraire. C'était une chance qu'elle ne mouille pas vraiment ce qu'elle touchait. Les gouttes glissaient comme si toutes les matières avaient été imperméables. La sensation de froid s'en retrouvait modérée. Le duo s'était tut. L'ennui s'installait... Angélique, en quête de distraction, vagabondait dans ses fonctions primaires. Charlie faisait de même. Assez rapidement, il s'exclama :

« Ha, mes lunettes sont là ! Je peux enfin admirer ta culotte noire à crânes roses ! Que c'est joli !

— File-moi ça ! T'es mieux sans ! »

Elle essaya de les lui voler. Il essaya de l'en empêcher. Cela leur changea les idées avant qu'ils ne s'en retournent à leurs fonctions primaires. Ils ponctuèrent cette activité de brèves mais fréquentes discussions sur tout et n'importe quoi. Ainsi s'organisa leur interminable attente.

« Ils sont pas pressés de nous répondre... grommela la fillette.

— La v5 arrive, c'est un événement. Tout le monde doit être bien occupé.

— Ouais... tout le monde fait la fête... et nous, on est plantés là... »

A présent, elle aurait vraiment aimé être à cette fête de Tristevent. Elle s'imagina des gens en train de rire et de danser au son d'une musique entraînante. Quels étaient donc les cadeaux du tirage au sort ?

« Au moins, les monstres nous laissent tranquilles, c'est le principal, positiva le diabolin. Il me semble que les passages entre les zones sont plutôt calmes.

— Le type qu'on a croisé devant le Rhum Joyeux, je suis sûr que c'était le Masque d'Argent, s'écria-t-elle tout d'un coup.

— Tu crois ? Il avait pas la même voix, ni la même stature.

— Avec toutes les capacités qu’il possède, prendre une autre apparence, ça doit être un jeu d’enfant. Et moi, comme une conne, je lui dis qu’on est seulement tous les deux... Si ça se trouve, il n’y a même pas de fête à Tristevent.

— Peut-être... Ce qui est certain, c’est qu’il est sacrément rusé. Il a beau être de haut niveau, il n’est pas sensé pouvoir tenir tête à tout le monde, surtout pas s’il consacre une partie de ses capacités à assurer son anonymat. Et pourtant, il est toujours là. Il arrive même à dézinguer celle qui coordonne sa traque.

— C’est justement parce qu’il se dissimule qu’il s’en sort.

— Il existe des capacités pour contrer ça. Ça m’étonnerait que personne ne puisse percer à jour son déguisement.

— Alors il triche.

— Non, ça m’étonnerait. Les tricheurs doivent éviter qu’on parle trop d’eux, ou tout du moins, éviter de faire des choses suspectes. Le Masque d’Argent ne fait rien pour éviter les PNJ antifraude. »

Énième silence.

« Dis, quelle voix a ton narrateur ? reprit la gamine. Moi, elle est gutturale, c’est celle d’un gros démon.

— Ha bon ? Un démon ? C’est rigolo, on était fait pour se rencontrer. Le mien chuchote avec ma propre voix, comme si c’était ma conscience qui me parlait. Il s’exprime à la première personne. »

Encore un silence.

« Je me demande si je pourrais retrouver une encyclopédie de Lutrive quelque part. Ce bouquin va me manquer... soupira Charlie.

— Commence pas à faire la liste des choses qui vont nous manquer, on y serait encore demain. Quoi que ça permettrait peut-être au temps d’avancer plus vite. Cette nuit est interminable ! Pfff... »

Après des siècles, l’aube se décida à pointer. Le thème au violon, qu’Angélique avait désormais la conviction de connaître à la note près, évolua en quelque chose de moins oppressant. La pluie, quant à elle, tombait toujours. Le ciel était couvert par une chape de plomb.

« Bon, Charlie, on va bientôt pouvoir tenter de fuir.

— On ne ferait pas mieux de rester là ? On va forcément obtenir une réponse à l’un de nos messages. Faut juste être patient.

— Écoute, j'en ai assez d'attendre. Tu as trois vies, j'en ai deux, on peut au minimum faire une tentative. Par contre, quoi qu'il arrive, on ne fait pas marche arrière. Il vaut mieux mourir lamentablement, plutôt que d'attirer un monstre ici. »

Il acquiesça. Elle se tourna vers le chemin marécageux. Celui-ci se dévoilait peu à peu. Malgré les ombres qui battaient en retraite sous la maussade lueur matinale, la visibilité demeurait limitée à cause d'un brouillard tenace. Derrière ce voile fantomatique, les dangers guettaient. Le duo, fébrile, patienta jusqu'à ce que la lumière soit plus franche.

« Prêt ? interrogea la fillette.

— Prêt.

— Alors c'est parti ! »

Ils s'élancèrent. Les violons s'estompèrent.

* Marécage des Murmures *

Cinq mètres, dix mètres, vingt... Le mur des ruines avait été happé par la brume. Pour l'instant, outre les chuchotements du vent, seuls les pieds du duo foulant la boue à vive allure faisaient entendre. Trente mètres, quarante, cinquante... Un rugissement sur la gauche. Soixante, soixante-dix... Deux silhouettes titubantes émergèrent du brouillard. Juste des zombis putréfiés. Le duo n'eut pas même à les éviter, ils ne bloquaient pas le passage. Quatre-vingt... Un crapaud sortit la tête d'une mare et cracha son poison. Le duo esquiva. Quatre-vingt-cinq... un autre crapaud, sur le chemin celui-là, attaqua. Angélique encaissa.

* Tu es empoisonnée. *

Elle jura, les dents serrées, tout en faisant un écart pour éviter le monstre pustuleux. Un coup d'œil par-dessus son épaule lui apprit que le diabolin parvenait à la suivre. Quatre-vingt-dix mètres, cent, cent vingt... Ils étaient poursuivis par les crapauds. Devant eux, la voie était libre. Cent cinquante, deux cents, trois cents... La gamine sentait le poison la ronger. Sa jauge de santé était jaune. Les crapauds avaient été distancés, mais un murmure plus soutenu s'approchait d'eux. Le thème de combat s'amorça. Encore quelques mètres et ils furent assaillis par la brume elle-même, ou plutôt, une monstruosité semblable à de la brume.

« Halala ! Ça se gâte ! glapit Charlie.

— On s'en fout, cours ! »

L'abomination brumeuse enveloppa la petite fille qui dès lors eut l'impression de brûler. Son cœur se mit à battre. La cadence augmenta rapidement alors que la brume se tintait de rouge.

« J'suis foutue, continue ! » hurla-t-elle.

Ultime décharge de douleur, sensation de vide, silence absolu... elle vit le nuage sanglant se détacher de son cadavre. Ce dernier avait été réduit à l'état de squelette. Il s'effondra dans un fracas muet.

* Tu es morte. *

Le texte habituel s'afficha. Ignorant pour l'instant le décompte d'une minute, elle suivit en flottant le diabolin. Le nuage rouge, comme alourdi par son repas, ne put le rattraper. Une trentaine de mètres plus loin, Charlie dû zigzaguer entre des zombis. Nombreux, ils le contraignirent à s'écarter du chemin et à patauger dans l'eau vaseuse. Un tentacule en jaillit et s'enroula autour de sa cheville. Il s'étala et se débâtait. Un second tentacule l'attrapa à la taille. Il ne parvenait pas à se dégager. Les morts vivants, avides de chair fraîche, étaient presque sur lui. Angélique sélectionna l'option de résurrection. Plus qu'une seule vie. Le décompte se figea à 23. La sensation de néant était en train de devenir réellement atroce.

* Ruines des Murmures. *

La voilà de retour sous l'arche, sur le symbole en spirale. Démoralisée, elle resta assise.

* Charlie Vermillon est mort. *

C'était plus que prévisible. A côté d'elle, il y eut un flash doré. Le diabolin l'avait rejointe, secoué lui aussi.

« Pas terrible, commenta-t-il en soupirant.

— Ouais, pas terrible. ... J'ai eu une idée de merde. On n'a aucune chance de fuir comme ça.

— Au moins, maintenant, on le sait.

— Bon ben maintenant, si on essayait de récupérer nos corps ?

— Ha ha, très drôle. »

Ils se levèrent et retournèrent auprès d'un des flambeaux. S'en suivit une longue période de mutisme. La gamine broyait du noir. Elle n'en pouvait plus de poiroter, elle se sentait en cage. Elle se mit à faire

les cent pas d'un bout à l'autre de l'arche. Elle finit par briser le silence :

« Dis, si on s'en sort, on fera quoi à propos du GAME ? On sait qu'on ne peut pas recontacter William Nobody.

— Notre but, c'est le trésor caché. On peut toujours aller le chercher, ça ne change rien. Faudra juste retrouver avant un équipement décent.

— Et tu crois... tu crois qu'on a raison de chercher à devenir des méchants ? Quand je vois le Masque d'Argent, j'ai des doutes... J'ai vraiment pas envie de lui ressembler.

— Lui, il est méchant, il ne joue pas le méchant. Lui il élimine des PJ sans état d'âme. Ses victimes ne reviendront jamais. Nous, on a des remords rien qu'à tuer des PNJ dans une aventure qui peut se refaire à l'infini. On ne lui ressemble strictement pas. »

Elle soupira et se tut, méditant les paroles de son collègue. Après, elle ferma les yeux, erra une énième fois dans ses fonctions primaires. Depuis déjà un moment, elle avait repéré quelque chose sur l'écran des relations, une phrase qui l'avait dérangée. Sur cet écran, il y avait plusieurs rubriques : "Équipe", "Amis", "Clan". Tout était vide, sauf "Equipe" où figurait Charlie. Dans "Amis" était donc indiqué : "Vous n'avez pas encore d'ami." C'était faux. Elle se décida à corriger l'erreur en lançant la procédure adéquate. Elle le fit sans rien dire.

* Charlie Vermillon a accepté ta demande d'amitié *, lui annonça, quelques secondes plus tard, son narrateur.

Le diabolin également n'avait rien dit. Elle consulta sa fiche. Désormais, elle pouvait tout voir de lui. Ses capacités, ses particularités... Elle ne fit aucune découverte. Elle connaissait déjà tout sur lui et c'était réciproque.

* Corps perdu. *

Une heure s'était écoulée depuis leur tentative de fuite infructueuse. Juste une heure... Angélique aurait donné volontiers plusieurs niveaux afin d'obtenir sur le champ un moyen de s'échapper. Mais bien sûr, ce n'était pas possible et elle devait encore attendre... attendre... attendre... Au comble du désœuvrement, elle s'amusait à trouver l'exakte frontière entre les deux zones.

* Marécage des Murmures. Ruines des Murmures. Marécage des Murmures. Ruines des Murmures. Marécage des Murmures. Ruines des Murmures. ... *

Et tout d'un coup, un gémissement proche la fit tressaillir. Du brouillard émergèrent quatre zombis putréfiés.

« Ho merde ! Des monstres ! angoissa le diablotin.

— Pas de panique. C'est les moins dangereux. On devrait pouvoir s'en charger. Mais surtout, il ne faut pas s'éloigner. Il ne faut pas attirer d'autres ennemis. »

Dans un espace aussi réduit, pas facile de se prémunir des zombis. Pas facile également d'abattre des monstres tout de même résistants à coup de poing. Mais le duo s'en sortit néanmoins. Pour protéger Charlie, Angélique dût s'exposer. Voilà sa santé dans le jaune. Voilà le retour de l'attente aussi. L'inquiétude avait succédé à l'ennui maintenant qu'ils savaient que même ici, ils pouvaient être attaqués. Leur temps était compté.

« Bon, Charlie, il faut envoyer de nouveaux messages, déclara Angélique qui peinait à garder espoir.

— Oui, c'est sans doute la meilleure chose à faire. On peut tout à fait contacter des PJ qui n'ont pas le niveau pour venir ici juste pour leur demander de transmettre notre S.O.S. à un Chevalier de la Charte.

— Commençons par Clément Gaillard. Puis tant pis, faudra aussi faire Frank Sérac. Il va quand même pas être salaud au point d'ignorer ce genre de message. Il était efficace, désagréable mais efficace. »

Le diablotin ferma les yeux.

« Je m'en charge. »

* Tu as reçu un message. *

La fillette se précipita dans sa messagerie. Objet : "Re : SOS".
Expéditeur : Boris le Destructeur.

« Stop Charlie ! J'ai une réponse ! jubila-t-elle.

— De qui ? De qui ?

— Boris le Destructeur. J'ouvre. "Lut Castagne ! T'as du bol d'avoir un nom cool sinon j'aurais pas remarqué ton MP au milieu de la masse. J'ai rien pour toi et ton pote. J'suis trop pris. Par contre, j'ai un copain à Mortebrume qui devrait pouvoir vous filer un coup

d’pouce, après la mise à jour. C’pas son genre de rater des événements comme ça. J’lui ai transmis ton SOS. Tiens bon d’ici là !" C’est signé "BD". »

Chapitre 17

Monsieur le Collectionneur

« C'est génial ! » s'exclama le diabolin, le visage rayonnant.

Angélique aussi avait un large sourire. Enfin, ils allaient recevoir du secours. Enfin ! Quel soulagement !

« La v5 arrive à midi, observa-t-elle. Quelle heure il est ?

— Je sais pas. Mais le jour est levé depuis un moment. Ça ne devrait pas trop tarder. Faut juste croiser les doigts pour qu'aucun monstre ne nous tombe dessus. »

Un petit groupe de zombis, quelques crapauds géants ou même une seule abomination brumeuse et c'était la fin. Cette funeste perspective modéra l'enthousiasme général. Ils n'étaient pas encore tirés d'affaire. Charlie resta encourageant :

« On n'a normalement pas trop de souci à se faire. Jusqu'à maintenant, on a reçu qu'une seule attaque alors que des heures se sont écoulées.

— Ouais, t'as raison, on tient le bon bout.

— Tu te rends compte ? T'as eu un message d'une célébrité !

— Il est si célèbre que ça, Boris ?

— Ben oui, tu l'as vu comme moi à la télé. Il domine de la tête et des épaules le tournoi individuel. Il a une légion de fans.

— Et il a dit que mon nom était cool. Ha, on a été sauvés par mon nom ! »

Ils se turent. Les violons s'étaient mis à jouer un air autrement plus menaçant. Un thème de combat... Lorsque la fillette en eut pris conscience, la peur l'étreignit. Elle se tourna vers le marécage. Rien. Elle pivota du côté des ruines. Une petite forme encapuchonnée s'approchait. A peine plus grande qu'eux, ses yeux lumineux brillaient d'un bleu glacial. Elle tenait d'une main une lanterne grinçante et de l'autre, un poignard. Son infobulle indiquait : "Lutin des Brumes (Monstre) Santé : 100%".

« On est maudit ! s'écria le diabolin, catastrophé.

— Il est lent, encore plus qu'un zombi. On devrait... »

Le monstre s'immobilisa, brandit sa lanterne. Le feu à l'intérieur crépita plus fort avant que n'en jaillisse un projectile ardent. La gamine, qui était visée, se jeta à terre. La boule de feu explosa contre le mur, près d'elle. Le souffle de la détonation lui fit mal. Son cœur se mit à battre.

« Ho c'est pas vrai ! C'est pas vrai ! » se lamenta Charlie.

Survivre longtemps à de tels assauts, c'était mission impossible. Fuir, c'était périr. Est-ce que cela voulait dire qu'ils étaient condamnés ? Non, non et non ! Il en était hors de question, pensa Angélique. Pas maintenant qu'une aide leur était promise ! La voilà en train de courir droit vers l'encapuchonné. Elle devait tenter un truc.

« Mais, mais t'es folle !

— Peut-être. On va vite le savoir ! »

La voyant arriver, le monstre abaissa sa lanterne et essaya de la poignarder. Son coup était prévisible. Elle esquiva et ne chercha pas à riposter.

« C'est ce que j'espérais ! Je préfère son poignard à ses boules de feu ! Il n'a pas l'air de vouloir tirer si on est à proximité. »

Elle dût éviter un second coup avant de poursuivre :

« Passe dans son dos et frappe-le ! S'il se retourne, c'est moi qui frappe ! »

Troisième coup esquivé. Se défendre et parler en même temps, ce n'était pas le plus simple qu'elle puisse imaginer.

« Celui qui lui fait face cherche juste à le distraire ! Grouille-toi, je peux pas m'en sortir seule ! »

Elle utilisa ses Supers frappes dès que le monstre s'occupa du diabolotin. La stratégie fonctionnait. Elle tapait, le lutin se tournait vers elle, Charlie tapait, le lutin se tournait vers lui, elle tapait, etc. L'affrontement se déroula ainsi pendant des dizaines et des dizaines de minutes. Et il se poursuivait encore... Après une telle durée, il paraissait plus laborieux que dramatique.

« Non mais je rêve ! Il a encore 86% de santé ! C'est totalement abusé ! s'agaça la petite fille qui entendait de plus, en permanence, ses battements cardiaques.

— Moi je trouve pas. On attaque un monstre puissant sans arme, on ne doit lui faire à chaque fois qu'un ou deux points de dégâts, une misère. D'ailleurs, il ne crie pas. Il est complètement muet.

— Ça vire à l'absurdité ! Mais pas grave, on gagne du temps. Et à la longue, on l'aura ! »

Petit à petit, ils avaient attiré le monstre sous l'arche. Pour l'instant, aucun autre adversaire n'était venu. Alors le duo continuait inlassablement cette espèce de danse grotesque.

* Attention, mise à jour majeure imminente. *

En bas à droite du champ de vision d'Angélique, un décompte de trois cents secondes apparût. Elle tâcha de ne pas se laisser distraire.

« La v5, on y est ! dit Charlie.

— J'espère que le pote de Boris va vraiment se ramener juste après. »

Toutes les fêtes organisées pour l'événement devaient battre leur plein. Et eux, ils luttèrent contre cette chose muette qui refusait obstinément de périr malgré les milliers de coups de poings qu'elle recevait. Le décompte arriva à zéro. Il se changea en pourcentage.

* Mise à jour majeure en cours. *

1%, 2%, 3%... au début rien de spécial ne se produisit, mais bientôt, tout devint moins fluide, comme si des décalages se créaient entre les actions et leurs représentations. Les images, en retard sur le présent, accélèrent subitement pour le rattraper, avant d'être à nouveau distancées. Se soustraire au poignard du lutin devint nettement plus ardu. 35%, 36%... Les perturbations s'accroissaient. Désormais, la musique aussi devenait irrégulière. A la façon d'un disque rayé, elle bégayait. 68%, 69%... Même les sensations ne fonctionnaient plus correctement. La fillette ne perçut plus la pluie, alors qu'il pleuvait toujours.

« C'est quasiment ingérable ! paniqua Charlie, dont la voix semblait sortir d'un tunnel.

— On doit tenir bon ! On y est presque ! »

71%... Chaque mouvement était hasardeux. Le monde paraissait sur le point de voler en éclats. Les ombres et les lumières avaient des bugs. Les odeurs n'existaient plus. 74%... La petite fille ressentit une violente douleur lui transpercer la poitrine. Sans transition, elle se vit au sol. La sensation de vide ne vint qu'après, ainsi que l'absolu silence.

* Tu es mo... morte. *

L'annonce de son narrateur était parasitée. Le texte s'afficha toutefois convenablement. D'après ce qu'elle put encore distinguer de l'affrontement, Charlie essayait de courir autour du monstre sans même prendre garde à ce que ce dernier fabriquait. Une stratégie qui s'avérait payante puisqu'il n'avait pas encore été poignardé malgré le chaos ambiant. 74% toujours. Elle attendit, préférant ne pas tout de suite ressusciter. Lorsqu'elle le ferait, elle n'aurait plus aucune vie. Il en restait deux à Charlie. Mais la minute s'écoulait, s'écoulait... Et la sensation de néant s'amplifiait, s'amplifiait... 76%... Plus que quinze secondes et c'était le Game Over pour elle. Incapable de supporter plus longtemps ce vide qui la broyait, elle sélectionna l'option de résurrection. Le diabolin poursuivait sa course en rond.

* Prends gar-garde au Game Over ! Ré-récupère des vies. *

Flash doré saccadé, point d'exclamation rouge clignotant au-dessus de sa tête, bruit d'alarme, elle était de retour et brièvement invulnérable. Elle en aurait profité pour attaquer le monstre, mais son collègue l'en dissuada :

« Ne t'approche pas ! Ne te mets pas en danger ! Ce que je fais a l'air de fonctionner ! »

Elle le laissa donc agir. Son invincibilité prit fin. 80%, 81%... La situation était en train de retrouver de la stabilité. 90%... Les bugs s'effaçaient, la fluidité revenait. 95%... Retour à la normale. 99%... Plus de progression pendant un moment. Charlie courait toujours en rond. Le lutin s'agitait en vain. C'était parfaitement ridicule. 100%. L'indication disparût.

* Mise à jour majeure terminée. *

La fillette toucha du pied son cadavre.

* Corps récupéré. *

Elle serra ensuite les poings et s'avança vers le monstre.

« Bon. On reprend notre stratégie.

— Tu n'as plus de...

— Je sais. Mais il ne lui reste que 12% de santé, faut le finir ou on sera débordés par le moindre ennemi supplémentaire.

— Ok. Je suis prêt. »

Elle reprit son poste tout en s'efforçant de ne pas songer qu'une erreur pouvait lui être fatale. Quelques dizaines de minutes plus tard,

l'encapuchonné poussa un infime soupir. La lueur bleue dans ses yeux s'échappa en fumée spectrale. Ses habits tombèrent au sol comme si il n'y avait plus rien à l'intérieur. Ils se volatiliserent ensuite, laissant derrière eux quelques UM et la lanterne. La musique se calma. Seule persistait l'alarme du SOS Game Over.

« Et ben, c'est pas trop tôt ! » déclara la gamine, sans triomphalisme.

Elle allait ajouter que la tactique de la diversion était toujours aussi efficace, mais elle frissonna et se découvrit trempée. Elle porta une main à ses cheveux. L'eau mouillait réellement maintenant. Intriguée, elle regarda autour d'elle, comme son ami. Tout était plus fin, plus détaillé, plus convaincant. Il en allait de même pour les sons, les odeurs, le tactile... Déjà qu'en v4 l'endroit était lugubre, en v5, il était encore moins rassurant. Déjà qu'en v4 être nu sous la tourmente était désagréable, en v5, c'était pire.

« Bon sang, marmonna Charlie. C'est... c'est saisissant.

— Ouais. Saisissant et frigorifiant. »

Ils commencèrent à grelotter franchement, alors ils récupérèrent hâtivement les objets lâchés par le lutin des brumes avant de se blottir contre un des flambeaux.

« Je me demande quels sont les autres changements, fit le diabolin en essuyant ses lunettes.

— Moi aussi. »

Et c'était bien la première fois. Ils étaient très loin de tout connaître de la v4, ils faisaient des découvertes au quotidien, la v5 venait trop tôt pour qu'ils puissent s'y intéresser à la hauteur de son importance. Même à présent, alors qu'ils admiraient le ruissellement de la pluie et les reflets des flammes, la gamine songeait surtout à cette aide qu'ils attendaient. Elle songeait aussi au fait que le point d'exclamation au-dessus de sa tête risquait d'attirer des indésirables.

« Je sens que cette alarme va vite me rendre folle. On fait comment pour la stopper ?

— C'est dans les options, dans préférences.

— Ha oui, j'ai trouvé. »

Le point d'exclamation et son bruit stressant disparurent sitôt le paramètre approprié modifié. Les minutes recommencèrent à

s'écouler, charriant la crainte d'une nouvelle attaque, la peur du Game Over. Pour diluer l'angoisse, un seul remède : discuter.

D'abord, ils parlèrent stratégie. Ce fut bref. Leur marge de manœuvre était réduite et la lanterne qu'ils avaient récupérée réclamait d'être niveau 13 pour son utilisation. C'était dommage car elle permettait de tirer des boules de feu. Ensuite, n'importe quel sujet fit l'affaire. Des silences anxieux les entrecoupaient, exactement comme avant la mise à jour.

« Ce combat a duré au moins trois heures... dit Angélique.

— Pas loin, oui.

— Au fait, on n'est pas sensé regagner une vie quand on récupère notre corps ?

— Si, dans 10% des cas.

— Ça m'est pas arrivée une seule fois.

— Moi non plus. Bon, après, récupérer son corps, ça sert surtout à récupérer ce qu'on a perdu de notre inventaire.

— Pratique quand l'inventaire est vide... »

Silence...

« Tu crois qu'il y a vraiment rien après le Game Over ?

— Je sais pas Angélique et j'espère qu'on aura jamais la réponse. »

Plus d'une heure était passée... Les doutes rongeaient l'espoir. Quelqu'un allait-il vraiment venir ? Des promesses en l'air, cela existait. De surcroît, Boris n'avait rien promis. Il avait juste transmis le SOS. La fillette lisait et relisait son message, le trouvant tantôt très encourageant, tantôt le contraire. Ne devraient-ils pas envoyer de nouveaux SOS ? Combien de temps, encore, faudrait-il patienter ? Combien de temps avant que ne vienne l'assaut fatidique ?

Tout indiqua que ce dernier était là lorsque de la brume se profilèrent les silhouettes d'une bonne dizaine de squelettes avançant en rangs serrés.

« On est vraiment, mais vraiment maudits... » gémit Charlie.

La gamine se décolla du flambeau et serra les poings, sans rien dire. Ils avaient déjà vaincu à deux reprises, pourquoi pas une troisième ? Parce que les squelettes se révélaient encore plus

nombreux à mesure qu'ils approchaient. Au milieu de leur groupe aux allures de régiment, il y avait une ombre plus imposante, une ombre qui avait une infobulle encourageante : "Dimitri l'Os (PJ niveau 63) Santé 100% Tonus 100% Mana 88%". La musique de combat ne se déclencha pas et la grande ombre s'avéra être un cavalier. Il s'exprima avec un fort accent russe :

« Angélique Castagne et Charlie Vermillon, je suis heureux de vous trouver en vie. »

C'était la fin qui venait, certes, mais pas la leur, celle de leur cauchemar ! La fillette se sentit toute légère lorsqu'une partie des morts-vivants la dépassa pacifiquement. Le cavalier vint à leur niveau. C'était également un squelette. Cependant, il arborait un costume noir avec chapeau haut-de-forme et nœud-papillon. Il tenait une grande faux et sa monture était un fier palefroi noir de jais. Le duo se sentit minuscule à côté de lui.

« Je suis Dimitri l'Os, mais tout le monde m'appelle Monsieur le Collectionneur. C'est Boris le Destructeur qui m'a informé de votre calamiteuse situation. Je me suis mis en route dès que j'ai pu. Vous pouvez vous estimer chanceux. Survivre dans votre situation n'est pas une mince affaire. D'autres n'ont pas eu cette chance, je parle d'expérience.

— Le Masque d'Argent a piégé beaucoup de PJ ? interrogea Charlie.

— Oui. Il semblerait que depuis quelques jours, ce soit son principal loisir. Mais nous discuterons plus tard. Touchez-moi afin que je puisse vous conduire directement en ma demeure via un sort de Retour. »

Ils s'exécutèrent. Dimitri brandit sa faux. La lame courbe s'illumina de vert avant qu'un flash émeraude n'engloutisse le trio.

* Domaine du Collectionneur, zone personnelle*

Après que la lumière se fût évanouie, un parc majestueux et mélancolique s'offrit aux regards. De hauts arbres aux sombres ramures, des chrysanthèmes ordonnées, des fontaines et des statues grandioses bordaient des allées pavées. Recherche esthétique, entretient irréprochable... il ne manquait à cet endroit que de la chaleur. Pas de musique, seulement les croassements des corbeaux, le

bruissement des feuilles et cette pluie qui n'en finissait pas. L'atmosphère était assez proche de celle d'un cimetière. Dimitri démontra, puis il frappa le sol avec le manche de sa faux. Tous ses squelettes se disloquèrent, s'effondrèrent, disparurent. Il ne devait plus en avoir l'usage. Son arme s'effaça aussi, tout comme son cheval.

« Suivez-moi. »

Il conduisit les deux amis hors de la petite place marquée d'un artistique symbole où ils étaient arrivés. Peu après, ils se trouvaient sur l'allée principale. Elle menait à un solennel manoir. Sa porte à double battants était surveillée par deux PNJ, des gardes morts-vivants avec mousquet et uniforme noir. Dimitri entra. Derrière le seuil se trouvait un hall luxueux.

« Bienvenue chez moi ! Vous êtes mes invités ! annonça-t-il, enthousiaste.

— Tout ça est à vous ? demanda Charlie, impressionné. Je savais qu'un PJ pouvait acheter une habitation, mais pas quelque chose d'aussi grand avec en prime des PNJ à son service.

— On peut acheter beaucoup de choses, du moment qu'on a beaucoup d'UM. »

Le riche squelette se tourna vers le duo qui grelottait et dégoulinait sur le tapis. Il parût fasciné par la scène.

« C'est fabuleux ! A chaque nouvelle version, notre univers gagne en profondeur, en intérêt ! Maintenant, les intempéries ont bien plus d'impact, n'êtes-vous pas d'accord ?

— Si, c'est sûr, répondit la gamine. Heu, vous avez pas des habits à nous prêter ? N'importe quoi, juste pour plus être gelée.

— On vous les rendra dès qu'on se sera rachetés un peu d'équipement, ajouta poliment le diabolotin.

— Balivernes ! Vous ne me rendrez rien du tout ! Et j'y tiens ! Igor, de quoi vêtir ces jeunes gens ! Vite ! »

Un domestique PNJ avait fait irruption dans la pièce. C'était un humain bossu, aux yeux globuleux. Il considéra les invités avant de s'incliner avec déférence.

« Oui maître, tout de suite ! »

Il s'en alla en claudiquant. Avant qu'il ne revienne, et pourtant il s'était pressé, tout le monde avait séché. Il tendit à Charlie un costume assez semblable à celui de Dimitri et à Angélique, une splendide robe

blanche avec de la dentelle. Les habits étaient deux fois trop grands pour eux, mais après un séjour dans leurs inventaires, ils s'adaptèrent. Il en alla de même pour les souliers.

Voilà les deux amis avec une apparence digne du lieu. Angélique avait l'allure d'une princesse et Charlie avait acquis une élégance certaine. Un peu troublés, ils s'admirèrent mutuellement. Le Collectionneur se réjouit du résultat.

« C'est mieux ainsi ! Venez ! Aujourd'hui, c'est jour de fête ! Et vous l'avez bien mérité ! »

Après un corridor, ils pénétrèrent dans un grand salon d'où s'échappait la mélodie d'un clavecin. La fillette crut qu'il s'agissait de la musique d'ambiance, seulement elle vit l'instrument en question et quelqu'un qui en jouait. C'était un homme athlétique, brun de cheveux, coiffé d'un catogan, avec une tenue de baroudeur. Il cessa de jouer et se retourna. Rasé de près, son visage charismatique avait une triste expression. Dimitri fit les présentations.

« Angélique, Charlie, voici Clément Gaillard. Comme vous, il a croisé le Masque d'Argent. C'est par hasard que je l'ai trouvé, avant-hier, sur le chemin de mon domaine. Clément, voici Charlie Vermillon et Angélique Castagne. J'étais à la fête de Tristevent quand mon ami, Boris le Destructeur, m'a informé qu'ils étaient bloqués aux Ruines des Murmures à cause du Masque d'Argent.

— Pas besoin de nous présenter, on se connaît déjà, dit la fillette. On s'est croisés à l'auberge de Ternerive.

— En effet, confirma Clément.

— Vos coéquipiers ne sont pas là ? demanda Angélique. Le martien et la femme ?

— Carte rouge. »

Elle comprit. La loterie du psychopathe. L'enfoiré les avait éliminés.

« Je, je suis désolée. Nous on a tiré tous les deux une carte jaune.

— Finalement, c'est moi qui ai eu le plus de chance en obtenant une carte verte. »

Clément esquissa un morne sourire. Sa mésaventure avait dû le marquer. Quoi de plus logique ? Il avait perdu ses coéquipiers.

« Tâchez d'oublier tout cela ! intervint le squelette. Vous êtes encore en vie. L'existence est précieuse, vous êtes maintenant bien placés pour le savoir ! Savourez là ! Igor, préparez-nous un festin !

— Oui maître !

— On est en pleine santé, c'est peut-être pas nécessaire, objecta timidement le diabolin.

— Balivernes ! Manger ne sert pas qu'à récupérer de la santé, du tonus ou du mana. Non, manger est avant tout une question de goût, de plaisir gustatif ! Apprenez à vous faire plaisir ! »

Peu après, tout le monde était à table. Le serviteur bossu disposait face aux convives des plats et des boissons variés, autant de saveurs exquises qu'Angélique tâchait d'apprécier. Cela lui faisait bizarre d'être ici, de se sentir bien et de consommer des objets curatifs pour la simple satisfaction d'en ressentir le goût, alors qu'il y avait moins d'une heure, elle était encore sous l'arche. Charlie devait éprouver la même chose. Il était pensif. Clément faisait de son mieux pour se comporter convenablement, mais il manquait cruellement d'entrain. Tout se finissait en une seule bouchée, en une seule gorgée. Les assiettes et les verres s'enchaînaient à un rythme surréaliste.

« Trop de gens ont pour seule satisfaction la puissance ou les classements. Or Lutrive, ce n'est pas que cela ! expliquait le maître des lieux avec conviction. Non, ce n'est pas que tuer des monstres, prendre de l'expérience et gagner des points ! Il y a tellement d'autres choses ! Ceux qui ne s'en rendent pas compte finissent par se lasser de l'existence elle-même ! Je l'affirme : on peut être niveau 100 et malheureux, on peut être niveau 1 et épanoui !

— Qui a-t-il d'autre ? questionna le diabolin avec intérêt.

— La peinture ! La musique ! La lecture, l'écriture ! La dégustation ! »

Dimitri avait illustré ses propos en désignant tour à tour les tableaux ornant les murs, le clavecin, les bibliothèques chargées de livres et la table avec ses victuailles.

« Et ce ne sont là que quelques exemples parmi une infinité ! A chacun de trouver ses passions.

— Je me souviens que Berthe nous a déjà vivement conseillés de faire en sorte qu'on se sente bien, reprit Charlie.

— La tenancière du bistrot au village de l'Eveil ? Cela ne m'étonne pas qu'elle ait ce discours.

— Pourquoi ? fit la gamine.

— Parce qu'elle est l'un des PJ les plus vieux de Lutrive. Elle a participé à la bêta de l'univers. Elle l'a vu évoluer.

— Ça explique son niveau super élevé, remarqua la fillette.

— Oui, et maintenant, elle tient un bar. Moi, ma passion, comme vous devez vous en douter, c'est de collectionner. J'aime posséder des objets rares et précieux. J'aime les admirer. D'après ces criminels de Top-Scores, seul le gouverneur de l'Ultrapole, ce minable de Goldboy, aurait une collection plus importante que la mienne.

— Ces criminels de Top-Scores ? répéta le diabolin. En quoi sont-ils des criminels ?

— Je vais peut-être vous choquer, mais Top-Scores fait bien plus de mal à Lutrive que le Masque d'Argent et tous les autres déments de l'univers. La première cause de Game Over, ce sont les classements. Car plus un acte est dangereux, plus il fait gagner des points. Top-Scores pousse aux risques inconsidérés. Certains se lancent volontairement dans des zones ultra dangereuses, sans aucun équipement. Ils tentent de les traverser. C'est un challenge assez répandu quand il est en plus filmé. Inutile que je vous explique ce à quoi ils s'exposent, vous en avez eu un aperçu. »

Angélique, après son troisième verre de liqueur, commença à se sentir dans un drôle d'état.

* Tu es ivre. *

« Holala, qu'est-ce qui m'arrive ? J'ai la tête qui tourne, la vision toute floue. Je... je vous vois en double. Mon narrateur m'a dit que je suis ivre... »

— L'ivresse, une nouveauté de la v5 ! s'enthousiasma le squelette. Cet état préjudiciable, mais pas franchement désagréable, est provoqué lorsqu'on consomme trop d'alcool. Ne soyez pas inquiète, il ne dure que quelques minutes, je parle d'expérience. »

Tout le monde testa l'ivresse. La discussion en devint plus confuse. Il y eut même quelques éclats de rire lorsque Charlie et Dimitri s'embrouillèrent dans leurs échanges, aboutissant à de belles absurdités. Puis le festin s'acheva. Clément prit congé.

« Venez ! Je vais vous présenter ma collection ! Et après, Igor vous indiquera vos chambres.

— On ne voudrait pas abuser de votre hospitalité, hasarda le diabolotin, redevenu sobre. Et puis ma collègue n'a plus aucune vie en réserve, je serai rassuré quand elle aura pu en racheter.

— Balivernes ! Cela me fait plaisir que vous soyez là. Et mon domaine est plus sûr qu'une ville. Cela, je vous le garantis ! Votre présence est-elle requise ailleurs ? Est-ce qu'on vous attend ?

— Heu, non, pas spécialement.

— Alors ne soyez pas pressés. Je suis sûr que vous n'avez jamais pensé à dormir sans avoir à concrétiser un niveau. Parfois, on rêve, vous verrez. Demain, je vous escorterai dans la zone de votre choix. D'ici là, profitez ! Allez, venez ! Ma collection est par ici ! »

Et c'était une sacrée collection ! Elle était exposée dans toute une série de vastes pièces. A chaque pièce, son thème : lames courtes, lames longues, armes à feu, armures légères, armures lourdes, divers accessoires... Les objets, tous évalués à cinq étoiles, ce qui signifiait qu'ils étaient uniques, Dimitri insistait régulièrement sur ce point, couvraient les murs, les étagères, les râteliers, les présentoirs. Ils provenaient de tous les mondes de Lutrive. Ainsi se côtoyaient l'ancien, le moderne, le futuriste et l'abstrait. De quoi émerveiller le regard. Malgré tout, Angélique s'ennuyait un peu. Elle n'osa le montrer, ne voulant pas vexer son sauveur qui, apparemment, était absolument ravi d'offrir cette visite agrémentée de moult anecdotes. Il n'avait acquis qu'une petite minorité de ses trésors au cours de ses propres escapades. Le reste lui était fourni par des intermédiaires. Cependant, tous les collectionneurs cherchaient en permanence à se doubler. Vols et escroqueries étaient monnaie courante.

« ... Enfin bref. Comme vous pouvez le constater, mon existence n'est pas aussi paisible qu'on pourrait le supposer. Et c'est pour cette raison que mon domaine est si efficacement protégé. Malheur à celui qui y pénètre sans ma permission. Voici la collection qui a le plus de valeur ! »

Cette nouvelle salle était emplies de figurines en bronze qui s'alignaient sur des rayonnages recouverts de velours. Aux espaces vides sur ces rayonnages, il était aisé de deviner que la collection n'était pas complète.

« Comme vous le savez déjà, les vies sont des statuettes et les morts aussi. Statuettes dorées, statuettes noires... Mais chaque monstre a également sa statuette. La chance pour qu'il la fasse tomber est plus qu'infime. Obtenir celle d'un monstre basique est déjà très difficile et ce malgré le fait qu'on puisse multiplier les occasions de mettre la main dessus. »

Dimitri s'empara d'une figurine de lapin bipède coiffé d'un couvre-chef et armé d'un lance-pierre. Un lapin ? Un lapin ! Grincement de violon strident. Angélique frémit et eut un geste de recul. L'ignoble rongeur allait la bouffer ! C'était sûr, déjà il s'agitait pour quitter son socle !

« Un problème ? s'étonna le squelette.

— Non non », assura Charlie qui, l'air de rien, observa d'assez près le lapin en bronze pour le cacher à son amie.

Le collectionneur reposa la figurine pour en prendre une autre avec d'innombrables précautions. Elle était bien plus volumineuse.

« Alors imaginez à quel point il est miraculeux d'obtenir celle d'un monstre qu'on ne croise que rarement. Voici ma plus belle pièce ! » commenta-t-il amoureusement.

Remise de sa phobie, la fillette admira la créature d'écailles, de griffes et de crocs. Sur le socle était inscrit "Tyran Dragon". Affronter une telle chose devait être vachement excitant. Dimitri la reposa à sa place tout en demandant :

« Est-ce que, par hasard, vous possédez des statuettes de ce genre ?

— Non, navré, répondit le diabolin.

— Si jamais vous en trouvez, sachez que je vous en offrirai un très bon prix.

— C'est quoi, pour vous, un très bon prix ? fit Angélique, qui ne perdait pas le nord.

— Un prix qui vous donnera envie de me revoir et de ne surtout pas vous adresser à mes concurrents. »

Ils regagnèrent le corridor reliant toutes les salles d'exposition. La gamine était pressée d'en finir avec cette visite, mais le maître des lieux se dirigeait vers une autre porte. Elle réprima un soupir. Si cela n'avait tenu qu'à elle, elle aurait déjà déserté le domaine pour reprendre ses activités.

« La dernière salle. Une collection sans réelle valeur et qui pourtant devrait vous intéresser au plus haut point. Car voyez-vous, je ne vous laisserai pas partir d'ici sans rien pour vous défendre. »

Il ouvrit. A l'intérieur s'alignaient des dizaines de coffres, chacun orné d'un écriteau. Chaque écriteau annonçait une catégorie d'objets. Une catégorie par coffre et non plus par salle, l'intérêt moindre de cette collection sautait aux yeux.

« Voici un tas d'objets notés quatre étoiles, c'est-à-dire qu'ils sont très rares. Leur génération étant le fruit d'un processus aléatoire, il est impossible d'en dresser une liste complète, impossible de vraiment les collectionner. Il est juste possible de les amasser et la nuance est de taille. Leur puissance n'en est pas moins grande. Je vous donne à chacun deux de ces objets. Cela devrait compenser vos pertes. Pensez juste à choisir des objets pour lesquels vous avez le bon niveau, sans quoi ils ne vous seront guère utiles. »

Tout de suite, Angélique se sentit plus concernée par les coffres. Déjà elle s'approchait pour les voir de plus près. Charlie, lui, s'empressa de remercier.

« Il n'y a pas de quoi, vraiment ! assura le squelette. Cela me fait plaisir d'offrir ! Profitez-en ! Aujourd'hui est jour de fête ! Joyeuse v5 ! »

Chapitre 18

À la Télé

Angélique et Charlie passèrent un bon bout de temps dans la salle pleine de coffres. Ils s'étaient vite rendus compte que ceux-ci étaient particuliers. Ils ne déversaient pas leur contenu sitôt ouverts. Il fallait se connecter à eux afin de consulter la liste des objets à l'intérieur. Et des objets, il y en avait énormément, des dizaines, parfois des centaines par contenant. Même si la plupart des objets réclamaient un niveau supérieur au leur, le choix restait très vaste. Peut-être même un peu trop vaste. Impossible de tout voir, de tout comparer. Même Charlie y renonça. Les deux amis, au final, se laissèrent guider par leurs goûts. Lorsqu'ils retournèrent dans le corridor, ils avaient trouvé leur bonheur. Le diabolotin suivit le maître des lieux dans le grand salon, au rez-de-chaussée. La fillette préféra ne pas se joindre à eux car ils s'étaient mis à débattre de sujets assez ennuyeux.

Igor lui indiqua sa chambre, une pièce cossue à l'étage. Elle y jeta juste un coup d'œil avant de parcourir pensivement les couloirs de l'immense demeure. Finalement, un peu de calme, cela lui convenait. Elle songea aux deux superbes armes qu'elle venait d'obtenir, un terrifiant hachoir et un imposant prototype de canon à plasma qui lui donnait un look d'enfer. Difficile en effet d'imaginer une mignonne petite princesse plus lourdement équipée ! Mais très vite, elle passa à autre chose. Avec le piège du Masque d'Argent et les propos de Dimitri, elle avait besoin de faire le point. Il y avait aussi cette histoire avec le clan GAME. William Nobody, ses postscriptums, l'impossibilité de le contacter... Quel était son but, à lui ? Et quel était son but, à elle ? Ils en avaient déjà un peu débattu avec Charlie : devenir de gentils méchants. Mais à présent, dans sa tête, tout semblait confus. Les seules choses dont elle ne doutait pas, c'était de son amitié avec le diabolotin et de sa rancœur envers le psychopathe. Elle avait également besoin d'action, de sensations fortes. C'était ce qui l'avait conduit à l'Archipel de Mortebrume. Elle s'immobilisa face à un grand tableau représentant un château sous le clair de lune. Il était

signé "Louis Beaupré". Elle se demanda s'il fallait une compétence particulière ou juste les objets appropriés pour réaliser une peinture de cette qualité. D'en bas lui parvenaient vaguement les paroles de Charlie et Dimitri. L'un d'eux joua quelques notes sur le clavecin. La fillette reprit sa marche. Dans un petit salon, elle aperçut Clément. L'homme se tenait silencieusement devant une fenêtre, observant le parc. Dès son arrivée au manoir, elle avait été touchée par sa peine. Elle s'avança jusqu'au seuil de la pièce.

« Je peux entrer ? »

Clément se détourna de la fenêtre, tâchant dès lors de se composer un semblant de sourire.

« Bien sûr. Il y a une télé ici. Si tu veux la regarder... C'est bientôt le journal de 18 heures.

— Non, je voulais te parler. »

Il fut surpris. Elle s'adossa à une cheminée allumée qui répandait une douce chaleur. Elle voulait lui remonter le moral, mais ignorait comment s'y prendre. Elle avait soudainement peur de commettre une maladresse. Le silence tomba, à peine comblé par le crépitement du feu et le tic tac d'une horloge.

« Je... je sais pas trop comment te dire ça, mais je comprends. Je serais comme toi si Charlie y était passé.

— J'ai rien fait alors qu'il les tuait et les retuait. J'étais tétanisé. Je m'en veux... Peut-être que j'aurais pu...

— Non, tu n'aurais rien pu faire. Le Masque d'Argent est bien trop fort pour nous. Je parle d'expérience, il m'a éclatée d'un seul coup. C'est tout de sa faute, pas de la tienne. »

Clément soupira. Il fit quelques pas et s'affaissa dans un fauteuil.

« J'ai encore l'impression de les entendre hurler...

— C'est dur, j'en doute pas. Mais tu dois pas te laisser aller. Dimitri l'a dit, il y a plein de trucs chouettes dans Lutrive. En tout cas, si on peut t'aider, ce sera avec plaisir.

— Merci », marmonna Clément qui n'ajouta rien de plus.

La gamine aussi préféra ne pas poursuivre. A la place, elle alluma la télé et s'installa dans un divan. L'écran était en noir et blanc mais net et de belles dimensions. Directement sur la chaîne TL1, il se

mit à diffuser une publicité montrant un guerrier démotivé tenant un bâton magique. Une petite vieille apparût à côté de lui.

« Avec Tatie Level, terminé les erreurs tragiques, à vous le développement parfait ! Vous saurez quoi faire à chaque montée de niveau grâce à ses quelques leçons sur les caractéristiques et les capacités. 3000 UM seulement la première séance ! Réservez tout de suite vos séances en contactant Tatie Level par messagerie ! »

Et voilà le guerrier aux anges avec une énorme hache au poing.

« N'importe quoi », grogna Angélique.

D'autres publicités se succédèrent, certaines drôles, la plupart navrantes. La seule qui suscita un peu son intérêt fut celle sur Grimir, le maître armurier, proposant soit disant des équipements ultra optimisés. Puis le journal arriva avec son générique percutant.

« Humains et créatures, joyeuse v5 ! Ici Ginette Pérol pour les news !

— Start ! tonna la voix artificielle anglaise.

— TL1 s'excuse de ne pas avoir pu assurer la transmission du journal de midi. Nul n'ignore la cause de cette perturbation. Lutrive a sérieusement saccadé, mais pour un bien. On l'attendait, la voici : la version 5 ! Vous avez déjà tous constaté les améliorations sensorielles. Peut-être avez-vous déjà expérimenté l'ivresse provoquée par l'abus d'alcool. Qu'y a-t-il d'autre comme changements et nouveautés ? Reportage ! »

Un reporter grenouille prit le relais. Micro en main, seulement vêtu d'un pagne, il se trouvait dans un village primitif côtoyé par la jungle.

« A chaque version ses nouveaux mondes. La v5 nous en apporte deux. Préhistoria, le monde le plus sauvage de Lutrive. C'est là où je me trouve et il s'agit d'un monde berceau, tout le monde peut en profiter. Le second est le Domaine des Dieux, le monde le plus difficile de Lutrive. Réservé à l'élite, il faut être niveau 100 pour avoir accès à sa toute première zone. Qui dit nouveaux mondes, dit nouvelles créatures, nouveaux objets, nouvelles capacités, nouvelles particularités, nouvelles quêtes et peut-être nouvelles règles. Il nous faudra des mois pour tout découvrir, et encore. Mais ce n'est pas tout. Un nouveau concept a été introduit, celui de la famille. On possède tous déjà un nom de famille et il existait les jumeaux, deux PJ qui

accomplissent ensemble leur phase de naissance. Ma sœur et moi-même avons d'ailleurs largement contribué à rendre les jumeaux célèbres, dit en toute modestie. Désormais, ça va aller nettement plus loin. Lors de la naissance, la loterie pourra déterminer si un nouveau-né appartient à une famille déjà existante. Si c'est le cas, son nom de famille sera imposé et il disposera de liens familiaux avec les PJ de sa famille. Ne soyez donc pas surpris si vous vous retrouvez subitement avec un père ou une fille. La fonction primaire Relations a été mise à jour pour intégrer ces nouveautés. C'était Luck Bulle pour TL1, à vous les studios !

— Ha... apparemment, je suis encore la seule Castagne au monde, commenta Angélique après un rapide passage dans ses fonctions primaires. Et toi ? Il y a d'autres Gaillard ?

— Heu... je vais vérifier... répondit Clément, avec un entrain relatif. Hum... J'ai deux frères, une sœur et un grand-père.

— Tout ça ?

— Tout ça.

— C'est chouette. Sinon, il a l'air sympa le monde préhistorique.

— Oui, mais il va être submergé de PJ. Tout le monde va vouloir le découvrir, enfin, c'est ce que j'imagine.

— Possible. Autant attendre. »

Le journal continua en abordant les fêtes organisées pour l'événement. La plus importante était celle de l'Ultrapole. Les images étaient impressionnantes. Foule énorme, attractions diverses, défilé des Femmes Fatales, discours du gouverneur Edouard Goldboy... Les festivités de Tristevent n'avaient certainement pas eu cette ampleur. Mais elles avaient eu lieu, le type du Collectif des Chasseurs de Trésors qui avait offert les tickets n'avait donc pas menti. Était-ce ou non le Masque d'Argent ?

« Si ça se trouve, la fête à Tristevent n'est pas terminée. Je me demande si Dimitri accepterait de nous y conduire pour qu'on puisse en profiter, fit Angélique.

— Si elle n'est pas terminée, ça ne saurait tarder. Et puis, je crois que Monsieur le Collectionneur est très heureux qu'on soit avec lui. Lui-même n'est allé à la fête que rapidement, juste pour participer au tirage au sort. Il m'a confié ne pas apprécier les bains de foule.

— Next ! reprit la voix artificielle rythmant le journal.

— Sport ! Dans la compétition individuelle, le match tant attendu s'est déroulé ! Boris le Destructeur versus Max Mandale ! Le match de la revanche ! Tous ceux qui suivaient la compétition en l'an 9 n'ont pu oublier la magistrale humiliation que Max avait infligée à Boris ! »

La télévision montra une arène, vue de profil, cernée de gradins bondés. Le musculeux viking, armé de deux haches, affrontait un autre colosse aux allures de gangster. Tous deux se battaient à un rythme plus que soutenu. Que de style ! Angélique était ébahie. Elle crut reconnaître certaines de ses capacités, la Super frappe, le mouvement éclair, au milieu de tout un panel d'autres techniques spectaculaires. En haut de l'écran étaient affichées les jauges de santé, de tonus et de mana des adversaires. Pour l'instant, le duel était très équilibré.

« Max a offert une belle résistance durant les premiers rounds, parvenant même à en remporter un. Mais Boris, fidèle à ses habitudes, n'a cessé de monter en puissance jusqu'à totalement écraser son rival. Le match s'est conclu par une exécution dans les règles de l'art ! »

L'exécution en question fut une véritable boucherie. Boris ouvrit le ventre de Max et l'étrangla avec ses intestins sous les hourras des spectateurs. Puis il lui arracha le cœur et le brandit, tel un trophée.

« Boris conforte sa première place. Paradoxalement, il est le seul à ne pas être satisfait de sa prestation. Il aurait annoncé, je cite : "c'est un perfect que ce connard méritait".

— Bon sang ! Quand j'arriverai à me battre comme lui ! s'exclama Angélique.

— Il est quand même un peu violent, objecta Clément.

— C'est juste pour le spectacle. Je suis sûr qu'en vrai, Boris est très sympa. D'ailleurs, il est le seul à avoir répondu à nos SOS. »

Le diabolin fit irruption dans le salon, enthousiaste.

« Angélique, Clément, venez ! Monsieur le Collectionneur va nous apprendre à jouer à la Dame de Pique. C'est un jeu de cartes et il faut être quatre. »

Clément hésita. La fillette le força à se lever.

« Tu vas pas rester là alors que tout le monde s'amuse !

— Bon d'accord, j'arrive...

— Hé au fait, Charlie, vérifie tes relations. Il se pourrait bien que tu découvres du changement.

— Ha bon, pourquoi ?

— La v5 apporte les familles comme nouveauté.

— Hum... ha, effectivement, j'ai un frère maintenant, Vil Vermillon. C'est amusant. »

* Tu as dormi 8 heures. *

Angélique ouvrit les yeux. Un jour maussade filtrait par les fenêtres de sa chambre luxueuse. Peu importait la météo. Rien qu'en repensant à la soirée, elle souriait. Dimitri avait réussi l'exploit de leur faire en partie oublier leur mésaventure. Avec lui, ils avaient découvert tant de loisirs, tant de jeux, tant de moyen de se faire plaisir. Elle se leva et gagna le couloir. Charlie la rejoignit.

« Tu as rêvé ? lui demanda-t-il.

— Non. Et toi ?

— Oui, et c'est assez particulier. Ça ressemble un peu à un film interactif. Parfois, je n'étais que spectateur, parfois je pouvais faire des trucs.

— Et c'était un film sur quoi ?

— Heu... ben... au début, j'étais poursuivi par le Masque d'Argent et son coffret. C'était pas très agréable. Et puis t'es arrivée et tu lui as cassé la figure. Après, on était ici, sauf que le Collectionneur, c'était moi. Je te faisais la visite guidée des salles d'exposition. Mais il y avait des lapins partout et je devais à chaque fois les cacher pour pas que tu les voies.

— Vraiment bizarre. J'ai hâte de tester les rêves. »

Ils se rendirent dans le grand salon où patientait le squelette.

« Avez-vous bien dormi ? » s'enquit celui-ci.

Le diabolin lui répéta son rêve, sans mentionner les lapins.

« Notez que nos songes, malgré leur côté loufoque, ont souvent un sens. Ils nous mettent devant nos désirs, nos craintes, nos regrets. Ils servent aussi d'exutoire. Voici les UM que je vous avais promises. »

Deux bijoux étincelants se matérialisèrent dans les mains de Dimitri. Sur chacun d'eux était inscrit le nombre 1 000 000.

« Merci beaucoup, dit Charlie tout en prenant le sien.

— Il n’y a pas de quoi, vraiment. Voici aussi pour chacun de vous un parchemin de Retour. Ainsi, vous serez en mesure d’échapper au Masque d’Argent, si vous le rencontrez de nouveau. Le sort de Retour vous téléporte à un endroit que vous avez au préalable choisi. Si vous le désirez, cet endroit peut être mon domaine. Il est très sûr et vous y serez toujours les bienvenus.

— J’espère qu’il n’y a pas besoin de mana pour ça, parce que j’en n’ai pas des masses, observa la gamine.

— Tout le monde peut utiliser les parchemins, lui expliqua le diabolotin. Mais ils sont à usage unique.

— Ha, ok, très bien. Où est Clément ? J’aimerais lui dire au revoir.

— Je crois qu’il dort toujours. Nous avons bavardé ensemble jusque tard dans la nuit, répondit le squelette.

— Bon, tant pis. Je lui enverrai un message. Allez, en route !

— Où voulez-vous que je vous escorte ?

— A la ville de Tristevent », déclara Charlie.

Ils sortirent du manoir. Dehors, froid et humidité régnaient. Mais il ne pleuvait plus. Ils se rendirent tout d’abord à la petite place avec son artistique symbole. Là, les deux amis utilisèrent leurs parchemins afin de marquer ce lieu comme point de retour. Après tout, il aurait été bête de décliner la proposition de Monsieur le Collectionneur. Ensuite, ils se dirigèrent vers les grilles du parc. L’élégant squelette matérialisa sa faux ainsi que son cheval qu’il enfourcha.

« Nous allons franchir une zone prévue pour des PJ de niveau 35. Restez près de moi et vous ne risquerez rien. »

La fillette se rappela qu’elle n’avait plus aucune vie en réserve. Ce n’était pas le moment de faire des folies. Ils franchirent le portail.

* Terres maudites *

« Attendez ! Attendez ! »

Une voix dans leur dos. Ils s’arrêtèrent. Clément courait sur la grande allée pour les rejoindre.

« Je viens avec vous ! Enfin, si vous voulez de moi », reprit-il, une fois au portail.

— Ben moi, je veux bien de toi, assura spontanément Angélique. Et toi Charlie ?

— J'ai rien contre. Au contraire. »

Ils avaient eu une collaboration difficile avec Frank Sérac, mais Clément semblait bien plus aimable, bien moins rigide. Et puis, comment refuser après ce qu'il avait subi ?

« Heu, on forme le groupe ? hasarda Clément.

— Ben oui », dit Charlie en tendant ses mains pour que lui, l'homme et la fillette puissent constituer la ronde et ainsi tous se connecter.

* Clément Gaillard fait maintenant partie de ton équipe. *

« Voilà qui est parfait ! » remarqua Dimitri.

Il donna à l'homme un million d'UM, ainsi qu'un parchemin de Retour. Clément se rendit à la place au symbole pour la marquer, comme l'avaient fait ses coéquipiers, puis revint vers le groupe qui se mit pour de bon en route.

Les Terres maudites offraient un paysage boisé qui aurait presque pu être joli si tout n'avait pas semblé être en train de déperir. Certains troncs, les plus imposants, arboraient des visages sculptés peu avenants. Ici et là, des fermes abandonnées jouxtaient des champs gardés par de sinistres épouvantails. Pour parfaire le tout, une musique à glacer le sang. Les premiers monstres se montrèrent rapidement. Il s'agissait de certains arbres et épouvantails qui, tout d'un coup, s'animaient. Il y avait aussi des lutins coiffés de chapeaux de paille et armés de faucilles, ou encore des corbeaux belliqueux. Dimitri éliminait tout ce qui venait grâce à des éclairs. Il utilisait également chaque cadavre pour invoquer un squelette. Petit à petit, il reconstitua son régiment. Au milieu de celui-ci, la fillette finit par ne plus du tout s'inquiéter de sa sécurité. Elle prit alors quelques secondes pour consulter la fiche de Clément. "Niveau : 11". Donc 2 de plus qu'eux. "Santé : 210/210", "Tonus : 210/210", "Mana : 205/205". Il équilibrait ses trois ressources ce qui devait le rendre très polyvalent. Les montants étaient plutôt élevés de partout. Peut-être disposait-il d'objets pour les augmenter, à moins qu'il n'ait acheté aucune carte grise lors de ses montées de niveau. En tous cas, le diablotin était déjà en train de lui demander ce qu'il savait faire.

« Ben, je suis un peu un touche à tout. Je me débrouille très bien avec les poignards, surtout si je peux attaquer dans le dos. Et puis, j'ai

la capacité Premier Secours qui me permet de vous ranimer si vous mourez. Alors pensez à attendre avant de ressusciter, que j'aie le temps d'agir.

— Être ranimé, ça nous fait économiser nos vies ? questionna la gamine.

— Oui, c'est le principal intérêt. Mais il faut que les monstres me laissent tranquille pour que j'y arrive.

— Pratique, commenta Charlie. Tu ne t'es quand même pas trop dispersé ? A tout vouloir faire, on finit par n'arriver à rien.

— Je crois pas. J'ai essayé de me développer correctement. C'est sans doute pas parfait, mais de ce que j'ai constaté, si j'ai du soutien, ça fonctionne pas mal. Et vous, qu'est-ce que vous savez faire ? »

Clément avait vraisemblablement retrouvé une partie de sa bonne humeur. Certes, il devait s'y contraindre, néanmoins ses sourires paraissaient plus naturels.

* Marécage des Murmures *

Retour dans cette zone qui avait laissé son lot de mauvais souvenirs. Le Collectionneur et sa horde osseuse balayaient les zombies putréfiés, les crapauds géants, les abominations brumeuses et les créatures tentaculaires. La progression, déjà facile, le devint plus encore.

« Vous êtes puissant, c'est impressionnant, commenta Charlie.

— Oui, sans doute, répondit Dimitri, mais je suis né il y a de cela plusieurs versions. Ça fait près de deux ans que je n'ai pas pris un seul niveau. Comme je vous l'ai expliqué, hier, ce n'est plus ce que je recherche. La plupart des gens s'arrête de progresser, à un moment ou à un autre. Vous seriez surpris par la quantité de PJ qui ne dépasse jamais le niveau 10 ou même le niveau 5. Ils sont légion à l'Ultralopole.

— Même le niveau 5, sérieux ? s'exclama Angélique.

— Tout à fait. Certains ont subi ce qu'on appelle le choc de la première mort. Ils ont tellement été marqués par ce décès qu'ils fuient l'aventure, n'osant plus mettre leurs vies en jeu. »

Le trajet dans le marais dura près d'une heure. Les deux amis reconnurent la statue féminine faisant office de point de passage. C'était à partir de là qu'ils avaient emprunté un mauvais chemin. Le

panneau truqué avait depuis été rectifié. Encore un peu et une cité s'extirpa de la brume.

* Ville de Tristevent, quartier est, zone sûre. *

« C'est ici que nous nous séparons, annonça Dimitri. La place du marché et les rues commerçantes sont dans le quartier sud. Ne transigez pas entre le style et l'efficacité. Pour cela, je vous conseille fortement la boutique "Sur Mesure". En cas de problème, n'hésitez surtout pas à m'envoyer un message. Même si je ne pourrai toujours vous aider, j'ai des relations. Vous êtes des gens à l'agréable compagnie. J'ai été heureux de vous rencontrer. Bonne chance dans ce que vous entreprendrez et au plaisir de vous revoir ! »

Ils saluèrent et remercièrent encore Monsieur le Collectionneur qui, après un dernier signe, rebroussa chemin. Angélique le regarda se perdre dans la brume du marais avec son régiment de squelettes. Un chic type, se dit-elle. Un battement dans l'air lui fit lever les yeux sur un étendard. Apparemment, la cité appartenait au clan des Pirates Gentlemen.

« Le quartier sud est par là », indiqua Clément.

Le trio se remit en marche. Tristevent semblait bien plus vaste que la ville d'Aurore. Comme bon nombre de zones de ce monde, elle avait de quoi inquiéter. Venelles sombres et tortueuses, bâtiments massifs, architecture troublante, elle distillait une impression d'écrasement, d'engloutissement. De nombreux PNJ se baladaient, citadins moroses, marins patibulaires, vagabonds miséreux... Dans les grandes avenues, il y avait même des calèches qui circulaient.

* Quartier sud, zone sûre. *

« C'est pas les quêtes qui manquent dans le coin, constata Charlie. Clément, tu en as fait beaucoup ?

— Juste celle du vieux phare. Il fallait éliminer les monstres qui infestaient l'endroit.

— On aimerait bien aller dans l'épave qui est à côté, on a un truc à y trouver, dit Angélique.

— Mais c'est peut-être risqué en étant juste niveau 9, observa le diabolotin.

— Ho non, pas du tout, surtout pas avec tout ce que Dimitri nous a donné. On peut y aller sans souci. Voilà les rues commerçantes. »

Les magasins s'alignaient, il n'y avait que l'embarras du choix. Mais la fillette n'hésita pas. Étape numéro un : les vies. Elle put enfin refaire son stock. Trois vies achetées pour la modique somme de 22500 UM. La première vie était à moitié prix puisqu'elle n'en avait plus en réserve. En revenant dans la rue, elle avait autant de vies que Clément. Charlie, lui, était monté à quatre. Il était de loin le plus fragile. Alors que l'homme et la fillette se dirigeaient vers la boutique suivante, il les arrêta.

« Hé ! Je viens de recevoir un message de Betty Bulle !

— La reporter de TL1 ? C'est un peu tard pour nous sauver, ironisa la gamine.

— En fait, elle n'a même pas dû lire notre SOS. Ce serait Boris le Destructeur qui lui aurait appris notre mésaventure. Elle sait qu'on est ici, elle s'est renseignée auprès du Collectionneur. Elle veut nous interviewer au sujet du Masque d'Argent. Je lui réponds quoi ?

— Ben, pourquoi pas.

— Il faut que tout le monde sache à quel point ce salaud est dangereux ! ajouta Clément avec conviction.

— Ok... Elle nous donne rendez-vous dans une heure, au Carrefour des Mondes de Tristevent.

— C'est drôle, on va passer à la télé, s'enthousiasma Angélique.

— Berthe va être ravie. Elle aura de nos nouvelles », conclut Charlie.

Ils se remirent à leurs emplettes. Se réapprovisionner en potions, antidotes, torches, sortilèges, nourriture, boissons et divers autres équipements spécifiques fut rapide et pas cher. Puis ils visitèrent le commerce mentionné par Dimitri. "Sur Mesure" vendait tout un tas de vêtements esthétiquement dignes d'intérêt mais qui n'accordaient pratiquement aucun avantage, à l'instar des habits de nouveau-nés. Ce qui était intéressant, c'était le service proposé par Joséphine, la tenancière. Moyennant finance, elle pouvait combiner les propriétés d'un objet avec l'aspect d'un autre. Sachant cela, Angélique se rendit dans une armurerie, se procura un équipement offrant une très bonne protection et le fusionna avec sa robe de princesse qu'elle aimait décidément bien. Cette dernière, toujours aussi jolie, était désormais

aussi solide qu'une armure. Le diabolotin fit de même avec une robe de mage et son élégant costume.

« Puisque c'est ainsi, autant s'accorder, annonça Clément en faisant l'acquisition d'une tenue distinguée à laquelle il donna les attributs de son équipement de baroudeur.

— Le prix de la fusion est proportionnel à la valeur des objets à fusionner, nota Charlie. On ne pourra pas se permettre ça tout le temps ou on va se ruiner juste pour une histoire d'apparence.

— Mais si, on se le permettra. Les UM, on les trouvera », répliqua la petite fille, sûre d'elle.

Se faire plaisir, c'était capital. Et avoir un look cool, c'était plaisant. Lorsque le trio acheva ses achats, l'heure était déjà presque écoulée. Il mit en banque l'argent qui restait et se dirigea vers le lieu du rendez-vous.

* Carrefour des Mondes, zone sûre. *

L'endroit avait l'aspect d'un grand port marchand. Des navires embarquaient et débarquaient voyageurs et marchandises. Une bonne partie de ces bateaux à voiles n'étaient là que pour l'ambiance. Le reste était l'équivalent des trains d'Aurore ou des barques de Ternerive. Arriva bientôt à quai une grenouille vêtue comme un pirate, accompagnée d'un caméraman en imperméable jaune. La grenouille repéra le trio, s'approcha avec vivacité et déclara, plus pressée que joviale :

« Et ben, difficile à croire que vous ayez été dépouillés. Betty de TL1, je présume que vous l'avez lu. Merci d'avoir accepté cette interview. Donc, donc, donc... »

Elle sembla observer les infobulles, ce que faisait en cet instant Angélique. Betty Bulle était de niveau 21 alors que son caméraman était lui de niveau 57. À croire qu'il lui servait aussi de garde du corps. La journaliste ferma ensuite brièvement les yeux, puis observa les environs d'un air critique :

« On va se mettre par ici. Le décor est pas mal. Tout ce que vous avez à faire, c'est de me répondre quand je vous tends le micro et de regarder la caméra. Pas de panique, c'est pas du direct. Si un truc cloche, on le coupera au montage. Vous êtes prêts ? »

Elle était arrivée depuis à peine deux minutes et déjà cela commençait ! Enfin, tout le monde n'étant pas aussi réactif, il fallut tout de même attendre un peu que chacun soit à sa place. Le caméraman donna le top départ. Betty, qui s'était positionnée à côté du trio, se lança :

« Je suis à la ville de Tristevent, dans l'archipel de Mortebrume. Ce monde est depuis plus d'une semaine devenu le terrain de chasse d'un hors-la-charte particulièrement dangereux : le Masque d'Argent. C'est au Royaume de Brillelame qu'il a commencé ses crimes et depuis, il ne cesse de progresser. Loin d'être un simple tueur, il se joue de ceux qui le traquent et piège les PJ de bas niveaux selon une méthode bien à lui. Voici trois de ses victimes : Angélique Castagne, niveau 9, Charlie Vermillon, niveau 9, et Clément Gaillard, niveau 11. Clément, racontez-nous votre drame.

— C'est... c'est encore un peu difficile d'en parler. Il a attiré mon groupe dans les Terres Maudites en truquant les panneaux. Puis il nous est tombé dessus et nous a forcés à jouer à sa loterie. Carte bleue, il offre un cadeau, carte verte, il ne fait rien, carte jaune, il dépouille, carte rouge, il élimine. J'ai eu de la chance, j'ai eu une carte verte. Mes compagnons... une carte rouge... »

Sa voix vacilla. Mais il se ressaisit. La reporter continua :

« Précisons que le Masque d'Argent aurait à ce jour éliminé près de trente PJ. Angélique et Charlie ont quant à eux tiré une carte jaune. Ils se sont retrouvés nus du côté des Ruines des Murmures, cernés par des monstres beaucoup trop forts pour eux. C'est d'une façon un peu originale qu'ils se sont sortis d'affaire. Angélique, raconte-nous.

— Heu... oui, en fait, on a envoyé des messages pour demander du secours à Ginette Pérol, Luck Bulle, toi et Boris le Destructeur. Le seul qui a eu la gentillesse de nous répondre, ça a été Boris, que je remercie d'ailleurs. »

La grenouille tiqua. Le diabolin aussi et il s'empressa d'intervenir :

« On remercie aussi Monsieur le Collectionneur. Grâce à Boris, il est venu nous chercher. C'est également lui qui a sauvé Clément.

— Dimitri l'Os serait-il en train de se trouver une vocation de héros ? reprit Betty.

— J'ai un message à faire passer, ajouta Angélique avec une farouche fermeté. Le Masque d'Argent, je suis sûre que tu vas voir ce reportage. Alors sache que dès que j'en ai les moyens, je te bute !

— Et bien, en voilà une conclusion énergique ! Affaire à suivre. C'était Betty Bulle pour TL1, à vous les studios ! »

Chapitre 19

Épreuves et Énigmes

« J'ai comme l'impression qu'ils vont couper un petit passage.

— Ha bon, tu crois ? J'ai juste dit la vérité.

— Une vérité qui l'a quand même pas mal embarrassée. »

Après l'interview, Betty avait expliqué, un brin vexée, qu'elle utilisait un module complémentaire pour ne pas être submergée par les centaines de messages qu'elle recevait quotidiennement. La quasi-totalité de ceux-ci étaient automatiquement redirigés vers une autre messagerie que gérant un employé de TL1. Tous les journalistes fonctionnaient ainsi. Et d'une façon générale, tous les PJ connus étaient forcés de recourir à ce genre de modules. Boris le Destructeur devait faire office d'exception. Afin de modérer le malaise, Charlie avait diplomatiquement abordé un autre sujet en demandant à la grenouille ce qui l'avait fait choisir ce métier. Elle avait expliqué que c'était une histoire de passion, sans vraiment entrer dans les détails. La sommaire explication donnée, elle et son caméraman s'étaient réembarqués sur un navire. Leur escale à Tristevent avait duré à peine un quart d'heure.

« Ouais ben je pouvais pas savoir qu'elle lisait même pas ses messages. Enfin bref, c'était quand même rigolo d'être interviewés.

— Rigolo, je sais pas. Moi, ça m'a fait surtout bizarre. Maintenant, faut décider du programme. On attend le journal de midi pour voir le reportage à l'écran ou on se lance tout de suite à l'assaut de l'épave du vieux phare ?

— Je vote pour l'épave. Clément, un avis ? »

Angélique ne voulait plus d'imprévu, plus de contretemps. Elle jeta un coup d'œil par-dessus son épaule. Ils étaient en train de marcher distraitement dans l'une des rues commerçantes. Le diabolin et elle, devant, Clément, quelques pas derrière. Le jeune homme semblait de nouveau un peu perdu. La question le réveilla.

« Je vote aussi pour l'épave. J'ai besoin de me changer les idées.

— Ok. Tout le monde a tout ce qu'il lui faut ? » s'enquit Charlie en observant les magasins.

Comme c'était le cas, tout le monde quitta la cité.

* Marécage des Murmures *

La petite fille empoigna son énorme hachoir. Le diabolin, lui, sortit un sombre grimoire qu'il venait d'acquérir en ville. Chez le Collectionneur, il avait choisi une étrange bougie et une bague ornée d'une gemme fantomatique. Clément dégaina une paire de dagues ciselées qui devait aussi provenir de chez Dimitri l'Os.

« Angélique, attends ! fit Charlie en la retenant par la manche. Avant de foncer dans les monstres, on doit parler stratégie. J'ai racheté le sort de Flammes Vertes Mineures et celui de Ralentissement. J'ai aussi pris Drain de Vie mineur. Ça me permettra de me soigner en volant la santé des ennemis.

— Moi, j'ai les sorts de Rapidité et de Guérison Mineure, déclara Clément. Et puis la capacité Premiers secours, comme je vous l'avais déjà dit. Si possible, laissez-moi poignarder dans le dos, je ferai des ravages.

— Je suis allergique à la lumière, donc évite de me guérir, ça me blesserait. Rapidité, j'ai un doute, c'est quel élément ?

— C'est une magie de l'air.

— En fait, ça va être simple, déclara la gamine. Moi j'attaque de front, Clément en profitera pour passer dans le dos des monstres et toi, Charlie, tu balances tes maléfices à distance, comme avant. On sera deux à profiter de tes ralentissements. Et si en plus Clément nous rend plus rapides, ça risque de devenir démentiel ! »

Ils se mirent en route vers le vieux phare. Les premières rencontres contre les zombis et les crapauds furent l'occasion pour eux de trouver leurs marques. Si, au début, il y eut un peu de cafouillage, le trio se mit assez vite à bien fonctionner. La fillette ne se sentit pas en compétition avec Clément, comme elle l'avait été avec Frank Sérac. Au contraire, ils se complétaient. A elle l'approche bourrine, à lui l'approche subtile, à eux la prise en sandwich. C'était galvanisant de faire des massacres en coopération. Ajouté à cela l'expérimentation du nouvel arsenal, incomparablement plus efficace que l'ancien, et cette balade dans le marais se changea en prometteuse démonstration d'efficacité. Même le champion rencontré ne fit pas un pli. Malgré l'atmosphère lugubre du lieu, les visages se détendirent, les soucis s'envolèrent.

« Et zou ! Plus de tête ! Et hop ! Plus de bras ! C'est fou, on en fait des puzzles ! Allez, je teste mon canon à plasma ! »

Angélique empoigna le massif objet et visa un groupe de morts-vivants. L'arme accumula de l'énergie avant de la propulser dans une détonation sous la forme d'une grosse sphère éblouissante. Le groupe fut pratiquement décimé par la belle explosion qui s'en suivit.

« J'adore ! Dommage que la batterie se vide si vite. Il y a déjà un tiers de consommé. Il faut attendre une plombe pour qu'elle se recharge. A garder en cas d'urgence.

— Comme ma bague. Elle me permet de devenir éthéré, et donc quasiment invulnérable contre les attaques physiques. Mais ça ne dure que dix secondes et après, je dois attendre dix minutes avant de pouvoir recommencer. Quant à ma bougie, le temps de recharge est encore plus long, mais je pense que c'est mérité, vu ce qu'elle fait.

— Et elle fait quoi justement ?

— Surprise ! Clément, des choses à dire sur ton équipement ?

— Mes dagues permettent de lancer des magies, du coup pas besoin de jongler avec un bâton ou une baguette par exemple. Et puis elles restaurent mon tonus et mon mana quand je fais des dégâts.

— On a un sacré équipement ! commenta la fillette, aux anges.

— C'est sûr. Mais ce sera sans doute pas de trop une fois dans l'épave », remarqua Charlie.

Ils croisèrent deux PJ, un couple effarouché, qui se tint à distance. Rien d'autre ne se passa pendant la traversée de la zone.

* Vieux phare *

Ils approchaient de leur destination. L'épave était certainement à proximité. Le phare se dressait, lugubre dans la grisaille. C'était une haute construction délabrée environnée de rocaille et battue par les vents marins. L'ambiance sonore, à base de susurrements plaintifs, n'était pas sans rappeler celle du marais, tout en sachant s'en distinguer par son rendu plus triste.

« On devrait entrer, suggéra Clément. Il y a à l'intérieur des spectres et des rats géants, de quoi engranger un paquet d'expérience. »

Ainsi fut fait. Pas une once de difficulté. Le diabolotin avait beau être le seul à pouvoir éliminer convenablement les ectoplasmes, sa

puissance magique suffisait amplement. Et les gros rongeurs, bien que dix fois plus forts que ceux rencontrés dans la quête de Monsieur Tuto, arrivaient juste à se faire tailler en pièces au sens propre du terme. Au sommet de la tour attendait un coffre qui offrit des UM et une ceinture enchantée. Le trio ressortit. En s'approchant de la falaise, en bas de laquelle la mer venait se briser, ils découvrirent l'épave. C'était un imposant trois mâts en piteux état. Une disposition opportune de rochers permettait de l'atteindre, non sans se risquer à quelques acrobaties périlleuses. Le diabolin mit à profit ses ailes et s'en sortit très bien. Clément se montra assez agile pour ne pas éprouver de difficulté. Seule Angélique faillit tomber.

« Ok, c'est plus que sûr, je prends Super saut à mon prochain niveau ! » dit-elle en achevant le parcours tant bien que mal.

* Épave du Vieux phare *

Dès qu'ils mirent le pied sur le pont, ils furent accueillis par une horde de noyés, une nouvelle variante du zombi. Pas moins de trois champions se trouvaient parmi eux. Un thème de bataille débuta. Le combat n'en fut pas ardu pour autant. Enchaînements, frappes surpuissantes, maléfices de ralentissement, flammes vertes, exécutions à la dague, sorts de rapidité... le trio fit un carnage.

« Quoi ? Déjà terminé ? Ils sont en carton ces monstres ! » rigola la fillette.

Son ami lui jeta un regard entendu. C'était inutile, elle n'avait pas oublié la crypte.

« T'en fais pas, je suis sur mes gardes, précisa-t-elle, plus sérieuse.

— Bon, qu'est-ce que vous voulez trouver ici ? questionna Clément.

— Un trésor caché, répondit la petite fille. Quelqu'un nous a indiqué qu'il y en avait un.

— D'ailleurs, je vais aller relire son message, ajouta Charlie en fermant les yeux. "PS : il y a un trésor caché à l'Épave du Vieux phare. Amusez-vous bien avec les tonneaux de poudre." Déjà, trouvons ces tonneaux. Ils sont certainement dans la cale. »

Ils s'y rendirent, balayèrent une autre vague d'ennemis et n'eurent même pas à chercher.

« Voilà les tonneaux. Difficile de les manquer avec la tête de mort peinte dessus et la grosse mèche qui en sort », dit Clément.

Angélique vérifia ce qu'il y avait derrière: rien de spécial. Le diabolotin n'en fut pas surpris.

« A mon avis, ils faut les placer quelque part et les faire exploser pour dégager un passage. Ne reste qu'à trouver où. »

Encore une fois, ce fut très simple. L'accès aux cabines de l'équipage, juste à côté, était bloqué par un amas de débris. Dès que la gamine souleva un des tonneaux, sa mèche s'alluma automatiquement. Elle dû se dépêcher pour ne pas sauter avec.

« Voilà ! Passage débouché ! déclara-t-elle.

— Mouais, trop facile, marmonna Charlie.

— C'est un problème que ce soit facile ? s'étonna Clément.

— Disons qu'on a de quoi penser que ça va être assez corsé », expliqua le diabolotin.

La fouille des cabines, qui étaient à moitié inondées, ne permit de dénicher que quelques nouveaux adversaires et un coffre au contenu risible. Aussitôt, le trio se mit en quête d'un autre endroit obstrué. Il se sépara pour aller plus vite. Moins d'une minute plus tard, Angélique avait trouvé.

« Sur le pont, la porte du château arrière est verrouillée. Pour emmener un tonneau jusque là, ça va pas être de la tarte ! »

Et pour cause, le trajet à parcourir était deux fois plus long et deux fois plus accidenté. Après trois tentatives infructueuses, dont une qui faillit coûter la vie à Clément, car c'était lui qui courait le plus vite, donc lui qui transportait les tonneaux, la porte fut enfin détruite.

« Hé ben... déjà que c'était juste... », soupira Charlie lorsqu'il découvrit ce qu'il y avait derrière.

Une pièce dans un complet désordre, dont la disposition du mobilier paraissait avoir été étudiée pour qu'on ne puisse surtout pas la franchir en ligne droite, puis une longue cursive au plancher à moitié effondré, et enfin une nouvelle porte verrouillée.

« On va finir par devoir trouver quelqu'un qui sait crocheter les serrures, fit la gamine.

— J'ai la capacité Crochetage, observa Clément.

— Ha bon ? Pourquoi tu l'as pas dit plus tôt ? demandèrent ensemble les deux amis.

— Parce que ça ne va pas nous aider. J'ai déjà essayé. Ces portes ne sont pas prévues pour être crochétées.

— Ça c'est de la triche ! C'est juste fait exprès pour nous forcer à faire mumuse avec les tonneaux ! grogna Angélique.

— Ne te plains pas. Les tonneaux auraient pu être en nombre limité au lieu de réapparaître indéfiniment, la taquina Charlie.

— Encore heureux ! Bon, cette fois, il nous faut un plan. Le trajet est trop long.

— Mon sort de rapidité peut déjà servir. Mais je ne pourrai pas sauter les trous du couloir avec le tonneau en main. Il faut que je puisse le jeter à l'un d'entre vous qui attendra de l'autre côté et qui se chargera des derniers mètres.

— Se jeter le tonneau ? On a pas intérêt à se louper, remarqua le diablotin.

— Ça me semble jouable. C'est moi qui vais me positionner derrière les trous. Clément, si tu vois que c'est trop juste, que la mèche est quasiment consumée lorsque tu arrives au couloir, abandonne le tonneau au lieu de me le jeter. »

Durant les premiers essais, Clément n'atteignit même pas la cursive. Il pouvait certes se rendre plus rapide, mais il devenait alors difficile de négocier le chaotique trajet. A force de recommencer, il s'améliora. Bientôt, il parvint en vue d'Angélique mais était contraint de se débarrasser du tonneau en catastrophe. Certaines explosions, trop proches, lui occasionnaient des dégâts. Il consommait alors un peu de rhum pour se régénérer, plutôt que de se soigner avec sa magie. Il avait trop besoin de son mana pour les sorts de rapidité. La fillette ne pouvait que se tenir prête à conclure la course, ce qui revenait à attendre... attendre... C'était encore pire pour le diablotin qui ne participait pas, tout du moins, pas au début. Il finit par se trouver une utilité loin d'être négligeable.

« Hé ! Je suis bête ! C'est moi qui devrais lancer les sorts de rapidité. Je peux les amplifier et ça rendra la tâche de Clément moins complexe.

— Pas faux. Tiens, je te le prête. »

Voilà le jeune homme encore plus rapide. Il dû s'adapter à ce nouveau rythme qui mettait à rude épreuve son habilité. Quand ce fut fait, il parvint à la coursive avec suffisamment d'avance pour transmettre le tonneau à la fillette. Celle-ci n'eut plus qu'à courir vers la porte et à le lancer dessus.

« Hé hop ! Passage dégagé ! On est trop fort ! dit-elle, satisfaite. J'espère juste que c'était la dernière porte.

— Oui, moi aussi, convint Clément.

— Je plains ceux qui essaient seuls, remarqua Charlie.

— Il leur faut un niveau plus élevé, c'est sûr », affirma le jeune homme.

Ils pénétrèrent dans ce qui devait être la cabine du capitaine. Chamboulée par le naufrage, elle avait des airs de capharnaüm. Un bureau de travers, une petite bibliothèque renversée, un plancher jonché de livres et de bibelots... ce qu'ils remarquèrent surtout, ce fut le gros coffre cadenassé.

« Mission suivante, trouver la clé ! annonça la fillette.

— Hum, pas forcément, objecta Clément, qui s'était mis à examiner le cadenas. Cette serrure est compatible avec le crochetage. Je vais tenter. »

Il matérialisa dans ses mains un crochet et se mit à l'ouvrage.

« Raté... Raté... Raté... forcément, avec une capacité niveau 1, je vais galérer. Raté... Encore raté... »

A chaque échec, il brisait son crochet et devait donc en prendre un autre.

« C'est bon, j'ai la clé ! dit triomphalement le diabolin en la brandissant. Elle était dans un tiroir du bureau.

— Oui, ce sera mieux avec », fit Clément en se redressant.

Ils ouvrirent le coffre. Plusieurs milliers d'UM en sortirent, sous la forme de pièces d'or et d'argent. Il y eut aussi des bottes et un pistolet, des objets trois étoiles tous les deux.

« Joli ! Ça c'est du butin ! s'enthousiasma Clément. On procède comment pour le partage ?

— Ben... On verra ça après l'identification. On a tous les trois des profils différents, donc des besoins différents », déclara Charlie, perplexe.

Il devait songer à la même chose qu'Angélique. Oui, effectivement, le contenu de ce coffre était généreux, mais s'agissait-il vraiment du trésor caché ?

« Charlie, t'en pense quoi ? demanda la fillette, pour en avoir le cœur net.

— Qu'il y avait plus dans le premier trésor. Plus d'objets en tout cas. Mais le contenu des coffres est aléatoire, alors je sais pas.

— Pas de boss, pas de piège mortel... Je veux bien admettre que l'épreuve des tonneaux explosifs était difficile, mais pas autant que celle de la crypte.

— Vous sous-entendez que ce n'est pas le bon trésor ? » interrogea Clément, intrigué.

Angélique lui expliqua comment s'était déroulée leur aventure dans la crypte de Ternerive. Le coffre qui dissimulait le passage secret, le fait d'être ensuite obligé de trouver la sortie avant d'être à court de torche... Elle garda juste sous silence le nom de William Nobody et son invitation au clan GAME.

« Ok, je comprends maintenant pourquoi vous avez des doutes. Il est étrange le type qui vous lance sur ce genre de piste. C'est comme s'il cherchait à vous tester. Vous pouvez le contacter pour avoir des indices supplémentaires ?

— Non, pas vraiment, répliqua évasivement la gamine.

— Alors qu'est-ce qu'on fait ? On peut continuer à fouiller l'épave si vous voulez.

— Oui, c'est préférable, intervint Charlie. Vous deux, allez-y. Moi, je reste ici. Il y a un tas de trucs à vérifier, ne serait-ce que les livres. On ne doit rien laisser au hasard.

— Tu vas lire tous les livres ? Tous ?! Mais il y en a beaucoup ! s'exclama la fillette.

— Peut-être pas les lire de A à Z, mais en diagonale, oui. Ils ont l'air volumineux, mais la plupart sont en réalité très courts. Quelques pages, pas plus.

— Bon courage quand même ! Si jamais t'as un souci, tu nous appelles à la rescousse. »

Angélique, suivie de Clément, retourna sur le pont du bateau. Chercher, ok, mais chercher quoi ? Sûrement un nouvel endroit à faire sauter avec les tonneaux.

« Je peux m'occuper de la cale, proposa le jeune homme.

— Ok. Je me charge du reste. »

Pour la seconde fois, chacun fouillait de son côté. Hélas, l'épave n'était pas très vaste. Angélique, qui tournait à présent en rond, eut l'idée d'escalader les mâts. Dans la vigie, elle dénicha un coffre. Quelques UM, deux potions, c'était toujours cela de gagné. Elle était en train de redescendre lorsque son narrateur s'exprima :

* Tu as reçu un message. *

De qui ? De Nobody ? Elle pensa tout de suite à lui. Ou alors c'était son ami qui avait un problème. Elle vérifia. Intitulé : "Super le reportage". Expéditeur : Boris le Destructeur. Curieuse, elle ouvrit :

"Salut Castagne !

Je viens de te voir à la télé ! T'as du cran de parler comme ça à ce fumier de Masque d'Argent. J'aime ! J'aime aussi ton gros hachoir. Faudra qu'on se rencontre. En tous cas, content que tu t'en sois tirée avec ton pote !

A plus,

BD"

Rencontrer le viking ? Ça, c'était cool ! Peut-être qu'il pourrait lui donner des conseils d'expert en baston. Elle reprit sa descente.

* Tu as reçu un message. *

Ha bon ? Encore ? Intitulé : "Invitation au CCT" Expéditeur : Jules Monroi". Elle lut :

"Salutations,

Je suis le recruteur du Collectif des Chasseurs de Trésors. J'avoue que votre prestation à l'écran m'a fait forte impression. Des PJ au solide caractère sont des atouts pour notre clan. Si vous n'avez pas encore d'affiliation avec un autre clan, je vous invite à nous rejoindre. Vous n'avez qu'à me contacter pour obtenir de plus amples informations. Sachez juste qu'avec nous, l'aventure et la camaraderie sont garanties !

Bonne journée,
Jules"

Une forte impression ? Elle était loin de se douter que l'interview aurait cet effet. Elle acheva sa descente.

* Tu as reçu un message. *

Intitulé : "Je peux faire équipe avec vous ?". Expéditeur : Willy Lost.

"Salut vous trois !

J'adore votre look ! Je peux faire équipe avec vous ? Je suis que niveau 3, mais je progresse vite ! Je passe régulièrement au Rhum Joyeux et je me cherche un groupe. Merci d'avance !"

Forcément, au niveau 3, il était aisé de vite progresser.

* Tu as reçu un message. *

Cette fois, elle ne lut pas. Mais elle commença à comprendre pourquoi les journalistes et les célébrités avaient recours à des modules de gestion de messagerie.

* Tu as reçu un message. *

Clément remonta de la calle et l'apostropha :

« J'ai l'impression que le journal de midi a été diffusé. Je reçois plein de messages.

— Moi aussi. Autant gérer ça en commun. Tu as trouvé quelque chose ?

— Une poignée d'UM cachée dans un coin, un monstre qu'on avait oublié dans un autre, c'est tout. Et toi ?

* Tu as reçu un message. *

— Un coffre planqué à la vigie, rien d'autre.

— C'est peut-être à l'extérieur du navire qu'il faut chercher. »

Il regarda autour de lui, puis par-dessus le bastingage et demeura ainsi un instant avant de poursuivre :

« On devrait pouvoir évoluer sur les rochers. Nager, par contre... Je vois un aileron de requin pas très loin.

* Tu as reçu un message. *

— Allons d'abord rejoindre Charlie, qu'on fasse le point. »

Lorsqu'ils furent de retour dans la cabine du capitaine, le diabolotin était en train de consulter sa messagerie. Il rouvrit les yeux à leur entrée.

« Hé oui, on est des stars ! plaisanta Angélique.

— Ho, c'est beaucoup dire. J'imagine que la plupart des gens interviewés par TL1 on droit à ce genre de chose.

— On a quand même été invités par deux clans, répliqua Clément, tout fier.

— Deux clans ? s'étonna Angélique qui vérifia de nouveau ses messages. Moi, il y a que le CCT qui m'a contacté. C'est quoi l'autre ?

— Les Pirates Gentlemen, répondit Clément. Mais d'après leur nom, ils ne doivent recruter que des hommes.

— Des PJ masculins plus précisément, rectifia Charlie. Sinon, je crois que j'ai une piste.

— Tant mieux parce que, nous, on a fait chou blanc », répliqua la fillette.

Elle remarqua que son ami avait rassemblé les livres en deux tas, sans doute pour différencier ceux qui avaient été lus de ceux qui restaient à lire. Un ouvrage était à part, posé sur un coin du bureau. Charlie s'en empara. Il était intitulé "Le Roi des Rats".

« Il est écrit à l'intérieur une sorte d'énigme. »

Il ouvrit le livre et adopta le ton de celui qui raconte une histoire :

« "Mes sujets sont les premiers que vous avez écrasés. Vous devez vous dire qu'il n'y a point de monstre plus faible, plus risible. Sotte ignorance que la vôtre ! Vous n'avez pas idée de notre grandeur ! Vous n'avez pas idée des trésors que nous amassons ! Seuls ceux qui en sont dignes parviennent à le comprendre. Ceux-là ont percé le mystère de la quête universelle. La voie jusqu'à mon repaire leur a été ouverte. Osez-vous partir en quête de mes richesses ? Osez-vous me défier ? Je vous attends !" »

Il referma le bouquin, marqua une courte pose et continua :

« Je suis persuadé que notre second trésor caché, c'est celui du roi des rats. J'ai quasiment terminé d'examiner tous les livres et c'est le seul qui évoque si directement un trésor.

— La quête universelle ? Tu sais de laquelle il s'agit ?
questionna Angélique.

* Tu as reçu un message. *

— J'y réfléchis. Toutes les suggestions sont les bienvenues.

— Ok. Mais c'est un peu dur de se concentrer avec cette avalanche de messages, objecta-t-elle.

— Ça ne va pas durer. D'ailleurs, plus ça va et moins on en reçoit », la rassura le diabolotin.

Il avait raison. Pendant qu'il finissait son travail, Angélique et Clément s'occupèrent de leur messagerie. Ils remercièrent ceux qui leur adressaient des encouragements, ils invitèrent Willy Lost à se trouver une équipe de son niveau, puis discutèrent au sujet des invitations.

« Le Collectif des Chasseurs de Trésors, ça pourrait être sympa, affirma le jeune homme. En plus, chercher un trésor, c'est typiquement ce qu'on est en train de faire.

— Ouais, c'est vrai. Si ça t'intéresse, faut pas hésiter. Moi, je sais pas... C'est peut-être encore trop tôt pour que je rejoigne un groupe. Les contraintes, c'est pas mon truc.

— On ne sait pas si les rejoindre sera contraignant. Il faut demander pour ça.

— Ouais mais non. Pas tout de suite. Je veux pas me disperser. D'abord, je veux trouver ce trésor. Ça fait des jours que je le convoite. »

La discussion la mettait un peu mal à l'aise. Il y avait le GAME, son objectif inavoué. L'invitation de Nobody ne la laissait pas indifférente. Elle collait plutôt bien avec cette philosophie du gentil méchant. Mais ce n'était qu'une supposition. Le clan demeurerait mystérieux. Elle ignorait même s'il était encore possible de le rejoindre maintenant qu'elle savait ne pas pouvoir contacter William. Tout cela, elle ne pouvait le dire à Clément. Il était aimable mais il restait pratiquement un inconnu. Avec un peu de chance, tout allait se régler après l'obtention du véritable second trésor. Elle était persuadée que celui du bateau n'était qu'un leurre.

« Oui, c'est vrai. Une seule chose à la fois. Mettons les invitations de côté. On peut juste répondre en disant qu'on y réfléchit, proposa Clément, après un temps de silence.

— Ok, faisons ça. »

La dernière réponse qu'envoya Angélique fut pour Boris le Destructeur. Elle lui assura qu'elle serait absolument ravie de le rencontrer. Elle lui avouait aussi adorer son style. Peut-être qu'au final, elle allait s'orienter vers la compétition sportive. Après tout, pourquoi pas ? Le challenge serait au rendez-vous. Clément la fit émerger de ses songeries.

« Alors, t'en pense quoi de cette quête universelle ? Ça te dit quelque chose ?

— Rien du tout. Les énigmes, c'est pas mon truc.

— Ça a peut-être un rapport avec le vieux phare. Il y a des rats là-bas. Et le livre a pour titre "Le Roi des Rats".

— C'est juste mais je ne crois pas qu'il y ait quoi que ce soit au phare, annonça Charlie en s'approchant, le fameux ouvrage en main. J'ai terminé. Ce livre est bien le seul intéressant. Et je crois que je sais de quoi il parle. »

Le jeune homme et la fillette se tournèrent vers lui, attentifs. Il relut le court texte avant d'exposer sa déduction.

« Bien sûr, je peux totalement me gourer, mais à mon avis, la quête universelle, c'est une quête qu'on retrouve dans plusieurs mondes. Et il est assez évident que c'est une quête en rapport avec des rats. Je n'en vois qu'une seule qui peut correspondre...

— Les Rats de Monsieur Tuto, acheva Clément. La quête du Tutoriel. Je sais qu'elle existe dans toutes les zones de départ.

— Exactement ! déclara le diabolin.

— Donc, il y a un truc de spécial à faire avec cette quête, en conclut la fillette. Mais quoi ? Elle se réalise en deux minutes chrono.

— Angélique, on a déjà fait cette quête deux fois. Une ici, une dans la Terre des Fées. Peut-être qu'il faut la terminer dans tous les mondes berceaux.

— Du voyage en perspective. L'idée me paraît bonne. Ne reste plus qu'à la vérifier », annonça Clément avec entrain.

Chapitre 20

Aux Quatre Coins de Lutrive

« Il existe combien de mondes berceaux ? demanda Angélique.

— Cinq il me semble, répondit Charlie. L'Archipel de Mortebrume, la Terre des Fées, l'Ultrapole, le Royaume de Brillelame et l'Infini Stellaire.

— Et Préhistoria, ajouta Clément.

— Ha oui, c'est vrai. J'avais oublié ce nouveau monde. Ça nous fait donc six quêtes de Monsieur Tuto. Angélique et moi, on en a fait deux. Et toi Clément ?

— J'ai juste accompli celle de Mortebrume.

— Alors, tu devrais d'abord te synchroniser avec nous. C'est préférable. On va se rendre à la Terre des Fées. »

* Marécage des Murmures *

Le trio avait quitté l'épave, puis la zone du vieux phare. Il était en route vers la ville de Tristevent. La météo était mitigée ce qui, dans l'archipel, était plutôt un beau temps. L'après-midi n'en était qu'à son début.

« Heu, j'ai pas trop envie de retourner là-bas, moi ! » objecta la gamine.

Forcément, elle risquait d'y croiser des lapins, ce que Charlie comprit sans mal.

« En fait, même moi je ne devrais pas y retourner. La ville d'Aurore est aux mains de la Ligue des Rêves, les démons n'y sont pas les bienvenus.

— Aucun souci. Je n'ai pas besoin d'aide pour faire une quête de débutant, assura Clément. J'irai seul. Il faut juste qu'on convienne d'un lieu pour se retrouver. Tiens, me voilà niveau 12 ! »

Ils venaient de massacrer un énième groupe de monstres.

« Hé mais tu nous prends une de ces avances ! commenta Angélique.

— Vous allez me rattraper, ne vous en faites pas. D'ailleurs vous ne devriez pas être loin de votre niveau 10. »

Le trajet se passa sans encombre et bientôt, ils furent dans la morne cité. Ils gagnèrent tout d'abord les rues marchandes. Ils

identifièrent leurs trouvailles, notamment les deux objets rares obtenus sur le navire échoué. Le pistolet était intéressant, mais pas autant que le prototype de canon à plasma. Clément le garda. Les bottes étaient maudites, elles réduisaient drastiquement la vitesse de celui qui avait le malheur de les mettre. La ceinture, dénichée dans le phare, était quelconque. Toutes les choses inutiles furent vendues, une grande partie de l'or fut mise en banque et enfin le groupe se rendit dans une auberge car il était important que le jeune homme passe son niveau au plus tôt.

« Autant qu'on dorme tous, suggéra Angélique. J'ai pas spécialement envie de poirotter huit heures. »

Charlie accepta. Ils avaient largement de quoi payer leurs chambres et, avec un peu de chance, ils allaient rêver. Ce fut effectivement le cas pour la petite fille...

Dès qu'elle s'allongea et sélectionna l'option d'endormissement, elle se retrouva face à une télé. Celle-ci diffusait un duel sportif dans une arène aux gradins noirs de monde. La voix de Ginette Pérol commentait :

« Le match tant attendu a eu lieu ! Angélique Castagne Versus Le Masque d'Argent ! »

Elle était à gauche, dans sa robe de princesse, armée de son hachoir. Il était à droite, dans son costume rouge au masque grimaçant, il maniait ses deux lames. Elle lui criait qu'il allait payer et lui, il riait. Ils se battaient aussi bien que Boris le Destructeur et Max Mandale. En haut de l'écran, leurs jauges de santé diminuaient de façon plutôt équilibrée. Cependant, peu à peu, la fillette paraissait prendre l'avantage.

« Bien que mis en difficulté, le Masque d'Argent a une fois de plus prouvé qu'il pouvait triompher de toutes les situations ! », poursuivit la journaliste.

A cet instant, le criminel brandit son coffret noir. Une brume mauve en sortit, enveloppa Angélique, puis retourna à l'intérieur. La fillette se retrouva en culotte. Le public devint hilare et le psychopathe s'apprêta à porter un coup fatal...

« Non ! » cria-t-elle.

* Tu as dormi 8 heures. *

Elle venait de se réveiller en sursaut. Il lui fallut quelques secondes pour reprendre ses esprits.

« Les rêves, c'est nul », grommela-t-elle.

Elle rejoignit ses coéquipiers dans le couloir. Le diabolotin interrogeait Clément au sujet de sa montée de niveau. Elle en profita pour consulter la fiche du dandy et fut surprise de ne constater aucune augmentation de ressources, chose normale puisque le jeune homme, comme il l'expliqua, avait acheté deux cartes grises pour augmenter ses capacités.

« Le coup du crochetage qui ne suffit pas, ça m'a servi de leçon. Si je prends des capacités, c'est pour qu'elles servent, alors faut les améliorer.

— Le tout est de créer une synergie entre elles, dit Charlie. Surtout que tu peux exploiter à la fois le tonus et le mana, il y a de quoi engendrer des combinaisons très efficaces.

— C'est ce que j'envisage.

— Bon, vous deux, on y va ? On a un long voyage qui nous attend ! intervint Angélique.

— Oui oui, on y va, dit le diabolotin en se tournant vers elle. Tu as rêvé ?

— Heu... oui. J'ai presque trucidé le Masque d'Argent. Et toi ?

— Pas cette fois. »

* Carrefour des Mondes, zone sûre. *

Voilà le trio au port, devant le capitaine PNJ auprès duquel il était possible de choisir sa destination. La nuit était tombée. Le vent marin charriait une bruine glaciale. Mais ni l'heure tardive, ni ce temps de chien n'altérerait l'activité sur les docks.

« ... Ok. Donc je me rends à la Ville d'Aurore, puis je traverse la Forêt de l'Eveil. La zone de départ, c'est le Village de l'Eveil, récapitula Clément.

— Tout à fait. Pense à prendre la vie qui est cachée au sommet du temple. Tu peux l'atteindre en sautant sur les statues, à l'arrière. Angélique et moi, on va aller à... tu veux aller où Angélique ?

— Où tu veux. Ça n'a pas tellement d'importance. On devra aller de partout de toute façon.

— C'est vrai, mais on aura l'occasion de faire un peu de tourisme en attendant Clément.

— Alors allons à Brillelame. Si je me souviens bien, ce monde te plaisait.

— Ok. Ça me va. Clément, tu nous rejoins là-bas. »

Ils payèrent le droit d'embarquement et montèrent à bord d'un des navires. Ce dernier ne tarda pas à larguer les amarres. Le trio regarda la ville progressivement se perdre dans la brume. Les ténèbres nocturnes enveloppèrent le bateau. Le son de l'océan agité s'imposa comme seule musique.

« Bon, eh bien, à bientôt ! » annonça le jeune homme, juste avant que n'ait lieu un flash blanc.

* Royaume de Brillelame, Bourg des Trois Moulins, Carrefour des Mondes, zone sûre. Ton voyage a duré 12 heures. Clément Gaillard ne fait plus partie de ton équipe pour cause de distance excessive. *

La fillette et le diabolin étaient maintenant à bord d'un chariot que tractaient deux chevaux. Ils étaient sur un chemin forestier et sous un ciel sans nuage. La matinée était déjà bien avancée. Température agréable, vent doux, paysage verdoyant mais pas féérique... les seules choses qui pouvaient agacer étaient le grincement des essieux et les sifflotements du cocher PNJ. Entre les arbres émergea un village médiéval. La carriole s'immobilisa à proximité d'une écurie.

« Vous êtes arrivés ! » annonça gaiement le cocher.

Ils mirent pied à terre.

« Le coin est pas mal, hein, dit Charlie.

— C'est vrai. C'est pas niais, j'apprécie. Qu'est-ce qu'on fait en attendant Clément ?

— Déjà, renseignons-nous sur la zone de départ. Après, on verra. »

Ils s'éloignèrent de l'écurie...

* Bourg des Trois Moulins, zone sûre. *

...et se dirigèrent vers une auberge, "Le Farfadet Bigarré", qui se tenait sur une petite place. Au centre de celle-ci, il y avait un puits à côté duquel une villageoise triste remontait un seau d'eau. Une musique légère s'installa, mais sitôt dans la taverne, elle fut

supplantée par le chant d'un barde avec son luth. Le tenancier était un jovial lutin et les clients, pour la plupart, de rustres ivrognes. Quelques Chevaliers de la Charte étaient présents. Avec leurs armures, ils étaient ici tout à fait à leur place. Sur le comptoir était posée une boule de cristal qui se révéla être une télévision. Au moins ne faisait-elle pas anachronique. Le duo se fraya un chemin jusqu'au lutin, un PNJ.

« Tiens, de nouvelles têtes ! s'enthousiasma celui-ci. J'ai des chambres pas chères et de la bière de première qualité !

— On voudrait juste un renseignement, répondit le diabolotin. On cherche la zone de départ de ce monde. Où faut-il aller ?

— C'est très simple ! Il suffit de traverser le Bois des Gobelins et vous y serez. »

Ils remercièrent puis observèrent la salle commune. Bondée et bruyante, la gamine y repéra pas moins de cinq points d'exclamation. Les quêtes ne manquaient pas par ici.

« On en fait une ? suggéra-t-elle.

— Plusieurs même. Entre le temps de traverser la forêt dans un sens puis dans l'autre, puis les douze heures de voyage, Clément va presque mettre un jour à nous rejoindre. On pourrait commencer avec la femme du puits. Elle proposait aussi une quête et elle m'a un peu intrigué. »

C'est ce qu'ils firent. La villageoise leur expliqua qu'un ogre avait enlevé son petit garçon. Le monstre habitait une maisonnette dans le Bois des Gobelins. Objectif simple dans une zone plus que largement à leur portée, cela allait être une formalité. Tant pis, c'était juste pour s'occuper.

* Bois des Gobelins *

L'endroit était plutôt accueillant, mais comme son nom le suggérait, il était infesté de gobelins, des avortons verdâtres à peine vêtus, à peine armés, qui tombaient comme des mouches. Ils y croisèrent aussi des sangliers, des adversaires un peu plus sérieux qui, sans doute, devaient représenter une réelle menace pour des PJ de niveau 1. Un sentier menait à la maison de l'ogre. Ils y arrivèrent en un quart d'heure. Mais alors qu'ils s'apprêtaient à entrer, une voix dans leur dos les fit se retourner.

« Tiens tiens, comme on se retrouve ! »

Un écureuil anthropomorphe de leur taille s'approchait. Angélique le reconnut sans même avoir à consulter son infobulle : David Roux de la Ligue des Rêves. Mais que fabriquait-il ici ? Il avait dû les suivre depuis le bourg. Elle remarqua qu'il ne portait plus l'uniforme vert-pomme de son clan. A la place, il avait adopté le style moyenâgeux. Entre ses mains, un arc.

« Alors, vous vous êtes tirés de Mortebrume ? Le Masque d'Argent vous a foutus les chocottes ? Pourtant, à la télé, vous vouliez pas lui faire sa fête ? Ha, que de la gueule !

— Bon, écoute peluche, tu te casses ou il va t'arriver des bricoles, menaça la gamine.

— Je crois que c'est à vous qu'il va arriver des bricoles !

— Il est niveau 17, souffla le diablotin à sa collègue. Ça risque de pas être simple.

— On ne va pas tarder à être fixés. »

David tira avec son arc, toucha Angélique et lui fit perdre un quart de sa santé. Elle le chargea grâce à un mouvement éclair, Charlie le ralentit. Il tira à nouveau, toucha encore. La fillette entendit son cœur battre mais elle arriva au corps à corps. Elle enchaîna les Supers frappes avec son hachoir. L'écureuil se reçut également les flammes vertes du diablotin. Il voulut se reculer, mais il était trop lent. Il dégaina une dague mais la dernière frappe de la gamine lui ouvrit le ventre. Il eut un soubresaut et s'effondra, mort. Des UM se répandirent autour du corps sous forme de pièces d'or et d'argent, c'était une jolie somme. Quelques potions et aliments tombèrent également.

* Tu as tué David Roux. *

C'était la première fois qu'elle abattait un PJ. Loin de se reprocher quoi que ce soit, cela lui fit quand même un peu bizarre. Le cadavre ne disparût pas. Forcément, David devait le récupérer s'il voulait avoir une chance de retrouver la vie perdue.

« Vite fait, bien fait ! fanfaronna-t-elle en ramassant une cuisse de poulet et en la mangeant.

— Oui. Il n'a pas été très malin. C'est sur moi qu'il aurait dû tirer. Il a bien vu que c'était moi le mage.

— Moi je trouve ça cool que les combats ne soient pas qu'affaire de chiffres. Les niveaux, ça remplace pas la stratégie. Ça lui servira de leçon. »

Elle récupéra toutes les UM et tous les objets puis fixa le cadavre :

« Qu'est-ce qu'on fait de ça ? On peut lui piquer son équipement ? »

— Non. Le corps est considéré comme un seul objet, peu importe son apparence. Tu as déjà pris tout ce qui était prenable, c'est ce qui tombe à côté. Après, bien sûr, on peut aussi lui piquer son corps pour pas qu'il puisse le retrouver.

— Bah... on va pas être aussi salaud que ça. »

Elle considéra la maisonnette et ajouta, amusée :

« J'ai une meilleure idée. »

Ils entrèrent.

« Ha ! De la viande fraîche ! » rugit l'ogre en les attaquant.

Il s'agissait d'un mini boss et le vaincre ne fut pas aussi simple qu'ils s'y attendaient. La gamine dû consommer des potions de santé.

« Je plains les nouveau-nés qui font l'erreur d'entrer ici, commenta Charlie, une fois le combat terminé.

— C'est sûr. Difficile d'imaginer qu'un monstre aussi fort puisse se trouver dans une zone prévue pour eux. Bon, voilà le même de la vieille. »

Le bambin était ligoté dans un coin. Ils le libérèrent, mais avant de le ramener au village, Angélique coupa la tête de l'écureuil, la déposa sur la table et balança le reste dans la marmite. En ressortant, elle laissa soigneusement la porte ouverte.

« J'espère qu'il verra ma petite mise en scène. Et qu'il ne vienne pas pleurnicher, il a une chance de récupérer sa vie. »

Ils ne recroisèrent pas David sur le chemin du retour. Après la raclée qu'il avait reçue, il n'avait sans doute pas osé se remontrer. Le duo clôtura la quête et se lança immédiatement dans une autre.

Le soleil déclina, le soir arriva, la nuit tomba... Angélique et Charlie avaient exploré la Grotte des Araignées et le Château Hanté. Ils avaient croisé des orques, des trolls et des revenants. Ils avaient retrouvé les partitions perdues du barde, les poules volées du fermier

et sauvé un aventurier téméraire. L'aube commençait à éclaircir le ciel lorsque le diabolotin reçut un message de Clément.

« C'est bon, il est arrivé. Il nous attend au Lutin Bigarré. »

Ils se dépêchèrent de s'y rendre.

« Il y a des gens étranges, ici, déclara Clément quand ils furent ensemble. J'entre dans l'auberge et je me fais insulter par un écureuil. Il a détalé en jurant qu'il allait se venger. Vous y êtes pour quelque chose ?

— C'est possible, dit la fillette en souriant, mais c'est lui qui l'a cherché. »

Sur ce, ils réintégrèrent Clément dans l'équipe, puis se mirent en route vers la zone de départ.

* Monastère du Premier Souffle, zone sûre *

Comme dans le Village de l'Eveil et au Manoir des Âmes Venantes, le monastère comportait le lieu où les PJ naissaient, c'était la chapelle, un coin où restaurer sa santé, son tonus et son mana, c'était le réfectoire, une boutique des débutants, tenue par un pèlerin, une vie cachée, qui était dans le clocher, et la fameuse mission initiatique. Monsieur Tuto, costumé en moine, patientait près de la réserve.

« Je suis certain de déjà vous connaître ! s'exclama-t-il quand le groupe s'approcha. Mais c'est loin d'être un problème. Vous tombez bien, des rats énormes ont envahi la réserve. Pouvez-vous faire le ménage ? »

* Nouvelle quête : "Les Rats de M. Tuto (3)". *

Elle était toujours aussi facile. La pauvre dizaine de rongeurs n'occasionna pas le plus petit point de dégât.

* Quête "Les Rats de M. Tuto (3)" terminée avec succès. Tu as gagné de l'expérience. *

« Et avec tout ça, on est toujours niveau 9, déclara Angélique.

— Oublie pas que nos derniers niveaux, on les a tous gagnés avec des aventures, dit Charlie. Ça va bien plus vite. Là, on est dans des zones trop faciles pour nous. On ne gagne quasiment plus rien. »

Le trio retourna à l'écurie du Bourg des Trois Moulins. Il était presque midi et le temps s'était couvert. Au terme d'une brève concertation, l'Ultrapole fut choisie comme prochaine étape. Le groupe monta à bord d'une carriole qui s'engagea sur le sentier

forestier durant quelques minutes avant que ne se produise le flash blanc...

* Ultrapole, District central, Carrefour des Mondes, zone sûre. Ton voyage a duré 12 heures. *

Ils étaient à présent assis dans un train moderne. Par les vitres défilait une ville aux gratte-ciels vertigineux. C'était la nuit mais les lumières urbaines étaient légion, soulignant une activité fiévreuse. Le train entra en gare et freina dans un affreux crissement suraigu. Les quais étaient encombrés de voyageurs pressés avec leurs valises. Que des humains. Aucune musique d'ambiance, juste les annonces dans les haut-parleurs, le bourdonnement des voix et le vacarme des autres trains. Angélique et Charlie se sentirent noyés dans la foule. Ils étaient trop petits. Heureusement, Clément était là pour leur ouvrir le passage. Ils empruntèrent des escalators, parvinrent dans un hall et assistèrent à l'expulsion musclée d'un clochard par des policiers. Il y avait ici toujours autant de monde, toujours autant d'agitation effrénée. Au milieu des cohortes de PNJ se trouvaient quelques PJ plus ou moins distinguables. Clément arrêta l'un d'eux, un vampire en costard.

« Excusez-moi, on cherche la zone de départ de ce monde. Pourriez-vous... »

— Pas le temps. »

Le vampire, un instant plus tard, avait été englouti dans la masse grouillante des usagers. Clément tenta sa chance avec un second PJ, une très belle femme en robe rouge tenant en laisse un dragonnet hargneux. Elle eut à leur égard une attitude un peu snobe, mais répondit tout de même :

« Vous n'avez qu'à sortir de la gare et à demander un taxi. »

* District central, zone sûre. *

Dehors, l'air était saturé par les gaz d'échappement. La circulation, très dense, offrait un concert de moteurs et de klaxons.

« Ce monde est bien plus horrible que Mortebrume ! s'exclama Charlie.

— J'ai cru que j'allais étouffer. Je ne me suis jamais sentie aussi petite ! renchérit Angélique.

— C'est certain que l'atmosphère change du tout au tout, admit Clément. Mais elle était pas mal la femme en rouge. J'aurais peut-être dû lui offrir un rendez-vous galant.

— Hé ho, c'est pas le moment de te mettre à draguer ! » s'offusqua la gamine.

Le jeune homme eut un sourire mutin puis il désigna un taxi qui stationnait à proximité. Il monta à l'avant, la fillette et le diabolin, derrière.

« Vous voulez aller où ? questionna le chauffeur, un PJ à l'apparence ordinaire.

— A la zone de départ », indiqua Charlie.

La voiture démarra et s'engouffra dans le torrent des innombrables autres véhicules. Angélique regardait les immeubles se succéder. C'était la première fois qu'elle venait ici et pourtant elle avait la confuse impression de tout connaître. Non qu'elle sache la disposition des lieux, mais les éléments qu'elle y rencontrait n'étaient pas pour elle des découvertes. C'était sans doute pour cela qu'elle aimait de moins en moins l'Ultrapole. Ici, elle n'aurait pas de réelle surprise. Une stupéfiante tour en verre étincelante attira cependant son attention. Elle arborait une enseigne rose stylisée sur laquelle elle put lire : "QG des Femmes Fatales". Le diabolin tira sa manche, lui faisant tourner la tête. Pile en face du quartier général du célèbre clan de mercenariat féminin se trouvait un autre QG. Son enseigne, dans un style plus sobre, plus strict, annonçait en lettres blafardes : "GAME". Ce bâtiment-ci était comme une silhouette car il n'était strictement pas éclairé, pas même ses fenêtres.

« Le QG du GAME est plutôt sinistre, commenta à voix basse Charlie.

— Oui. Mais au moins il se démarque du reste. »

Les édifices fastueux étaient nombreux dans cette partie du district central. Hôtels cinq étoiles, musées grandioses, magasins de luxe, banques orgueilleuses... La voiture poursuivit sa route laborieuse au milieu des bouchons et des feux de signalisation.

* District du Temple, zone sûre. *

« Voilà, c'est ici, annonça, de longues minutes plus tard, le taxi en se garant devant un parc imposant où trônait un temple blanc ressemblant à une cathédrale.

— Quoi ? s'étonna la gamine. Mais on n'a même pas dû traverser de zones hostiles !

— Ne vous fiez pas aux apparences, l'Ultrapole est un monde fourbe. La plupart de ses zones sont sensées être sûres, mais dans les faits, elles ne le sont pas du tout.

— Les PNJ chargés de la sécurité ne sont pas dissuasifs ? demanda le diablotin.

— Ce ne sont pas des rigolos mais il y a un tas de gens prêts à les défier. Par exemple, les banques que vous avez pu apercevoir se font braquer au moins deux fois par semaine.

— Et vous, vous ne vous ennuyez pas trop à faire le taxi ? poursuivit Charlie.

— Au contraire, j'aime beaucoup. Et ce n'est pas un métier sans risque, vous pouvez me croire. Ça vous fera 62 UM pour le trajet.

— Ho, je crois qu'on m'a fait les poches, remarqua Clément qui s'apprêtait à payer.

— Ça c'est très possible. Il y a toujours quelques pickpockets dans les foules. Méfiez-vous la prochaine fois, même si, je l'admets, c'est plus facile à dire qu'à faire. »

Clément n'ayant plus assez, Angélique se chargea de régler la note du chauffeur. Dans ce monde, les UM avaient l'aspect de billets. Le trio descendit ensuite de voiture et s'approcha du portail du parc.

« Heureusement que je n'avais presque pas d'argent sur moi, se félicita Clément. Bon, il y a un bâtiment à côté du temple. L'"Association des Nouveau-nés". On devrait commencer par là. »

Ils s'y rendirent. Le vigile PNJ à la porte se montra assez réticent à les laisser entrer, arguant qu'ils n'avaient pas l'air d'être des nouveau-nés. Il fallut un peu négocier.

« Ce qui est interdit, ce n'est pas de fréquenter cet endroit, mais de le troubler, affirma Charlie avec un aplomb à toute épreuve.

— Je vous préviens, on vous aura à l'œil ! »

A l'intérieur, ils trouvèrent une cafétéria où se restaurer, la traditionnelle boutique des débutants, ainsi que comme espéré,

Monsieur Tuto. Celui-ci, costumé en balayeur, patientait à côté d'un bureau.

« Encore vous ?! C'est incroyable ! Vous arrivez à chaque fois à point nommé ! Figurez-vous que ce bureau, trop longtemps laissé vide, est infesté de rats ! Pouvez-vous les chasser afin que je puisse faire le ménage ? »

* Nouvelle quête : "Les Rats de M. Tuto (4)" *

La dératisation dura moins d'une minute.

* Quête "Les Rats de M. Tuto (4)" terminée avec succès. Tu as gagné de l'expérience. *

Cette formalité accomplie, ils se mirent en quête de la vie qui devait être cachée quelque part dans les parages, mais en vain. A la place, ils dénichèrent le cabinet d'une conseillère en début de partie. "Consultation gratuite pour les PJ de niveau 1" indiquait la pancarte sur la porte. Les voix qui filtraient au travers témoignaient qu'une séance se déroulait. Le trio gagna la cathédrale, chercha à nouveau la vie, sans plus de résultat. Alors il renonça, prit un taxi et retourna à la gare. Direction l'Infini Stellaire. C'était l'avant dernier monde. Ils achetèrent leurs billets, montèrent à bord d'un train, ce dernier s'ébranla, accéléra... flash blanc...

* Infini Stellaire, Colonie Sice-K, Carrefour des Mondes, zone sûre. Ton voyage a duré 12 heures. *

Les voilà dans une petite navette spatiale. Par le hublot, ils aperçurent l'espace. Le vaisseau s'approchait d'une gigantesque structure métallique seulement visible par les lumières qu'elle émettait. Les réacteurs de l'appareil provoquaient un constant bourdonnement.

« Il va falloir être prudent, annonça Charlie. Sice-K est dangereuse à cause des guerres de clans. J'espère qu'on ne va pas tomber au beau milieu d'un affrontement. »

La navette amorça ses manœuvres d'arrimage. Les passagers furent un peu secoués. Lorsque la stabilité revint, les portes pressurisées coulissèrent. Il y eut un dégagement d'air.

« Transporteur T403 à quai. Débarquement autorisé », fit une voix féminine et monocorde.

« Brr ! Ce n'est pas mon ambiance préférée », confessa Clément alors qu'il découvrait le spatioport.

L'acier était omniprésent. Conjugué avec l'éclairage artificiel, le rendu était très froid. Des robots en tous genres charriaient des conteneurs ou s'occupaient de la maintenance des divers vaisseaux. Alors que le groupe s'approchait de la sortie, une demoiselle PNJ, vêtue d'une combinaison en latex mettant en évidence ses courbes généreuses, vint à sa rencontre. Sa stupéfiante jovialité contrastait avec le décor.

« Bonjour et bienvenue à la colonie Sice-K. A l'extérieur, vous aurez besoin de ceci. Prenez, c'est gratuit. Des versions payantes plus performantes existent dans le commerce. Utilisez les réservoirs d'O2 pour vous recharger. »

Elle leur tendit à chacun un masque à oxygène. Il avait une autonomie d'une heure. Ils s'en équipèrent. Le diabolotin profita de la présence de la femme pour demander où était la zone de départ. Sa voix était déformée par le masque.

« C'est le Centre d'Incubation. Quittez la colonie, traversez le secteur A8 et vous y serez. »

Ils franchirent le sas conduisant dehors.

* Colonie Sice-K, zone sûre. *

La température baissa nettement, ainsi que la gravité. Angélique aperçut, dans le coin supérieur gauche de sa vision, une jauge apparaître. C'était sa réserve d'oxygène. De plus, un petit signal sonore l'informa qu'elle commençait à puiser dedans. Elle reconnut, autour d'elle, la ville futuriste qu'elle avait vue à la télé, chez Berthe. Du métal, toujours plus de métal... Les réservoirs d'O2 étaient des cuves jaunes fluo munies d'un robinet. Impossible de ne pas les remarquer. En levant les yeux, elle vit l'espace avec sa myriade d'étoiles. Une musique d'ambiance contemplative s'enclencha.

« J'aime les illogismes, dit Charlie, sur le ton de la conversation.

— Qu'est-ce qui est illogique ? s'enquit Clément.

— Il n'y a pas d'atmosphère ici. Déjà on ne devrait pas pouvoir se parler sans l'aide d'une radio, ensuite, il nous faudrait une combinaison spatiale entière, pas seulement un masque.

— Pas faux. Mais c'est quand même plus pratique comme ça », rétorqua le jeune homme.

Ils se mirent en marche. Pour l'instant, tout semblait calme. Néanmoins, la tension était palpable. Ils croisèrent de nombreux PJ qui arboraient quasiment tous le même symbole sur leur tenue : une éclipse de soleil presque totale sur un fond bleu nuit. Et quasiment tous ces PJ leur adressaient des regards suspicieux. Agacée, la gamine finit par invectiver un droïde qui semblait carrément vouloir les suivre.

« Tu veux ma photo ?

— Angélique ! Ils sont à cran, observa anxieusement le diabolotin.

— Vous allez où comme ça ? questionna le droïde.

— On est juste de passage, assura cordialement Clément. On cherche le Centre d'Incubation, donc le Secteur A8 qu'il faut traverser.

— Alors c'est par là. Les balises lumineuses vous conduiront au Centre. Ne vous approchez pas de la stèle de résurrection à mi-parcours. Une fois sur deux, elle est minée. »

* Secteur A8 *

Le trio s'engagea dans un paysage lunaire particulièrement accidenté. Le relief n'était cependant pas un problème. Grâce à la faible gravité, les sauts étaient démesurés et les chutes, inoffensives. Pour s'éclairer entre chaque balise, il fallut sortir des torches. Les monstres, forcément très faibles dans cette zone prévue pour les nouveau-nés, étaient de petits aliens griffus et de gros vers lanceurs d'acide. C'était désormais une musique électronique qui se faisait entendre.

« Je ne sais pas ce qui est le plus détestable, l'Infini Stellaire ou l'Ultrapole, grogna la fillette.

— Il ne faut pas juger les mondes juste sur de brefs aperçus », conseilla Clément.

Ils parvinrent à la stèle de résurrection qui avait l'apparence d'un module de sauvetage sphérique. Juste à proximité, il y avait une cuve d'O₂. N'ayant pas encore épuisé la moitié de leurs réserves, ils

préférèrent tenir compte du conseil qu'on leur avait donné. La traversée du secteur dura près de trois quarts d'heures.

* Centre d'Incubation, zone sûre *

C'était une base de taille modeste. Tout y était blanc, donnant l'impression d'un laboratoire ou d'un hôpital. Sitôt le sas passé, la gravité redevint normale et la température grimpa agréablement. La jauge d'oxygène disparût. Un petit bip signala le retour d'une atmosphère respirable. Un martien dans sa tenue immaculée était en pleine conversation avec toute une équipe de Chevaliers de la Charte. Ceux-ci interrogèrent immédiatement le trio sur la raison de leur présence. Au début, aussi méfiants que les PJ de la colonie, ils ne tardèrent toutefois pas à se rappeler le reportage de TL1 sur le Masque d'Argent. Dès lors, ils se détendirent.

« Ils n'ont rien à voir avec le conflit. Ils viennent de Mortebrume. »

La visite de la base permit de trouver l'endroit où les PJ naissaient, l'incubateur, la boutique des débutants, sous la forme d'une borne, un moyen de se restaurer, sous la forme d'une seconde borne, la vie cachée, qui était derrière cette seconde borne, une réserve d'O₂, qui leur permit de recharger les masques, ainsi que la mission initiatique. Monsieur Tuto était costumé en cosmonaute.

« Figurez-vous que je vous attendais ! Vous êtes si doués pour dératiser ! Et des rats, justement, parlons-en ! Ils ont infesté la salle du générateur. Vous pouvez vous en occuper ? »

* Nouvelle quête : "Les Rats de M. Tuto (5)" *

Ils la bouclèrent en trente secondes chrono, un record.

* Quête "Les Rats de M. Tuto (5)" terminée avec succès. Tu as gagné de l'expérience. *

N'en restait plus qu'une, celle du monde préhistorique...

Chapitre 21

Mission Secrète

« Vous retournez à Sice-K ? »

Alors que le trio s'apprêtait à quitter le Centre d'Incubation, l'un des Chevaliers de la Charte l'avait abordé. Derrière l'individu en armure médiévale se tenait l'extraterrestre nouveau-né qui était quelque peu intimidé.

« Oui, en effet, répondit Clément.

— Si cela ne vous dérange pas, je vais vous accompagner afin de conduire Billy Bluestar jusqu'au spatioport. Il est préférable pour lui de quitter ce monde gangréné par les guerres quotidiennes.

— Aucun problème, au contraire », assura Angélique.

C'est ainsi qu'ils furent cinq à passer le sas de la petite base.

* Secteur A8 *

Retour du froid glacial et de la faible gravité.

« En cas de grabuge, essayez de défendre Billy », indiqua le chevalier.

Celui-ci était assez taciturne. Ce que son casque laissait voir de son visage confirmait cette impression. Le martien, au contraire, une fois sa timidité envolée, était plutôt un joyeux luron. Il posait de nombreuses questions, la plupart sur le système de jeu. Charlie tâchait de satisfaire sa curiosité et il était très doué pour cela. Lorsque des monstres venaient, le martien essayait de les affronter seul avec son pistolet laser. Angélique remarqua que Clément ne pouvait s'empêcher d'observer le petit homme vert.

« Il te rappelle ton coéquipier ? lui glissa-t-elle.

— Oui. Il ressemble à Bobby Solar. »

Une fois la stèle de résurrection atteinte, le Chevalier de la Charte se chargea de la déminer. Il disposait de l'équipement approprié. Tout le monde put recharger son masque à la cuve d'O₂. La traversée reprit. Sice-K était en vue lorsqu'une grosse étoile émergea de l'horizon désertique. Elle fit presque office de soleil. Le ciel demeura d'un noir d'encre, mais la roche s'illumina d'une belle teinte orangée. Le paysage, dès lors, acquit un certain charme.

« Tu vois Angélique, même ici ça peut être pas mal, remarqua le diabolotin.

— Mouais... pas faux. A l'occasion, faudra visiter. »

* Colonie Sice-K, zone sûre *

L'atmosphère était toujours aussi tendue, la suspicion des PJ rencontrés, toujours aussi grande. Le groupe accéléra le pas, une initiative judicieuse car une puissante alarme se déclencha dans toute la colonie. Sa stridence ne couvrit pas les premiers échanges de tirs. Plusieurs soucoupes volantes survolèrent les édifices d'acier tout en faisant pleuvoir leurs rayons destructeurs. Au sol, des batteries de canons répliquèrent. Les sons du combat enflaient tant que l'alarme s'y perdait. Les structures tremblaient, les explosions se multipliaient.

« Protégez Billy ! » rappela le Chevalier de la Charte.

Ils zigzaguerent entre plusieurs robots qui tiraient aux missiles sur la flotte ennemie. L'une des machines de guerre se fit désintégrer par le bombardement. L'onde de choc atteignit le groupe.

« Hé, mais ça fait mal ! J'ai ma santé dans le jaune ! » s'exclama l'extraterrestre.

Clément le soigna sans cesser de courir. Le spatioport apparût. Le combat prenait encore plus d'ampleur. Une détonation terrible secoua Sice-K. Dans la rue, juste devant, un vaisseau avait débarqué des troupes. C'était un déluge de laser. Le chevalier brandit son bouclier. Les projectiles énergétiques rebondissaient en le heurtant. Profitant de cette protection, tout le monde put arriver au sas et le franchir.

* Carrefour des Mondes, zone sûre *

Le vacarme de l'affrontement était désormais assourdi et les secousses, atténuées.

« Ok, j'ai compris pourquoi je dois pas rester ici, commenta le martien avec un petit rire nerveux.

— Pour un peu, j'y passais aussi, dit Charlie. Une onde de choc et quelques lasers encaissés et je suis dans le rouge. »

Il but une chope de rhum sortie de son inventaire.

« Voici de quoi payer votre voyage, Billy Bluestar, fit le Chevalier en lui tendant des UM qui ici avaient l'aspect d'une carte

magnétique. Vous autres, merci pour votre collaboration. Je vous laisse, je retourne au Centre d'Incubation. »

Sur ce, il repassa le sas, indifférent aux combats qui faisaient rage dehors. La fillette, le diabolin, le jeune homme et l'extraterrestre se rendirent devant l'écran holographique permettant de sélectionner une destination.

« Heu, je sais pas trop où aller, confessa Billy qui passait en revue les divers mondes. Qu'est-ce que vous me conseillez ?

— Ça dépend de tes goûts, répondit Charlie.

— Si tu aimes te faire peur, l'archipel est pas mal, ajouta Angélique. Si tu aimes les trucs niais, va à la Terre des Fées. Les autres mondes, on ne les connaît pas assez pour te donner un avis, mais l'Ultralopole a l'air bien chiant et Brillelame, plutôt prometteur.

— Vous allez où, vous ?

— A Préhistoria. On a un truc à faire là-bas, reprit la petite fille.

— Allez, je vous suis. Un martien au milieu des dinosaures, c'est fun !

— Ok, mais une fois là-bas, tu ne pourras pas rester avec nous. Ce qu'on va faire n'est pas de ton niveau, prévint Charlie.

— Aucun souci, je m'en doute. »

Ils payèrent le droit d'embarquement et montèrent à bord d'une navette à quai. Celle-ci décolla. Par le hublot, la gamine vit s'éloigner la colonie. Illuminée par la grosse étoile, ainsi que par la myriade d'explosions, Sice-K avait un visage bien différent. Autour d'elle tournaient comme des mouches des dizaines de soucoupes volantes. Une voix artificielle annonça :

« Saut hyper-espace dans cinq, quatre, trois, deux, un... »

Il y eut une subite accélération, puis un flash blanc...

* Préhistoria, Camp de Mamabah, Carrefour des Mondes, zone sûre. Ton voyage a duré 12 heures. *

Chaleur humide, jungle luxuriante, chants d'oiseaux tropicaux, rugissements lointains... voilà les passagers de la navette en train de marcher sur une piste, derrière un guide vêtu de peaux de bêtes. Le soleil resplendissant peinait à traverser les épaisses frondaisons, mais bientôt le groupe émergea dans un espace plus dégagé occupé par quelques huttes de branchages.

« Vous, arrivés », grogna le guide en s'immobilisant.

Les PJ retirèrent leurs masques à oxygène, s'avancèrent...

* Camp de Mamabah, zone sûre *

...et observèrent l'endroit. Les gardes chargés de la sécurité étaient des montagnes de muscles en pagne, armées de massues. D'autres PNJ déambulaient avec des accoutrements assez similaires. Un tantam et quelques autres percussions assuraient la musique d'ambiance.

« Bonjour le changement ! s'extasia Billy.

— C'est calme. Je m'attendais à trouver plus de monde, observa Clément.

— Moi, ça ne m'étonne pas, déclara Charlie. On est dans les zones du début, pour des PJ de bas niveau. Or, plus on est de bas niveau, moins on connaît Lutrive, plus tout semble nouveau, même ce qui est ancien, et donc moins ce monde est attirant du fait de sa création récente.

— Oula, ça c'est de l'explication ! rigola le martien. Allez, je vous laisse tranquilles. Peut-être à plus tard si on se recroise !

— Attend Billy ! Je vais te donner des UM, annonça Clément. Il faut juste que je trouve une banque. On m'a volé à l'Ultralopole.

— C'est gentil, merci. »

Une banque, ils en trouvèrent une. C'était une hutte qui se faisait remarquer par son enseigne où étaient peintes des dents. Les dents étaient l'apparence locale des UM. Une fois le don effectué, l'extraterrestre partit de son côté. Le trio se renseigna sur la zone de départ et se mit en route sans plus attendre.

* Jungle Initiatique *

La végétation surabondante de ce lieu comportait quelques dangers, comme des plantes carnivores. Ces dernières étaient toutefois faciles à repérer. Des bébés velociraptors attaquaient par petits groupes. Comparés à des gobelins, ils étaient bien plus dangereux car rapides et voraces. D'autres dinosaures déambulaient dans la jungle, de gigantesques herbivores.

« On essaie d'en tuer un ? proposa Angélique.

— Tu as vu la taille de ce machin ! objecta Charlie.

— On est dans une zone pour débutants, faut pas se fier à l'apparence. Et puisqu'on est là, autant en profiter pour un peu s'amuser », répliqua la gamine.

Elle entama les hostilités. Aussitôt un thème de combat tribal s'enclencha. Au premier coup encaissé, la fillette vola en arrière et entendit son cœur battre. Le titanesque herbivore pris pour cible était réellement redoutable. Par chance, il était également très lent. Le trio en eut donc raison en demeurant à distance.

« C'est complètement déséquilibré ! grommela Angélique, consciente qu'elle avait commis une imprudence. Encore l'ogre du Bois au Gobelins, il était dans sa cabane, il n'y en avait qu'un, pourquoi pas. Mais là, on croise ces mastodontes régulièrement. On fait comment quand on est niveau 1 ?

— On n'attaque pas ? » suggéra malicieusement le diabolotin.

Elle fit la moue et le trajet reprit.

* Pierres des Premiers Pas, zone sûre *

Le soir était en train de tomber sur la colline et son cercle de pierres levées lorsque le trio sortit de la jungle.

« Bon, on y est, déclara Charlie. Avant de parler à Monsieur Tuto, on essaie de trouver la vie cachée.

— Tu crois que ça va faire quoi une fois qu'on aura terminé sa quête ? s'enquit la fillette.

— J'en sais rien du tout. C'est pour ça qu'il faut se tenir prêt à tout.

— J'espère juste que ce grand voyage n'aura pas été inutile », reprit-elle.

Le cercle de pierres était l'endroit où les nouveau-nés apparaissaient. Un vieux sage ressemblant à un shaman se trouvait à côté. A flanc de colline, trois grottes s'ouvraient. Dans la première, il y avait la boutique des débutants que tenait la femme du shaman. Dans la deuxième, il y avait un petit lac souterrain dont les eaux limpides permettaient de se restaurer. Il fallut y plonger pour dénicher la vie.

« Parfait ! On l'a ! annonça Clément en remontant à la surface. Maintenant, j'en ai sept.

— Comme moi, dit le diabolotin.

— Moi, j'en ai que six, mais c'est déjà beaucoup, indiqua Angélique. Allez, c'est l'heure de vérité ! »

Ils gagnèrent la troisième grotte devant laquelle se trouvait Monsieur Tuto. Il était costumé en homme des cavernes.

« Fabuleux ! Voilà mes dératiseurs préférés ! Vous allez être ravis car des rats ont envahi ma maison. Vous pouvez les exterminer, s'il vous plaît ? »

* Nouvelle quête : "Les Rats de M. Tuto (6)" *

Le trio pénétra dans la grotte. Elle était sombre, plutôt sinistre.

« Méfiance », souffla le petit démon.

Angélique vérifia rapidement que sa sacoche était pleine de potions. Des couinements retentirent, deux gros rats gris bondirent ! Elle envoya une frappe surpuissante sur l'un d'eux qui fut coupé en deux. Le second la mordit. Elle ne sentit pas la moindre décharge de douleur. Elle le tua d'un simple coup de pied.

« Bon bah, ils sont toujours aussi nuls. »

Ils visitèrent la caverne. La petite dizaine de rongeurs n'opposa effectivement pas plus de résistance que d'habitude. Une fouille du lieu plus approfondie ne donna rien. Alors ils retournèrent voir le PNJ, qui les remercia comme il l'avait fait à chaque fois.

* Quête "Les Rats de M. Tuto (6)" terminée avec succès. Tu as gagné de l'expérience. *

« Charlie, je crois que tu t'es planté, dit la gamine, déçue. Il n'y a absolument rien de spécial qui s'est passé.

— C'est peut-être trop tôt pour l'affirmer, fit Clément, plus optimiste. Il y a sûrement quelque chose à faire à présent qu'on a mené à bien cette étape.

— Malheureusement, je ne sais pas quoi, avoua le diabolotin, dépité. Un élément dans l'énigme a dû nous échapper. »

Il sortit le livre de son inventaire. Il allait le relire lorsque son visage s'illumina :

« Hé ! L'ouvrage permet désormais de lancer une aventure !

— Ha bon ? Vraiment ? s'enthousiasma Angélique. Qu'est-ce qu'elle fait gagner ? »

Charlie tourna les pages, concentré.

« Et bien... déjà, il n'y a qu'un seul niveau de difficulté : Extrême. "Récompense de quête : 3 niveaux + Le Trésor du Roi des Rats. Pénalité en cas d'abandon : Phobie des Rats". Il est également précisé que cette quête ne peut pas être recommencée, qu'il n'y a pas de note d'interprétation et que tout ce qui s'y passe ne sera pas annulé à son terme. Bref, c'est vraiment une quête particulière. Qu'est-ce qu'on fait ?

— Quelle question ! On y va ! On est là pour ça ! affirma la gamine.

— C'est une mission en extrême, rappela le petit démon, indécis.

— Si je me souviens bien, le niveau de difficulté est relatif au nôtre. Donc qu'on la fasse maintenant ou plus tard, ça change rien, répliqua-t-elle.

— Et puis, si vraiment on ne s'en sort pas, on a toujours la possibilité d'abandonner, ajouta Clément. Certes, on va se choper la phobie des rats et on ne pourra plus jamais retenter notre chance, mais c'est toujours mieux qu'un Game Over.

— Bon. Très bien. Fermez les yeux et confirmez », conclut le diabolotin en suivant sa propre consigne.

Il y eut un flash blanc. Lorsque la fillette rouvrit les yeux, elle et ses coéquipiers se trouvaient dans une caverne inconnue. Froide et silencieuse, un petit feu brûlait en son centre comme si quelqu'un y avait campé. Autour de ce feu, des ossements rongés. La grotte comportait deux passages. Au fond du premier, il y avait la lumière du jour. Ça devait être l'entrée. Le second plongeait dans l'obscurité.

« Pas de transition narrative, observa Charlie. Vérifions nos inventaires.

— Aucun changement pour moi, signala Clément.

— Pour moi non plus, dit Angélique. Bon, en avant ! On va d'abord tester le passage avec la lumière. »

Elle prit la tête du groupe. Dès qu'elle se fut engagée dans le tunnel, elle se heurta à un mur invisible.

« Ok, on n'est pas sensés aller par ici. Demi-tour. »

Ils se dirigèrent dans le sens inverse et durent rapidement recourir à des torches pour y voir quelque chose. Le bruit de leurs pas résonnait lugubrement. Ils franchirent un virage. Apparût alors face à

eux une intersection. Monsieur Tuto s'y tenait, costumé en spéléologue. Son casque était muni d'une lampe électrique.

« Ha enfin ! Vous voici mes chers dératiseurs ! Ce coin est infesté de vermines. Je n'en ai jamais vu autant ! C'est à vous de jouer. Allez à gauche, vous tomberez dessus ! A droite, c'est un cul de sac. Celui-ci m'intrigue, je vais aller l'examiner. »

Il s'éloigna pour effectivement se retrouver dans une impasse.

« Bon, ben à gauche, fit la petite fille après avoir observé un instant le PNJ. Faut prendre garde à ne pas être submergés si les rats sont vraiment nombreux. »

Et nombreux, ils l'étaient car le trio perçut rapidement des dizaines de couinements. Lorsqu'il déboucha dans une nouvelle et vaste grotte, une marée grouillante de rongeurs les attaqua. Ils étaient noirs, répugnants, avec de petits yeux rouges méchants. Leurs dents jaunâtres étaient comme autant de poignards. Le groupe recula aussitôt dans le tunnel. Angélique et Clément firent bloc devant pour que Charlie puisse tranquillement lancer ses sortilèges.

« Ok, ceux-là, c'est pas des merdes ! grommela la fillette dont la santé baissait assez rapidement. Heureusement qu'ils sont pas du tout résistants !

— Oui, heureusement ! », acquiesça l'homme qui tranchait à tour de bras.

Il fallut utiliser des sorts de guérison et des potions pour tenir bon contre la horde velue. Celle-ci paraissait fondre car les cadavres disparaissaient au fur et à mesure. Bientôt il ne resta que quelques individus isolés. Le diabolin se mordillait anxieusement la lèvre inférieure tout en aidant à vider l'endroit avec ses flammes vertes.

« Qu'est-ce qui t'inquiète ? la questionna son amie.

— La seule arme qui fait des dégâts de zone, c'est ton canon plasma. C'est un peu léger si on continue d'avoir à faire à tant d'adversaires. Tous mes sortilèges n'affectent qu'une seule cible à la fois.

— On est venus à bout de cette vague sans trop de bobos. Tant qu'on n'est pas encerclés, c'est jouable. Et mon canon, ne t'en fais pas, je vais m'en servir. »

Ils furent interrompus par un cri, celui de Monsieur Tuto :

« Ho mon Dieu, au secours ! »

Ils coururent le rejoindre. En moins de trente secondes, ils furent à l'intersection. Du PNJ, il ne restait que son casque. Une porte secrète avait coulissé au niveau de l'impasse. Un autre cri, plus lointain, fut repris en échos dans les galeries.

« D'après ce que je lis dans le journal de quête, sauver Monsieur Tuto est un objectif secondaire, indiqua Charlie. Et il y a un temps limité. On a dix minutes.

— C'est bon à savoir. Allez, on passe par la porte ! » dit Angélique.

Au-delà se trouvait un étroit boyau.

« Attention, il y a peut-être des pièges ! » avertit Clément.

Ce n'était pas le cas. En revanche une voix grinçante, cauchemardesque, les accueillit :

« Félicitations dératiseurs, vous avez trouvé mon antre. Mais y entrer est une chose, y survivre en est une autre ! »

Suivit un rire machiavélique qui emplit l'air de sa malveillance. Lorsqu'il s'estompa, une musique angoissante avec flûtes stridentes et violons grinçants prit le relais. Le tunnel mena à une caverne au plafond hérissé de stalactites. Les murs étaient constellés de trous, des terriers certainement. Au fond, il y avait une grille close avec une grosse serrure. Inutile de chercher la clé, car elle était bien en vue, prise dans la gueule baveuse d'un rat aussi imposant qu'un bœuf. C'était l'unique monstre présent.

« Je crois qu'on a intérêt à éliminer le gros rat au plus vite, conseilla la gamine. Tous sur lui ! »

Elle chargea le colossal animal, l'homme dans son sillage. Charlie le ralentit. Coups de hachoir et de dagues, le corps à corps s'engagea. Des rats noirs jaillirent de leurs terriers et se joignirent au combat.

« Merde mais il est coriace ! pesta la fillette. Il veut pas mourir ! Et bien sûr, il fait super mal !

— On va pas y arriver ! Ils s'accumulent et personne ne protège Charlie !

— Heu ouais, je me sens un peu seul, là ! confirma ce dernier. Méfiez-vous des stalactites ! J'en vois une qui tremble ! »

Il y eut un son de cristal brisé. L'une des concrétions venait de tomber au sol, heureusement là où il n'y avait personne.

« Charlie ! Tire sur une stalactite ! Vois si on peut les faire chuter comme ça ! Puis tu recules ! » commanda la gamine qui était forcée de se replier.

Elle était assaillie par trop d'ennemis et venait de consommer la dernière potion de sa sacoche.

« Heu, j'ai besoin d'aide ! » fit Clément, lui aussi en fâcheuse posture.

Elle était incapable de lui porter secours. Tout ce qu'elle pouvait faire, c'était de se déblayer un chemin vers le boyau mais déjà elle réentendait son cœur battre. Une nouvelle stalactite tomba plus loin. L'homme hurla.

* Clément Gaillard est mort. *

Ultime décharge de douleur, elle s'effondra à son tour.

* Tu es morte. *

Sensation de vide, silence opaque, elle flottait maintenant au-dessus de son corps que dévoraient les rats. Des UM s'étaient déversées tout autour. Elle vit le diablotin fuir dans le tunnel, mais les rongeurs le rattrapaient.

* Charlie Vermillon est mort. *

Angélique sélectionna l'option de résurrection. Tout le monde se retrouva autour du feu de camp. Le symbole en spirale qui le désignait comme stèle de résurrection était discrètement présent dans la cendre rougeoyante.

« Pas très glorieux, soupira le petit démon. Pourquoi tu ne t'es pas servie de ton canon ?

— Au début, il n'y avait qu'un seul monstre, après, ben j'ai pas eu le temps. Tu as pu tester ce que je t'ai demandé ?

— Oui. Ça marche. On peut faire tomber les stalactites en tirant dessus.

— Parfait. Logiquement, elles doivent provoquer un max de dégâts. Tu vas les faire chuter sur les rats. Clément, toi tu vas te rendre plus rapide et tirer au pistolet. Tu vas viser l'espèce de mini-boss qui a la clé. Moi je vais faire le ménage avec le canon mais pour ça, on doit rester éloignés ou je risque de vous blesser. Vous êtes d'accord ?

— Le plan m’a l’air parfait, dit Clément. J’ajouterais juste que dès qu’on peut s’emparer de la clé, on le fait et on fonce à la grille. J’ai l’impression que les rats peuvent sortir indéfiniment de leurs terriers. »

Ils se mirent en route. Angélique, son arme futuriste en main et sa sacoche pleine, ressentait un brin d’appréhension. Elle tâchait de ne pas le montrer. Ils entendirent la horde de rongeurs foncer sur eux avant de la voir. Ils n’étaient pas encore arrivés à la caverne aux stalactites. Le canon propulsa sa sphère énergétique. L’explosion couvrit toute la largeur du boyau, pulvérisant au moins une vingtaine de créatures. La sphère suivante fut tout aussi efficace mais dans l’intervalle quelques rats avaient eu le temps d’arriver au contact. Clément dû s’en occuper avec ses dagues. La voie dégagée, le groupe put avancer. Il rencontra le cadavre du diablotin déjà délesté d’une bonne partie de sa chair. Charlie le récupéra avec tous les objets qu’il avait perdus lors de cette mort. Les voilà dans la grotte. Le mini-boss les chargea avec le reste de ses congénères. Troisième sphère de plasma, seul le rat géant résista. Batterie vide, Angélique reprit son hachoir. L’homme tirait sans relâche sur l’énorme adversaire. Le diablotin parvint à lui envoyer dessus une stalactite, mais il était toujours debout. D’autres ennemis émergeaient des trous, leur horde se reconstituait.

« C’est pas vrai ! Il est increvable ! s’alarma Charlie. Il lui reste encore 59% de santé ! »

La gamine engagea le corps à corps. Déjà elle devait boire une potion, puis une autre.

« Essaie de lui voler la clé ! » conseilla Clément qui avait dû reprendre ses poignards pour se défendre.

Elle tenta et y parvint à sa propre surprise. Mais le gros rat, la gueule désormais libre, put la mordre. Il lui emporta un bras.

* Tu es morte. *

La clé tomba par terre. Clément la récupéra et il se mit à courir vers la grille. Rendu plus rapide par sa magie, il put zigzaguer entre les ennemis. Le petit démon n’eut pas cette chance.

* Charlie Vermillon est mort. *

Sous sa forme de fantôme, Angélique flotta à la suite de l’homme qui tournait maintenant la clé dans la serrure. La grille

s'ouvrit. Il voulut la refermer derrière lui mais ce n'était visiblement pas possible. Alors il dut se remettre à courir, la légion grouillante à ses trousses. Nouveau tunnel, puis nouvelle grotte. Celle-ci comportait un gigantesque précipice qu'un étroit pont de cristal enjambait. Lorsque Clément s'engagea dessus, le pont commença à s'effondrer. Angélique, quant à elle, commençait à ne plus pouvoir résister à l'ignoble sensation de néant qui broyait sa conscience. Le décompte de la minute n'était plus qu'à trente secondes. Clément franchit le pont qui se brisa juste après, emportant les rats dans les profondeurs. Devant lui, un nouveau rat, encore plus grand, mais de pierre celui-là et marqué du symbole en spirale. Il toucha cette statue dont les yeux s'illuminèrent d'or. La fillette put enfin réapparaître. Il était temps ! Charlie fit de même.

« Clément, t'es un as ! dit la gamine, après avoir retrouvé ses esprits.

— Je sais ! lui répondit-il avec un sourire ravageur. Mais on n'est pas au bout de nos peines. »

Il désigna l'escalier qui débutait à côté de la statue. Il conduisait à un temple à la gloire des rongeurs.

« Si on veut sauver Tuto, il ne nous reste que trois minutes, signala Charlie.

— Une bonne raison pour ne pas traîner », déclara Angélique en gravissant les marches.

A mesure qu'ils s'approchaient de l'entrée du temple façonnée en gueule béante, ils percevaient les suppliques de plus en plus nettes de Monsieur Tuto.

« ... il y a méprise, je vous assure ! J'aime les vermines ! Enfin, les vermines, quand je dis ça, c'est affectueux ! Sous certains angles, on peut vous trouver mignons ! Comme l'angle mort par exemple ! Mais non, mais non, c'était juste une plaisanterie ! Vous n'avez pas d'humour ! Si vous me laissez partir, je n'embaucherai plus de dératiseurs ! Plus jamais ! Juré ! ... »

Le PNJ était ligoté sur un autel d'obsidienne installé au fond d'une salle circulaire. Les murs de cette salle étaient surchargés de sculptures de têtes de rats. A l'intérieur de leurs orbites brûlaient des bougies. Les visiteurs se sentirent immédiatement scrutés par des

milliers d'yeux. Le sol était jonché d'ossements blanchis et le plafond, en coupole, se perdait dans l'obscurité.

« La déco est réussie », concéda Angélique.

Mais déjà son attention était attirée par les monstres qui entouraient le PNJ à secourir. Il y avait trois colossaux rongeurs semblables à celui qui détenait la clé de la grille. Il y avait aussi deux individus en robe sombre à capuchon de part et d'autre de l'autel. Leurs infobulles les désignaient comme des prêtres du roi des rats.

« Ha ! Mes dératiseurs ! s'exclama Tuto. Au secours ! Ils veulent me sacrifier !

— Dévorez-les ! » brailla l'un des encapuchonnés alors que son collègue sortait un poignard.

La musique s'excita.

« Clément, tu évites les mastodontes et tu t'occupes des deux moches en robe ! Charlie, tu te trouves un coin où grimper pour te mettre à l'abri, puis tu aides Clément ! Moi, je fais diversion ! »

La gamine alla à la rencontre des trois créatures géantes pour qu'elles s'intéressent à elle. Lorsqu'elle eut capté leur attention, elle commença à fuir. Elle vit le diabolin escalader les sculptures et l'homme effectuer un large contournement pour atteindre l'autel. Pour l'instant, tout allait bien. Cependant, l'un des prêtres se mit à lancer des flammes vertes, empêchant Clément d'approcher et la fillette avait beau courir, elle ne distançait pas ses dangereux poursuivants. Là voilà contrainte de ressortir du temple. Aussitôt, les trois rats-bœufs se désintéressèrent d'elle. De retour dans la salle, elle constata que l'un d'eux essayait d'attraper Charlie qui était forcé de grimper plus haut. Les deux autres fonçaient sur le jeune homme qui, malgré sa rapidité, se fit coincer et tailler en pièces.

* Clément Gaillard est mort. *

Angélique voulut atteindre à son tour l'autel mais dut à nouveau fuir face aux espèces de molosses.

« On a moins d'une minute pour sauver Tuto ! » avertit Charlie, désormais en sécurité.

Le prêtre au poignard s'était mis à psalmodier d'inquiétantes prières qu'il adressait au roi des rats. Clément revint dans la pièce. Son invincibilité prit fin, impossible d'en profiter.

« Changement de plan ! déclara la gamine. Clément, tu vas aussi grimper, puis tu tires au pistolet sur le monstre au poignard ! C'est lui qui faut abattre pour empêcher le sacrifice ! Je continue la diversion !

— Le prêtre aux boules de feu va nous pauser problème, objecta Clément. Lui peut nous atteindre où qu'on soit. »

Comme pour lui donner raison, Charlie se fit bombarder. Il répliqua avec ses propres flammes vertes tout en annonçant :

« Il utilise une magie des ténèbres ! Face à elle, je suis très résistant ! Je continue de l'attaquer pour qu'il ne vous embête plus ! Mais le temps presse ! Moins de vingt secondes !

— C'est trop tard pour le pistolet ! » dit Clément en se dirigeant vers l'autel.

Angélique le suivit. Le petit démon, entre deux salves de sorts offensifs, lança ses maléfices de ralentissement sur les rongeurs géants. Ceux-ci ne purent bloquer la route de l'homme et de la fillette. L'encapuchonné acheva ses prières et brandit le poignard.

« Ho mon Dieu ! » pleurnicha Tuto.

Clément fut le premier à atteindre le prêtre qui dû alors se défendre. Angélique arriva ensuite pour lui prêter main forte. Les imposantes monstruosité n'étaient pas bien loin derrière. La gamine enchaîna les Supers frappes. En un clin d'œil, elle n'eut plus de tonus. Un dernier coup de hachoir et le prêtre, qui s'avéra être un hideux rongeur anthropomorphe, s'effondra. Le second prêtre cessa de lancer des boules de feu et sortit lui-aussi un poignard. Déjà Angélique était sur lui.

« Yaaahh ! Meurs ! » cria-t-elle, prise par l'action.

Clément passa dans le dos de la créature. Au même moment, les monstres géants se jetaient sur eux. La fillette résista aux deux premières morsures. Elle ne chercha pas à se dégager, elle ne pensait qu'à cogner. Le troisième assaut lui fut fatal.

* Tu es morte. *

Elle ressuscita aussitôt et se retrouva au pied de l'escalier menant au temple. Elle gravit les marches quatre à quatre.

* Clément Gaillard est mort. *

De retour dans la salle, elle constata que le jeune homme avait eu le temps de tuer le dernier prêtre avant de trépasser. Charlie

harcelait depuis son perchoir les rats-bœufs qui tentaient vainement de l'atteindre.

« Bon, on dirait que le combat est gagné, dit-elle en restant à l'entrée.

— En effet et plus rien ne menace Tuto, confirma Clément qui venait de la rejoindre, pistolet au poing.

— Tu peux tirer à partir d'ici. Ils ne peuvent pas sortir du temple. »

L'élimination des minis-boss n'était donc plus qu'une formalité. Néanmoins, la confrontation avec le maître des lieux approchait et elle s'annonçait des plus ardues.

Chapitre 22

Boss de Fin

* Corps récupéré. *

Le dernier des mini-boss était tombé, la musique s'était calmée. Angélique avait atteint en toute sécurité son cadavre, imité par Clément.

« C'est de la folie toutes les vies qu'on perd ! Et bien sûr, on n'en récupère jamais. À croire que la probabilité c'est pas 10% mais 0,00001%, grogna-t-elle. J'espère que le trésor sera à la hauteur. »

De vies, sur les six qu'elle avait au départ, il ne lui en restait plus que trois. Clément en possédait encore quatre et le diabolotin, cinq. Les réserves d'objets curatifs avaient sensiblement baissé.

« J'imagine que ce qu'on est en train d'accomplir, ce n'est pas rien. Une quête secrète... pratiquement personne ne doit la connaître, observa Charlie qui redescendait précautionneusement de son perchoir.

— Non, reste là-haut ! lui conseilla la fillette. Si le combat final a lieu ici, tu ne peux pas être mieux placé.

— S'il vous plait, mes chers dératiseurs, vous pouvez me libérer ? » demanda Monsieur Tuto, toujours ligoté sur l'autel.

Pour le détacher, il suffit de le toucher. Les cordes tombèrent d'elles-mêmes. Le PNJ se leva, s'épousseta puis annonça avec reconnaissance :

« Merci beaucoup ! Sans vous, j'étais cuit ! Il y a des années, mon aïeul m'a légué cette flûte. Il m'a dit que c'était efficace contre les rats. Je vous la donne. Vous en avez plus besoin que moi. »

Clément prit le bel instrument en bois. Dès lors, la musique d'ambiance s'arrêta, provoquant une atmosphère tendue. Monsieur Tuto s'agita, peu rassuré.

« Bon, ben, je vous laisse. Bonne chance ! »

Sur ce, il détala hors du temple. Les portes de ce dernier claquèrent juste derrière lui. Les frêles flammes de bougie disposées dans les orbites des têtes sculptées frémirent avant de s'intensifier. De chacun de ces yeux flamboyants partit un rayon écarlate. Tous les rayons se rencontrèrent au milieu de la salle, créant un globe ardent à

la taille croissante. Angélique se plaqua contre le mur. Hâtivement, elle vérifia que sa sacoche était complète. La batterie de son canon s'était presque rechargée, elle allait pouvoir tirer deux fois. Face à elle, une énorme silhouette émergeait du globe avec un grondement sourd. Elle mesurait plus de quatre mètres. Tout tremblait. Une introduction instrumentale adéquate accompagna l'apparition. La sphère de feu s'estompa, laissant derrière elle le boss.

« Vous êtes donc arrivés jusqu'à moi... Félicitations ! Je suis le Roi des Rats ! Je suis votre bourreau ! »

C'était la même voix horrible que celle entendue vers le début de la mission. Le monstre ressemblait un peu aux deux prêtres abattus juste avant. Mi-homme, mi-rongeur, ses dents, ses griffes et ses muscles étaient exagérément développés. Il portait une couronne, des bagues, des bracelets, des colliers, des chaînettes... Tout était en or avec de nombreuses pierres précieuses incrustées. Mis à part cela, il n'avait que son pelage noir comme la nuit. Son regard, couleur de braise, observa chacun des protagonistes. La musique acheva son introduction et entama un thème épique plus qu'entraînant.

« Je crois pas qu'aller au corps à corps soit une bonne idée, dit la gamine, impressionnée.

— Et je crois pas être en sécurité », fit le diabolotin, très inquiet.

Le monstre n'eut en effet qu'à tendre la main pour l'attraper, puis le broyer.

* Charlie Vermillon est mort. *

Lorsqu'il rouvrit la main, une bouillie rouge tomba à terre. Angélique tourna la tête vers Clément pour lui demander de tester la flûte. Inutile, il s'apprêtait déjà à le faire. Le son de l'instrument couvrit brièvement la musique. Le boss rugit et se boucha les oreilles. Il sembla sonné. La fillette se rua alors en avant, atteignit l'une des pattes velues et enchaîna les coups de hachoir. Dans son dos, un flash doré. Elle jeta un coup d'œil par-dessus son épaule, le petit démon venait de réapparaître sur l'autel dont la surface était désormais ornée d'un symbole en spirale.

« Vite, recule-toi, il se ressaisit ! » l'avertit le jeune homme.

La patte velue se souleva et tenta de l'écraser. Elle l'évita de justesse. La secousse provoquée faillit la déséquilibrer.

« Réutilise la flûte ! cria-t-elle.

— Je peux pas, il faut attendre une minute !

— Ok, alors il faut survivre pendant cette minute et l'approcher uniquement quand il est dans les vapes ! »

Le boss envoya son poing sur le groupe qui dû s'écarter. Ses gestes étaient plutôt lents et prévisibles. Il mit près de deux secondes à retirer sa main de l'endroit où elle s'était abattue. Angélique se dit que la prochaine fois, elle en profiterait. Pour l'instant, tous trois privilégiaient la prudence. L'homme tirait cependant au pistolet, ce qui ne lui faisait courir aucun risque. Le titan vomit une horde de rats noirs, les mêmes que ceux combattus dans les deux premières cavernes. La fillette, réactive, empoigna son canon et l'utilisa. La sphère de plasma extermina un bon tiers des rongeurs. Le reste fondit sur eux. Le trio se chargea de les éliminer à coups de hachoir, de dagues et de flammes vertes. Il fallut en même temps esquiver une nouvelle frappe du boss. Difficile de ne pas récolter au passage quelques douloureuses morsures.

« Ils sont chiants ces rats ! Faut vraiment se débarrasser des petits au plus vite où on va se retrouver à court de potions ! indiqua la gamine qui devait justement se soigner.

— Mes maléfices de ralentissement ne servent à rien ! Le boss y est insensible et ses sbires sont trop nombreux ! Clément, tu devrais me donner ton sort de rapidité ! Je pourrais l'utiliser plus souvent et plus efficacement ! »

Sitôt la horde exterminée, le jeune homme accéda à la demande du diablotin, puis il sortit la flûte. Avant qu'il ne puisse souffler dedans, le Roi des Rats envoya un fulgurant coup de queue latéral. Angélique le vit venir mais ne sut comment s'y soustraire. Tout le monde fut balayé.

* Charlie Vermillon est mort. *

La gamine se releva en jurant. Plus de la moitié de sa santé venait de se volatiliser. Pas étonnant que le fragile démon n'ait pas résisté. Clément joua de l'instrument, offrant au groupe un peu de répit. Il se précipita ensuite vers le diablotin inerte. La fillette fonça vers le boss étourdi. Plutôt que de s'en prendre à l'une de ses pattes,

elle eut l'idée de s'agripper à ses nombreux bijoux pour l'escalader et ainsi atteindre son ventre. Là, elle cogna comme une enragée.

« Prend ça, gros moche ! »

Lorsqu'elle sentit le monstre remuer, elle se laissa tomber et s'éloigna en quatrième vitesse. Charlie venait de se relever, Clément était parvenu à le réanimer.

« Vous vous épuisez en vain, dératiseurs ! » lança le colosse poilu, dont la jauge de santé avait quand même diminué.

Pour la seconde fois, il vomit une horde de rats. Angélique ajusta son dernier tir au canon, parvenant à pratiquement anéantir tous les frêles rongeurs. Venir à bout des rescapés ne demanda que quelques secondes. Le boss envoya son poing. Le groupe l'esquiva, puis repassa à l'offensive. Il commençait à bien s'adapter au comportement du monstre.

« Comment on fait pour le coup de queue ? interrogea le diabolotin. On a beau se plaquer au mur, ça ne nous met pas hors de portée. Et je crois pas que ce soit possible de le sauter.

— Peut-être qu'il faut se coucher, suggéra Clément.

— Ou s'approcher du boss, aller sous lui, ajouta Angélique. D'ailleurs, on va pouvoir tester ! »

Alors que le géant balançait sa queue, elle fonça vers lui. Sa solution fonctionna, celle de Clément aussi. Personne ne fut touché. Ils avaient trouvé la parade. Pour ne pas être écrabouillée sous le pied du titan, la fillette dut aussitôt s'éloigner. Le jeune homme joua de la flûte dès qu'il put avant de s'élancer avec la gamine. Charlie les rendit plus rapide. A deux, ils provoquèrent assez de dégâts pour que le Roi des Rats s'agace.

« Vous vous agitez mais cela ne changera rien ! Votre fin est inéluctable ! »

Son infobulle indiquait que sa santé était à moitié vidée. Il régurgita encore une horde de rongeurs. Angélique avait épuisé la batterie de son canon, impossible de faire le ménage avec une explosion bien placée. Il fallut livrer un rude corps à corps contre les vermines.

« Attention, coup de queue ! » cria Clément.

Agressée par les rats, la fillette ne put ni se placer sous le géant, ni se coucher. Là voilà balayée. Son cœur battit la chamade. Les autres ne s'en étaient pas mieux sortis.

* Charlie Vermillon est mort. Clément Gaillard est mort. *

Avant qu'elle ne puisse se relever, les petits rongeurs l'achevèrent.

* Tu es morte. *

Les dix secondes d'invincibilité dont tous trois disposèrent à leur réapparition sur l'autel leur furent bien utiles pour s'affranchir de la horde.

« Je crois que la flûte, il faut la réserver pour ses larbins, déclara l'homme. Ce sont eux les plus dangereux ! On ne peut quasiment pas s'en protéger !

— J'allais te le suggérer, dit Angélique. J'ai pratiquement plus aucune potion. Ça devient chaud !

— J'ai encore ma bougie magique » déclara Charlie.

Ils durent éviter le poing du boss. La fillette se hâta d'assaillir la main griffue avant qu'elle ne se retire. Elle en profita pour toucher son cadavre tout en reprenant la conversation.

« Et elle sert à quoi ?

* Corps récupéré. *

— À invoquer un monstre pour nous aider.

— Ben alors, qu'est-ce que tu attends ? »

Tout le monde se coucha pour esquiver l'énorme queue qui fendait l'air à leur rencontre. Charlie s'empara de la bougie dès qu'il se fut relevé.

« Je ne peux l'employer qu'une seule fois dans le combat. Son temps de rechargement est très long, expliqua-t-il.

— Alors c'est peut-être mieux d'attendre encore un peu. Les boss, plus on les blesse, plus ils sont forts. Un peu d'aide ne nous fera pas de mal quand il sera quasi mort.

— Ben c'est ce que je me disais. »

Le boss vomit sa horde. Clément joua de la flûte. Tous les rats, le grand comme les petits, furent sonnés. Le trio se concentra sur ces derniers pour les éliminer avant qu'ils ne se ressaisissent. Voilà une nouvelle parade trouvée. Désormais, le groupe en avait une contre chacune des actions du boss qui, dès lors, n'occasionna pratiquement

plus aucun dégât. L'affrontement se prolongea ainsi jusqu'à ce que le monstre change de comportement.

« Vous croyez pouvoir gagner ?! Vous vous trompez ! Ma puissance est sans limite ! SANS... LIMITE !!!

— Regardez, il saigne ! Sa santé est dans le dernier quart ! annonça le jeune homme. Encore un petit effort et... »

Il ne put terminer sa phrase. Le Roi des Rats venait de l'attraper. L'instant d'après, il le gobait.

* Clément Gaillard est mort. *

Le colosse attaqua avec sa main gauche, puis aussitôt après, avec la droite. Le diabolin se fit surprendre.

* Charlie Vermillon est mort. *

Coup de queue. Angélique eut tout juste le temps de se jeter à terre. Le boss la saisit pour lui faire subir le même sort que Clément. Précipitée dans le gosier de la créature, elle eut l'impression de dévaler un toboggan. L'atterrissage se fit dans un bain d'acide que devait être l'estomac.

* Tu es morte. *

Puis le colosse, déchaîné, régurgita une horde de rats deux fois plus importante. Le diabolin dû utiliser sa bougie qui s'illumina brièvement et invoqua un monstre de feu plutôt imposant. L'aide d'un tel allié permit de ne pas être totalement dépassé mais hélas, il n'était pas de taille face au Roi des Rats. Ce dernier l'écrabouilla, puis il dévora Clément dans la foulée.

* Clément Gaillard est mort. *

« Faut faire quelque chose, s'alarma celui-ci, après sa résurrection. On va pas tenir longtemps à ce rythme ! Je n'ai plus qu'une seule vie !

— Ça sent pas bon, ça sent pas bon ! » glapit le diabolin qui se fit également manger.

* Charlie Vermillon est mort. *

Lui aussi n'avait plus qu'une seule vie... Le boss ne s'arrêtait pas. Il régurgita encore un flot de rats.

« Ok. Ce n'est plus possible de se défendre. Alors on ne fait plus que l'attaquer ! Il est presque mort, faut l'achever ! » commanda la gamine.

Elle évita in extrémis un coup de poing. Elle bondit alors sur le bras du géant et le remonta jusqu'à atteindre son épaule. Elle dû s'accrocher à un bijou pour ne pas tomber lorsque le monstre se redressa. Sitôt stabilisée, elle lui envoya son hachoir en pleine tête. Il rugit, l'attrapa, ouvrit la gueule. Clément joua de la flûte. Étourdi, le monstre lâcha Angélique qui se rattrapa à un collier et poursuivit ses assauts de forcenée. Le jeune homme se joignit à elle et Charlie les rendit plus rapides. Insuffisant ! Le titan se ressaisit. Ils durent se laisser tomber. Au sol les attendaient la légion de rongeurs au complet. Bloqués, cernés, ils se firent massacrer.

* Tu es morte. Clément Gaillard est mort. *

Elle réapparût...

* Prends garde au Game Over. Récupère des vies. *

...et commença sérieusement à douter. N'était-il pas temps d'abandonner ? Dans quelques secondes allait prendre fin son invulnérabilité. Elle serait alors en grand, en très grand danger. L'alarme SOS Game Over aurait dû souligner ce fait si elle avait pensé à la réactiver dans ses options. La salle grouillait de rats. Leur roi se battait avec frénésie. Pour survivre, Charlie avait utilisé la capacité de sa bague, il s'était rendu fantomatique. Mais là encore, ce n'était qu'un répit de quelques secondes. A côté d'elle, Clément tirait au pistolet sur le boss.

« Et merde », jura-t-elle.

Peut-être qu'elle allait abandonner, mais pas avant d'avoir tout tenté. Elle attrapa son canon plasma. La batterie s'était un peu rechargée, lui permettant un tir. Elle voulut viser, employer son atout Tir Surpuissant, mais n'en eu pas l'occasion.

Le colosse poussa un terrible rugissement. Des rais de lumière rouge s'échappèrent de son corps ensanglanté. Les rayons se multiplièrent, le rugissement se prolongea en de multiples échos. Puis le boss explosa dans un flamboiement écarlate. La musique de combat stoppa subitement. Le silence fut saisissant. Tous les autres rongeurs avaient disparu. Ne subsistait du Roi des Rats que sa couronne et ses bijoux qui, un court moment, restèrent suspendus dans le vide. Tout finit par tomber à terre dans un bref vacarme. Encore un peu et les têtes sculptées sur les murs ouvrirent la gueule. De celles-ci

ruisselèrent des pièces d'or. Et au milieu de l'or se mêlaient des statuettes, des vies... plein de vies... Le sol du temple se recouvrit ainsi d'une montagne de richesse. Angélique, Clément et Charlie s'entreregardèrent. L'euphorie se lisait sur leur visage.

« C'est moi qui l'ai eu ! fanfaronna le jeune homme en soufflant la fumée qui s'échappait du canon de son pistolet.

— C'est pas juste ! J'arrête pas de me faire voler les boss ! » protesta la gamine, avec une mine faussement boudeuse.

Elle songea au capitaine pirate mort-vivant que Frank Sérac avait achevé. Mais ça n'avait aucune importance. Tout devint noir. Le mot fin s'inscrivit. Flash blanc...

* Pierres des Premiers Pas, zone sûre *

Voilà le trio revenu à la stèle de résurrection de la zone de départ préhistorique. La nuit était tombée.

* Tu as gagné 3 niveaux. Tu as gagné 1 000 000 000 d'UM. Tu as gagné la couronne du Roi des rats. Tu as gagné 10 vies. Note d'interprétation : aucune. Récompense d'interprétation : aucune. Il s'est écoulé 37 minutes et 44 secondes. *

« Alors, qu'est-ce que vous en dites du trésor caché ? demanda Angélique, enjouée.

— Ça vaut le coup ! Et pas qu'un peu ! jubila Clément. Le thème de bataille était en plus excellent !

— Ce combat, c'était de la folie ! déclara Charlie, encore tout excité. J'ai tellement hâte d'aller identifier la couronne pour savoir ce qu'elle fait. Elle se trouve dans mon inventaire.

— Dans le mien aussi, dit Clément. Et c'est un objet quatre étoiles.

— J'ai également la couronne, constata la fillette. Et nos objets curatifs ne sont pas revenus, va falloir les racheter, ce qui n'est pas vraiment un problème tellement on est riches !

— En même temps, quand j'y pense, c'est logique que tout le monde ait gagné la couronne, dit Charlie. L'aventure ne peut être faite qu'une seule fois, les récompenses doivent être les mêmes par PJ sans quoi les groupes seraient défavorisés.

— En tout cas, c'est cool ! fit Angélique. Je propose de foncer en ville pour mettre notre fortune à l'abri, refaire nos réserves, découvrir l'effet des couronnes et passer nos niveaux ! »

* Camp de Mamabah, zone sûre *

Un grand feu était allumé sur la place du village et une bonne partie des PNJ s'étaient rassemblés autour afin de conjurer le soleil de réapparaître. Sans se préoccuper de la cérémonie, le trio passa tout d'abord à la banque. Délesté de sa quantité astronomique d'UM, il gagna la hutte de Mamabah. La chef du camp était une vieille femme à l'air mystique. Elle pouvait identifier les objets.

« Alors, alors... commença Clément. Ma couronne permet de faire perdre les moyens à tous les rats et hommes-rats à proximité. Il est même possible qu'ils se retrouvent charmés.

— Ma couronne, poursuivit Angélique, permet d'invoquer une horde de rats à mon service. Le temps de rechargement n'est pas très long.

— Ma couronne, enchaîna Charlie, invoque le Roi des Rats. Non non, je déconne pas. Mais il n'est pas sous mon contrôle et il faut trois jours pour qu'elle se recharge.

— Charlie, mon ami, on échange ?

— Pourquoi ça, Angélique ? Elle est très bien la tienne. Elles sont toutes très bien.

— Invoquer le Roi des Rats, c'est trop cool !

— Hum, faut voir. J'y gagne quoi ?

— Le droit de pas te faire voler tes lunettes ?

— Clément, elle me menace ! Elle veut profiter d'un pauvre petit handicapé !

— Bon, vous deux, vous arrêtez ou j'en prends un pour taper sur l'autre ! »

Ils se dirigèrent ensuite vers l'auberge locale. Ce n'était en fait qu'une espèce de dortoir constitué de paillasses. L'une d'elles étaient occupée par Billy, le martien, qui avait troqué sa tenue blanche pour un pagne et un collier de griffes. A son côté, un coutelas en os. La fillette se coucha, l'esprit absorbé par sa montée de niveau. Elle allait enfin pouvoir obtenir le Super saut, entre autres. Elle ferma les yeux et sélectionna l'option d'endormissement.

* Tu as dormi 8 heures. Tu as reçu un message. *

Angélique se redressa, prête à vérifier sa fiche et celle de ses coéquipiers, comme elle en avait l'habitude. Cependant, la mention du message par son narrateur la fit immédiatement penser à autre chose. Elle se précipita dans sa messagerie. Elle avait deviné juste. C'était ce qu'elle espérait. Sujet : "Pas peur des rats ? Félicitations !". Expéditeur : William Nobody.

Chapitre 23

Les Néons du 13ème

Angélique lut le message de Nobody :

"Dans notre QG, les Néons du 13ème ont un problème. Ce serait bien si vous veniez vous en occuper."

Rouvrant les yeux, elle croisa le regard interrogateur de Charlie. William avait repris contact et, vraisemblablement, leur proposait un rendez-vous, ou une nouvelle épreuve. Elle tourna la tête vers Clément. Il ignorait encore tout de l'invitation au GAME. Que faire ? L'homme fixait avec curiosité la télévision de l'auberge primitive qui se présentait sous la forme d'une peinture murale animée. Sentant sans doute l'attention qu'on lui portait, il se retourna.

« Bon, qu'est-ce que vous envisagez de faire maintenant ? » demanda-t-il.

La fillette hésita un instant avant de répondre :

« Ben justement, faut qu'on en parle. »

Ils sortirent dehors. Le jour s'était levé. Ils aperçurent Billy à côté du magasin local. L'extraterrestre les salua amicalement.

« Alors, vous avez pu faire ce que vous vouliez ? »

— Oui, dit Charlie. C'était pas facile mais on s'en est sorti.

— Heureux de l'apprendre ! Moi, je suis niveau 2 et je m'amuse bien à chasser les dinosaures.

— Évite de t'en prendre aux trop gros, c'est préférable, conseilla le baroudeur.

— Je sais, je suis pas fou. Allez, j'y retourne ! »

Le martien s'éloigna. Le trio alla s'isoler dans un coin du camp.

« Clément, faut qu'on te dise un truc, commença la gamine.

— Je suis tout ouïe.

— En fait, le type qui nous a donné les indices sur les trésors cachés, il est du GAME, le Groupe d'Aide aux Malveillants Entrepreneurs. Et, heu, on cherche plus ou moins à entrer dans son clan.

— Je vois. Je me doutais un peu qu'il y avait un truc de ce genre derrière ces épreuves. Pourquoi tu dis que vous cherchez plus ou moins à entrer dans son clan ? Ce n'est pas sûr ?

— Eh bien... »

Elle se tourna vers Charlie qui poursuivit.

« On n'a jamais vraiment tranché si on voulait y aller ou non. De base, dans l'invitation, il y avait des conditions longues à obtenir, comme celle d'être de niveau 25. Du coup, on estimait avoir beaucoup plus de temps pour décider. Dans le principe, on était plutôt partants, mais ça en est resté là. On s'est surtout concentrés sur les trésors cachés que William nous indiquait, sans au début se douter qu'il nous faisait passer des tests. William Nobody, c'est la personne du GAME dont on te parle.

— En plus, lorsqu'on a été dépouillés par le Masque d'Argent, on a constaté qu'on ne pouvait pas le contacter, reprit Angélique. Moi, je me suis demandée si l'invitation était toujours d'actualité.

— Et elle l'est ? voulut savoir le baroudeur.

— Oui, dit le diabolin. On vient d'être recontactés. En fait, c'est si on s'était contentés de remplir les conditions données dans le tout premier message qu'il n'y aurait pas eu de suite.

— Tu en es sûr ? s'étonna Angélique.

— Oui, quasiment. J'ai abordé le sujet du GAME avec Dimitri l'Os puisqu'on voulait se renseigner dessus. Il m'a avoué qu'il avait voulu y entrer mais que, comme beaucoup, il n'avait pas pu et ce malgré l'invitation qu'il avait reçue. Il a affirmé que ce clan ne recrutait pas de façon conventionnelle. Quoi qu'il en soit, la prochaine étape va se passer à leur QG. Théoriquement, cette histoire ne te concerne pas, Clément. On devrait donc se séparer mais c'est peut-être un peu dommage.

— Oui, ce serait dommage parce que t'es sympa, renchérit la fillette. Et puis, sans toi, c'est pas sûr qu'on serait arrivés à obtenir le trésor du Roi des Rats. »

L'homme se gratta pensivement la tête.

« Le GAME, je connais de nom, fit-il. C'est quoi au juste ce clan ?

— D'après ce qu'on sait, le GAME est un groupe de mercenariat au service du mal, mais dans le respect de la charte de bonne conduite,

expliqua Charlie. Il serait à peu près aussi important que le clan des Femmes Fatales et, officieusement, œuvrerait pour l'équilibre de Lutrive.

— Nous, on veut être de gentils méchants, ajouta Angélique. Être une mignonne petite fille toute mimi, moi, ça ne m'intéresse pas. Non, moi, j'étripe à coups de hachoir et je décapite les écureuils qui me saoulent. Mais je veux pas être comme ce salopard de psychopathe. Je veux rester morale.

— Moi, c'est pareil. De toute façon, avec ma tronche de démon, les clans au service du bien ne m'apprécient pas. Je l'ai constaté avec la Ligue des Rêves. Mais c'est pas une raison pour devenir monstrueux. Le GAME m'a l'air de pouvoir me convenir.

— Ma foi, à vos côtés, je me sens à l'aise. Et rejoindre un clan qui aide Lutrive en secret, ça peut être fun. Continuons cette histoire ensemble. »

Ils se sourirent. Décidément, ils s'entendaient bien tous les trois.

* District Central, zone sûre *

Le soir était en train de tomber sur l'Ultralopole. Les immeubles étaient si hauts qu'ils donnaient l'impression d'être les parois d'un gouffre. En levant les yeux, Angélique pouvait voir le ciel d'un bleu délavé. C'était à peine si sa clarté parvenait jusqu'aux trottoirs. Les lumières urbaines n'allaient pas tarder à s'enclencher, ajoutant ainsi leurs halos blafards aux devantures illuminées.

« Qu'est-ce qu'on fait s'ils ne veulent pas de Clément ? demanda le diabolotin qui devait élever la voix afin de couvrir le vacarme de la circulation.

— On se tire ! rétorqua la gamine. Hors de question de rejoindre des gens chiants ! Bon, à tout hasard, j'ai pris les capacités Super saut, Mouvement éclair au niveau 2 et Frappes enchainées. Ça devrait me permettre d'être plus mobile.

— Moi, je continue d'améliorer la récupération de mon mana. J'ai aussi pris Énergie Innée. Ça me donne un sort de base d'attaque à distance qui ne peut pas m'être volé, une sorte de roue de secours en cas de gros problème.

— De mon côté, rien de neuf, je me contente d'améliorer mes acquis. Si on doit se battre, utilisons les mêmes stratégies. »

Les voilà arrivés. Devant eux, un building peint en noir. Pour seule lumière, sa pâle enseigne. Le bâtiment faisait de l'effet, c'était indéniable.

« Bon, on y va ? dit Angélique, un brin intimidée.

— On y va ! » confirma Charlie.

* QG du GAME, zone clan *

Ils pénétrèrent dans un sas apparemment très sécurisé. Avant de pouvoir franchir la seconde porte, ils durent attendre quelques secondes qu'un voyant passe au vert. Ils débouchèrent alors dans un hall feutré. Meubles en ébène, moquette rouge sombre, lumière tamisée, pas de musique, pas de bruit. Derrière son comptoir une réceptionniste en tailleur noir et à la mine pincée les accueillit avec une amabilité mitigée. D'après son infobulle, elle se nommait "Mme la secrétaire" et c'était un PJ. Aucune autre information n'était visible.

« C'est pour quoi ?

— On vient réparer les néons du 13ème », déclara le diabolotin.

La réceptionniste se pencha brièvement sur son ordinateur, puis elle désigna un ascenseur, au fond du hall.

« Très bien. Allez-y. Et ne traînez pas. »

Ils entrèrent dans l'ascenseur qui était plutôt spacieux. Un pavé numérique permettait de saisir le numéro de l'étage. Seul Clément était assez grand pour le faire sans avoir besoin de sauter.

« Je tape 13 ? » s'enquit-il.

Les autres acquiescèrent. L'ascenseur s'éleva. De la musique classique s'enclencha.

« Sympa la secrétaire. J'ai déjà envie de lui filer des claques, dit Angélique.

— C'est bizarre, ça me surprend pas », rigola Charlie, plutôt nerveux.

L'ascenseur stoppa, la porte coulissa. Le trio s'engagea dans un long couloir et passa devant de nombreuses autres portes avec chacune une petite étiquette. Le calme était complet. Pas un mouvement, pas une voix...

« Je crois que c'est celle-là », suggéra Clément en chuchotant.

Il s'était arrêté devant la "Salle Néons". A nouveau, les autres acquiescèrent. Le groupe entra dans un petit bureau. Partout, la même esthétique. Le rouge et le noir dominaient.

« Bonsoir. Je vous en prie, prenez place. »

Installé derrière une table se trouvait William Nobody dans son strict et distingué smoking gris. Angélique n'en fut pas spécialement surprise. Néanmoins, recroiser cet individu qui au final avait guidé ses pas depuis des jours la troubla.

« Lui, c'est Clément, commença-t-elle en désignant le baroudeur. Il nous a aidés à...

— Je sais qui il est et ce qu'il a fait. Nous statuons en ce moment sur son cas, mais il peut tout de même rester. »

La gamine remarqua que trois chaises vides étaient disposées à leur intention. Trois... Cela soulignait les dires du mystérieux Nobody.

« Mais comment vous vous y prenez pour tout savoir ? questionna-t-elle en s'asseyant.

— Nous sommes le GAME. Nous avons des yeux et des oreilles partout. »

William Nobody observa attentivement chacun des membres du trio. Puis il joignit les mains sur le bureau et poursuivit :

« Bien. Tout d'abord, laissez-moi vous féliciter de vive voix pour le parcours que vous avez accompli. Vous pouvez être fiers de vous car rares sont ceux qui arrivent jusqu'au bout. Le système de l'univers donne parfois l'illusion que la puissance est uniquement affaire de chiffres. Mais elle dépend tout autant du talent. De surcroît, la puissance sans l'intelligence est vaine. Du talent et de l'intelligence, voilà ce qu'il vous fallait pour réussir. Du talent et de l'intelligence, c'est ce que nous recherchons. Nous sommes l'élite. Nous tirons les ficelles dans l'ombre. Nous modelons Lutrive à notre convenance.

— A votre convenance, c'est-à-dire ? interrogea Charlie. On aimerait comprendre précisément ce que vous êtes.

— C'est tout naturel. Le GAME sert les intérêts des entrepreneurs malveillants car d'eux dépend en grande partie l'intérêt du jeu. Le mal se doit d'être fort pour motiver le bien à se mobiliser. Plus la barre sera haute, plus Lutrive sera intense, épique. Peut-être n'en avez-vous pas encore conscience car vous êtes de bas niveau,

mais plus le temps passe, et plus la majorité des PJ se mettent en quête d'un objectif dans leur existence. Tuer des monstres, monter de niveau, oui, mais pourquoi, dans quel but ? Ce sont ces PJ que nous aidons. Le mal révolte, le mal motive !

— Mais... les entrepreneurs malveillants ont-ils vraiment besoin de plus d'aide que leurs équivalents bienveillants ? » reprit le diablotin.

La fillette commençait à avoir des difficultés à suivre. Elle se faisait violence pour ne pas décrocher.

« Indéniablement. Quand un PJ naît, il est aussitôt placé dans le rôle d'un aventurier qui se bat contre des monstres. Il va de soi que le monstre renvoie systématiquement au mal. L'aventurier, dans l'imaginaire collectif, est plutôt bienveillant. Donc, par défaut, le PJ est orienté vers le bien et il combat le mal. Sauf que ce mal n'est pas convaincant. Avez-vous remarqué à quel point les monstres sont stupides ? Plus grave encore, ils ne prennent aucune initiative. C'est toujours à nous d'aller à leur rencontre. Pour finir, ce mal est inaltérable, les monstres reviennent indéfiniment. Vient inévitablement un moment où il ne motive plus, l'équilibre s'effondre. Qui peut avoir envie de mettre sur pied un vaste projet pour lutter contre ce mal sans intérêt ? La meilleur aide qu'on peut apporter aux entrepreneurs du bien, c'est de leur donner des raisons d'entreprendre, d'où l'importance de soutenir leurs adversaires, ces PJ qui font le choix du mal.

— Je comprends, dit Charlie. Sur un plan plus concret, est-ce que toutes les conditions d'admission que vous nous avez présentées au début sont fausses ? Il fallait être niveau 25, avoir trois trophées et le certificat de bonne conduite.

— Oui, tout était faux. Peu importe votre niveau, c'est votre talent et votre intelligence qui nous intéressent. Peu importe les trophées, ce qui se déroule dans une aventure n'impacte pas le reste de Lutrive. Peu importe la charte de bonne conduite, le GAME sert le jeu et pour cela, tous les moyens sont bons, sauf la triche évidemment. »

A ces mots, Charlie et Clément tiquèrent. Angélique, revenant au moment présent, réalisa aussi ce qu'elle venait d'entendre. Elle s'insurgea :

« Comment ça, la charte de bonne conduite ne compte pas ? C'est scandaleux ! Le Masque d'Argent ne la respecte pas et c'est une pourriture !

— Le Masque d'Argent est un talentueux agent du GAME, répliqua avec aplomb William Nobody. Vous n'imaginez sans doute pas toute l'émotion, toute la révolte qu'il suscite ! Grâce à lui, nombreux sont ceux qui se sont engagés chez les Chevaliers de la Charte. »

Le visage de la gamine était devenu cramoisi, celui du baroudeur aussi. Le diabolin tenta de calmer sa collègue d'un geste, en vain. D'un bond, elle se leva :

« Oh que si, j'imagine très bien ! rugit-elle. Tellement bien que vous allez vous passer de nous ! Allez, venez vous autres, on a plus rien à faire ici ! »

Déjà elle se tournait vers la sortie. Rejoindre le même clan que le Masque d'Argent, c'était impossible ! Peu lui importait l'équilibre du jeu, rien ne justifiait d'être immoral !

« Seriez-vous prête à refuser notre invitation juste à cause de cette question de certificat ? »

Nobody, imperturbable, s'était mis à la toiser avec intensité. Elle osa lui faire face sans ciller.

« Tout à fait. Et plutôt deux fois qu'une !

— C'est votre choix, il n'engage que vous. Peut-être que vos compagnons ont une opinion différente.

— Ah non, pas du tout ! » assura calmement mais fermement Charlie.

Clément ne répondit rien. Toutefois son attitude suffisait. On le sentait presque prêt à sauter sur Nobody. Ce dernier se carra dans son siège et soupira.

« Très bien. Je ne vous retiens pas. Vous connaissez le chemin. Tâchez de ne pas vous perdre, cela pourrait avoir de fâcheuses conséquences. »

Sans un mot, le trio quitta la salle Néons et gagna l'ascenseur. Le baroudeur appuya sur la touche "0". La descente s'amorça.

« J'inscris officiellement le GAME dans ma liste d'ennemis, murmura rageusement Angélique.

— Clément, navré de t'avoir conduit ici, fit le diabolotin, embarrassé.

— Vous ne pouviez pas savoir... »

Ils se turent. La musique classique, si légère, contrastait étrangement avec l'ambiance tendue. L'ascenseur descendait toujours.

« Peut-être qu'on devrait aller voir du côté du Collectif des Chasseurs de Trésors, finit par reprendre la fillette.

— Franchement, je sais pas, avoua Charlie. Je crois que j'ai besoin de calme pour faire le point. Je ne m'attendais tellement pas à ce que ça se passe comme ça.

— Le Masque d'Argent, un agent du GAME... ça peut expliquer pourquoi il s'en sort s'il a tout un clan derrière lui... remarqua Clément qui réprimait difficilement sa colère.

— Heu, c'est pas normal, l'ascenseur ne s'arrête pas », s'alarma Charlie.

En effet, il descendait encore. C'était déjà bien plus long qu'à l'aller. Après un instant de stupéfaction générale, tout le monde sortit ses armes.

« Je ne crois pas qu'ils veulent nous laisser partir, déclara Angélique.

— Impossible d'arrêter ce machin », constata Clément en pianotant sur le pavé numérique.

Après quelques longues secondes, l'ascenseur décida enfin de stopper. La porte coulissa, révélant un rectangle d'un noir d'encre. La gamine tendit l'oreille. Le silence était aussi opaque que l'obscurité. Rien ne semblait vouloir venir à eux. Alors elle sortit une torche de son inventaire et commença à s'avancer. Elle craignait que le Masque d'Argent soit là. Ce n'était pas une raison pour se dégonfler. Surtout qu'ils pouvaient toujours utiliser le parchemin de retour donné par Dimitri l'Os afin de se téléporter chez lui. Mais était-ce possible d'employer cet objet pour changer de monde ? Charlie devait le savoir.

Elle allait distribuer ses instructions, mais quelqu'un s'exprima avant elle, quelqu'un avec une voix très grave :

« On accueille chaleureusement Angélique Castagne, Charlie Vermillon et Clément Gaillard qui viennent, tous trois, de passer avec succès le dernier test ! »

La lumière s'alluma. Le trio se trouvait dans une vaste pièce blanche, sur un tapis rouge. Face à lui, une trentaine de personnes se mit à applaudir. Parmi elles, il y avait de nombreuses créatures. Des squelettes, des vampires, des ogres, des démons, des extraterrestres, des choses tentaculaires... Un thème triomphal débuta. La fillette, le baroudeur et le diabolin, ahuris, abaissèrent leurs armes.

« Mais... c'est quoi ce délire ? » grommela la gamine.

Les applaudissements cessèrent. Un individu de haute stature s'avança sur le tapis rouge. C'était un homme, tout de noir vêtu, à la barbe grisonnante. Il émanait de lui un charisme certain. La voix grave était la sienne et, fait étrange, il ne disposait d'aucune infobulle.

« William Nobody vous a mentis sur un point. Le respect de la Charte de bonne conduite a pour nous une importance toute particulière. Pour que le mal puisse aider le jeu, il faut que lui-même reste un jeu. Ce mal moral est un bouclier contre un mal plus véritable. Nous soutenons ceux qui jouent aux méchants, nous combattons ceux qui le sont réellement. Nous avons donc deux missions : assurer l'équilibre et éviter les dérives. Nous sommes le GAME, nous sommes le jeu !

— Nous sommes le GAME, nous sommes le jeu ! reprit en cœur la petite assemblée.

— Il fallait donc refuser l'offre de William Nobody ? questionna Charlie.

— Tout à fait, répondit l'intéressé qui avait dû descendre par un autre moyen. Et je vous rassure, le Masque d'Argent n'a jamais mis les pieds ici. »

William désigna le vieil homme avant de poursuivre :

« Je vous présente Daniel le Juste, créateur de la fonction ARC, ex chef des Chevaliers de la Charte, actuel patron du GAME. Son nom de code est Corvus.

— Venez », dit Corvus en invitant le trio à le suivre.

Ils parcoururent le tapis rouge. De part et d'autre de celui-ci se disposait l'assistance. C'était un peu comme une haie d'honneur.

Le tapis menait à un pupitre. Angélique, Charlie et Clément restèrent devant. Le vieil homme s'installa derrière et reprit la parole, solennel :

« Comme vous pouvez le constater, l'arrivée de nouveaux membres au sein de notre clan n'est pas un événement banal. Nobody vous l'a dit, rares sont ceux qui réussissent les tests. Le GAME est très secret. Ceux qui nous rejoignent s'engagent à respecter ce secret. Ils s'engagent aussi à respecter la Charte de bonne conduite en toutes circonstances. Enfin, ils s'engagent à tout mettre en œuvre pour réussir les missions qui leur sont assignées. Être un agent du GAME, ce n'est pas facile, mais c'est palpitant. »

Il se tourna vers la petite fille, observa un instant de silence, puis demanda :

« Angélique Castagne désires-tu devenir un agent du GAME ?

— Heu, rassurez-moi, on aura quand même du temps libre de temps en temps ? C'est que... suivre les ordres tout le temps, ça risque de me soûler. »

Il y eut des rires amusés. Corvus, lui-même, eut un sourire.

« Un agent du GAME est relativement autonome. S'il n'a pas de mission, il fait ce qu'il veut. Nombre d'entre nous mènent une activité parallèle. Et quand il est en mission, à lui de se débrouiller pour la réussir. Les règles à respecter sont peu nombreuses et tiennent du bon sens. Voilà qui ne devrait pas trop contrarier ta soif de liberté.

— Alors ok, je suis d'accord.

— Angélique Castagne, tu peux faire ta demande d'admission au GAME via tes fonctions primaires. »

Devançant sa question, Charlie se pencha à son oreille et murmura :

« Fonction primaire clan, puis "Faire une demande d'adhésion à un clan", puis tu tapes "GAME". »

Elle ferma les yeux et s'exécuta.

* Demande d'adhésion au clan GAME acceptée. *

« Angélique Castagne est désormais des nôtres ! » déclara Corvus en élevant les bras.

Il y eut des ovations nourries.

« Tu devras te choisir, comme nous tous, un nom de code. Commence à y réfléchir. Charlie Vermillon désires-tu devenir un agent du GAME ? »

Il accepta et fut ovationné. Il en alla de même pour Clément. Une grande fête débuta alors. Tout le monde tenait à féliciter les nouvelles recrues. L'ambiance était résolument cordiale et bon enfant. On riait, on blaguait, on dansait...

"Nom : Angélique Castagne". "Race : Humain". "Sexe : Féminin". "Clan : GAME". "Grade : Agent débutant". "Niveau : 12". "Santé : 275/275". "Tonus : 325/325". "Mana : 25/25". La gamine, pensive, termina la lecture de sa fiche et rouvrit les yeux. Face à elle, la fenêtre de sa chambre. Elle donnait sur l'opulente tour de lumière qu'était le QG des Femmes Fatales. En contrebas, la grande avenue avec son flot ininterrompu de voitures. Pour l'apercevoir, la fillette devait se dévisser le cou. La nuit était tombée. Le District Central n'était plus que lueurs fixes, mouvantes, clignotantes... La porte de la chambre s'ouvrit. Angélique se retourna. C'était Charlie.

« Tiens, Corvus m'a confié ta carte d'agent. On doit la garder dans l'inventaire pour que notre nom de code se substitue à notre vraie identité. Tu as une idée de comment tu veux être surnommée ?

— Je cherche, je cherche, répondit-elle en prenant la carte que lui tendait le diabolin. Elle était chouette la fête. Je pense qu'on va bien se plaire ici.

— Moi-aussi, je le pense. Ça me fait tout drôle d'en être arrivé là. On a un peu trouvé notre place. »

La gamine observa un instant la carte, puis la stocka dans son inventaire.

« Tu sais ce qu'il en est de Clément ? reprit-elle.

— Apparemment, ils vont lui faire passer un petit test de plus, juste pour respecter la procédure. Je me fais pas de souci pour lui, il est à la hauteur. Heu... »

Il se troubla.

« Un truc ne va pas ?

— Quand j'ai discuté avec Corvus, je me suis rendu compte qu'on a raté une info qui est passée à la télé, une info qui nous

concerne. Il m'a vivement conseillé de la regarder. Il m'a donné l'enregistrement.

— Et bien, on va voir ça. »

Dans la chambre, il y avait une large télévision. Charlie l'alluma. Ensuite, il matérialisa un DVD qu'il introduisit dans une fente prévue à cet effet. La présentatrice rousse de TL1 apparût à l'écran. Les deux amis s'assirent côte à côte sur le lit et regardèrent.

« Humains et créatures, bonjour. Ici Ginette Pérol pour les news !

— Start ! tonna la voix artificielle.

— Une fois n'est pas coutume, nous n'avons pas eu à aller vers l'actualité, c'est l'actualité qui s'est imposée à nous. »

Le portrait du psychopathe masqué s'afficha en haut à droite. La journaliste poursuivit :

« Le hors-la-charte connu sous le nom du Masque d'Argent fait de plus en plus parler de lui. Placé en tête de la liste noire depuis des jours, il continue pourtant de terroriser en toute impunité l'Archipel de Mortebrume. Il a aujourd'hui tenu à nous transmettre un message. Reportage. »

L'image montra un sinistre souterrain. A droite, le criminel, bras croisés, dans son costume rouge. Il fixait l'objectif. A gauche, Betty Bulle, littéralement morte de trouille, dans sa tenue de pirate. Elle tenait d'une main son micro et de l'autre, une torche.

« Je suis... commença-t-elle à bredouiller. ...je sais pas trop où... quelque part à Mortebrume. En fait, j'ai été kidnappée par le Masque d'Argent ici présent afin de me contraindre à l'interviewer. Heu, Monsieur... vous êtes très fort, tout le monde vous traque mais ça ne semble pas vous inquiéter. Vous devez déjà détenir le record absolu de survie en tête de la liste noire. Quel est votre secret ?

— Sans doute celui de considérer qu'être hors-la-charte est une profession à part entière avec ses impératifs et ses stratégies. Une très belle profession. Rien de moins que le challenge ultime de la survie. Moi contre vous tous. Qui peut se targuer d'avoir entrepris un tel défi ?

— Certains affirment que vous trichez, que leur répondez-vous ?

— Que ce sont des imbéciles et des mauvais joueurs.

— Allez-vous continuer vos abjectes pratiques ?
— Évidemment ! Je compte même aller plus loin, toujours plus loin !

— C'est-à-dire ?

— Surprise ! »

Le Masque d'Argent gloussa. La fillette, devant l'écran, serra les poings.

« N'avez-vous peur de personne ?

— J'ai peur de l'ennui et de rien d'autre. Surtout pas de ces guignols de justiciers en armure derrière lesquels vous avez l'habitude de pleurnicher à la moindre contrariété.

— Pourtant, vous vous dissimulez derrière un masque. Pourquoi ?

— Parce que c'est marquant. Et j'aime marquer les esprits.

— J'ai interrogé, il y a peu, l'une de vos victimes... Angélique Castagne si je me souviens bien... Elle vous a fait passer un message. Elle veut vous tuer. Avez-vous quelque chose à lui répondre ? »

Le criminel s'approcha de la caméra et se baissa légèrement pour demeurer dans le cadre. Seul désormais apparaissait son ignoble masque argenté. La gamine frémit, Charlie aussi.

« Angélique ? Je suis heureux que tu aies survécu, susurra-t-il. Tu mérites un cadeau. Le voici ! »

Il plaça devant l'objectif un lapin blanc qu'il tenait par les oreilles. Persuadée que l'animal allait sortir de la télé pour la dévorer, la petite fille poussa un cri et se jeta sous le lit. Le hors-la-charte éclata de rire. Il reprit sa place initiale et jeta le lapin au loin. La grenouille journaliste n'avait pas très bien saisi le pourquoi de cette action. Sans prévenir, le criminel la décapita d'un négligeant coup d'épée tout en concluant joyeusement :

« C'était le Masque d'Argent pour TL1, à vous les studios ! »

L'enregistrement arriva à son terme. Angélique, toujours ébranlée, s'était néanmoins relevée.

« Comment... comment a-t-il su pour ma phobie ?

— Je ne sais pas. Peut-être a-t-il une capacité ou un objet qui lui indique les particularités négatives des gens.

— Tout le monde a dû comprendre ! Tout le monde doit savoir de quoi j'ai peur ! Ha, je le déteste, je le déteste ! » explosa-t-elle.

Le silence tomba, elle se calma. Après un soupir, elle sortit de son inventaire la statuette funèbre de Clara de Beaulac qu'elle possédait depuis la mésaventure aux Ruines des Murmures. Elle détailla la petite sculpture de cette fière guerrière. Tout d'un coup, elle déclara :

« Son masque, je te jure Charlie, je vais le lui faire bouffer ! »

