

Partage alchimique d'auteurs

# LIVRES-JEUX #1



**Un mag de jeux inédit !**

**Une aventure complète dont vous êtes le héros !**

**Des créations originales  
Enigmes, Print and Play, ...**

Vianney  
2018/1

**LIVRES-JEUX.FR**

# EDITO

Bonjour,

L'idée de ce journal est née de deux envies : **divertir** et faire **découvrir** des auteurs de livres-jeux. Le déclic a eu lieu suite à ma participation à un concours d'auteurs. Je me suis dit : **« plutôt que d'être mis en compétition, associons-nous ! »**

Partage alchimique d'auteurs

Imaginé par **Livres-jeux.fr**



**Chef de projet** : Nicolas Lubac  
**Apprenti metteur en page** :  
Avec le logiciel *Affinity Publisher*  
version bêta 1.7  
Nicolas Lubac  
**Couverture** : Vianney Carvalho  
**Relecture** : Fifounette  
**Illustrations Alpha Mages** :  
Alexandre Dien

— Tous droits réservés —  
Toute reproduction, même  
partielle, est interdite sans  
l'accord préalable de  
Game Lire.



Logo du restaurant Designed by  
Raftel / **Freepik**.  
Font « Alpha Mages » Designed  
by macrovector  
Font « carnet à petit carreaux »  
Designed by Freepik  
« Carta Enigma » réalisé avec le  
logiciel **Other World Mapper**  
**Basic**  
Images libres issues de **KissPNG**,  
**Pixabay**, **Pexel**, **Freepng** et  
**icone-Png.com**, **pngio.com**.  
© Toutes les images sont la  
propriété de leurs auteurs.

De l'auteur pro au débutant, tout le monde a sa place quand il s'agit de créer et de partager. Je suis ravi d'avoir réuni un panel de créations / créateurs d'horizons très différents.

Nous vous proposons, dans ce premier numéro une variété de créations ludiques qui, j'espère, vous plaira ? (*Faites-le nous savoir !*)

Découvrez :

- une **évasion** au milieu d'un souk, d'Indigo,
- une **énigme de décodages** « le carnet à petits carreaux », de Nicolas Trenti,
- une **aventure** des « Alphas Mages » d'Indigo et Alexandre Dien,
- une **enquête** pour résoudre le meurtre de la gérante d'un restaurant, de Sandrine Mougeot,
- un **jeu de plateau** à imprimer (print and play), de Léandre Proust,
- une **énigme à plier** « Le meurtre de Monsieur Distant », de Dunin,
- un **trésor** à retrouver sur une carte, d'Indigo,
- une **aventure dont vous êtes le héros** (AVH) « Toile » de Skarn qui revisite le mythe de Jason et les Argonautes. Ce texte a été primé en 2015 lors d'un concours sur le thème de la déchéance par un Mini-Yaz de Bronze !

**Merci** à tous les auteur(e)s pour leur confiance et leur partage.

**Merci** à Thierry Mercier et à Alexandre Dien pour leur participation.

**Merci** à Vianney Carvalho pour ses belles illustrations (la couverture !), sa super motivation et sa rapidité d'exécution.

Et à vous lecteurs pour votre intérêt !

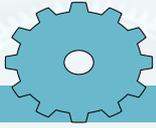
Bons jeux,

*Indigo*

**Si vous êtes intéressé pour participer au prochain numéro en tant qu'auteur, illustrateur, metteur en page, financeur ou autres....**

**indigolivresjeux@gmail.com**





## Présentation des Auteur(e)s de jeux



### SKARN

Skarn tire sa légitimité littéraire d'une BD dont vous êtes le héros publiée chez [Makaka](#) et d'un livre-jeu de fantasy édité en Bulgarie. Dans la pratique, il écrit surtout des œuvres courtes pour le compte du site [litteraction.fr](#).

### NICOLAS TRENTI

Fan d'énigmes, de jeux de société et de romans policiers depuis sa plus tendre enfance, Nicolas Trenti est le créateur de la collection [Escape Game de Poche](#) publiée chez Larousse, une série d'aventures littéraires en petit format à la croisée des Escape Games classiques, des jeux vidéo Point'n'Click et des Livres dont vous êtes le héros.



### SANDRINE MOUGEOT

Enquêtrice et écrivaine, Sandrine propose ses "[énigmes de logiques](#)" sur Facebook et sa perspicacité pour réussir les jeux grandeur nature et les jeux d'évasions qu'elle crée lors de soirées de divertissement autour de ses propres créations d'escape game, d'escape box et rallye enquête en Lorraine.

### LEANDRE PROUST

Expérimentateur ludique, auteur de jeux de société et ludothécaire de formation. Après avoir, entre autre, fondé une maison d'édition, il développe aujourd'hui une gamme de jeu minimaliste et gratuite : « [Free-to-Play](#) » !



### INDIGO

Passionné de livres-jeux, Indigo aime autant créer qu'accompagner les auteurs dans leurs réalisations. Président de l'association Game lire, il est aussi pigiste et créateur de jeux notamment pour [l'Encéphalovore](#) et [Livres-jeux.fr](#).

### DUNIN

Depuis 2014 et sa première Ludum dare avec duglan et dukon, dunin fait des petits jeux vidéos, parfois des jeux de société, parfois d'autres choses. <http://dunin.itch.io/>



## L'illustrateur de la couverture



### VIANNEY CARVALHO

Vianney est illustrateur dans l'édition, et depuis quelques années, il s'est lancé dans le monde du jeu de société alternant entre dessin et écriture.

<https://vianneycarvalho.wordpress.com>



# Sommaire

Vous êtes prêt à jouer ?



**Échappe-toi si tu peux ! Le Souk**

*Indigo*

\_\_\_\_\_ 6



**Le carnet à petits carreaux**

*Nicolas Trenti*

\_\_\_\_\_ 8



**Les Alpha-Mages**

*Indigo*

\_\_\_\_\_ 11



**Drame au restaurant d'Augustine**

*Sandrine Mougeot*

\_\_\_\_\_ 14



**Le meurtre de Monsieur Distant**

Dunin

\_\_\_\_\_ 17



**Carta Enigma**

*Indigo*

\_\_\_\_\_ 19



**You Should Not Pass**

*Léandre Proust*

\_\_\_\_\_ 20



**Toile**

*Skarn*

\_\_\_\_\_ 21



**Indices des jeux**

\_\_\_\_\_ 40

**Solutions des jeux**

\_\_\_\_\_ 41

Expérience pour



Apprenti



Aventurier



Maître



# Le souk par Indigo

**1** Quelque part en Afrique du nord, vous êtes enfermé dans une cave empierrée avec un grand père aveugle. La pièce est sale et vide. Il y a juste une vieille porte en bois et un soupirail qui donne sur l'extérieur. Vous avez sûrement été assommé car vous avez très mal à la nuque et ne vous souvenez de pas grand-chose. Voulez-vous :  
- examiner la porte en bois ?, allez au [12](#).  
- examiner le soupirail ?, allez au [7](#).

**2** La musique vient de l'étage d'une maison. Ce qui vous amène à devoir soit :  
- grimper sur un toit, au [11](#).  
- prendre un petit chemin caché, qui serpente entre les habitations, allez au [17](#).

**3** Le bâton est un serpent à corne qui, en se croyant en danger vous mord le bras. FIN

**4** C'est jour de marché, c'est le souk, ça grouille, il y a du monde partout. Le temps de vous habituer au soleil, vous apercevez un de vos ravisseurs. Allez-vous courir :  
- du côté du stand de fruits secs, où vous apercevez un énorme panier pour vous cacher, allez au [8](#).  
- du côté du stand de pastèque, où vous apercevez de belles pastèques, allez au [16](#).

**5** L'animal est parfait pour une visite touristique en mode détente mais pas pour la course. Vous n'avez pas fait le bon choix. Le coupeur de pastèque vous ratrape. Vite choisissez une autre monture au [9](#).

**6** Le joueur de flûte est un charmeur de serpent qui envoute un cobra. A côté de lui, le coupeur de pastèque. Comment il a fait !? Vous ne le saurez sûrement jamais. Retournez vite au [16](#).

**7** Le soupirail est constitué de barreaux rouillés qui ne semblent pas très solides. Dehors la rue est très animée c'est jour de marché. De là où vous êtes vous n'apercevez que des jambes et des pieds. Un marchand vient d'attacher le buffle, qui tirait son chargement, à l'un des barreaux. Souhaitez-vous :  
- Interpellez le marchand, allez au [14](#).  
- Pincer une patte de l'animal, allez au [18](#).  
- Plutôt, allez voir la porte en bois allez au [12](#).  
- Tirez sur les barreaux rouillés, allez au [19](#).

**8** Vous passez devant les fruits secs et plongez vous cacher dans un immense pot en terre cuite. Vous vous croyez dans tintin ou quoi ? Le gardien vous déloge. Vous avez raté votre évasion. FIN

**9** Vous avez réussi à le surprendre et à l'aveugler. Juste le temps de choisir un des trois animaux qui peuvent vous aider à fuir avec votre cheville blessée. Lequel choisissez-vous :  
- l'âne, allez au [13](#).  
- le chameau, allez au [5](#).  
- le dromadaire, allez au [15](#).



- 10** L'effet de surprise n'a pas vraiment fonctionné. Les gardiens vous maîtrisent sans peine. Évasion ratée. **FIN**
- 11** Vous sautez de toit en toit, comme dans les films, sauf qu'au troisième saut, vous sentez une vive douleur à la cheville et vous chutez d'au moins trois mètres de haut sur une bâche puis au milieu d'une grande cour. Au moment où vous reprenez vos esprits vous apercevez le coupeur de pastèque venir vers vous. Pour vous défendre, allez-vous :
- saisir un espèce de bâton coloré, allez au [3](#).
  - lui lancer du sable à la figure, allez au [9](#).
- 12** La porte en bois est verrouillée mais semble très fragile. Vous entendez deux hommes parler de l'autre côté. Voulez-vous :
- Défoncer la porte et surprendre les gardiens, allez au [10](#).
  - Regarder plutôt du côté de la fenêtre, allez au [7](#).
- 13** L'animal n'a pas daigné bouger une patte alors que le coupeur de pastèque vous tombe déjà dessus. **FIN**.
- 14** En réponse, l'homme vous offre une datte. Vous ne vous êtes pas fait comprendre. Retournez au [7](#).
- 15** Bien vue, c'est l'animal le plus rapide qui peut courir jusqu'à soixante-dix kilomètres heure. Avec une telle monture, vous êtes sorti d'affaire. Bravo !
- 16** En passant devant le stand de pastèques vous donnez un grand coup de pied sur l'étalage qui catapulte les fruits. Quelle bonne idée, le premier poursuivant chute en se prenant les pieds dedans. Le second, pris de rage, sort un sabre, coupe net des pastèques et éclabousse de jus rouge sucré les passants. Il ne faut pas traîner. Tout en continuant à cavalier, vous entendez quelqu'un jouer de l'oud sur votre droite et de la flute sur votre gauche. Vous décidez de :
- courir en direction de l'oud, allez au [2](#).
  - courir en direction de la flute, allez au [6](#).
- 17** Au bout du chemin qui serpente se tient le coupeur de pastèques. Vous vous souvenez du conseil du vieux sur le serpent mais c'est trop tard. **FIN**
- 18** Vous excitez l'animal, qui pris de panique, prend la fuite et arrache avec lui les barreaux. Il faut faire vite, le bruit à surement alerté vos geôliers. Vous vous glissez par le soupirail, quand tout à coup, quelqu'un vous saisit le bras. C'est le vieil aveugle qui vous dit « par trois fois évite les signes du serpent ». D'accord, merci papy mais je suis pressé. Les geôliers sont déjà sur lui quand vous bondissez dans la rue. Allez au [4](#).
- 19** Le vieil aveugle tire avec vous de toutes ses forces. Mais, même à deux, rien ne cède. Le buffle gêné par vos agitations vous donne un coup de patte dans la tête. Retournez au [7](#).



Échappe-toi si tu peux !

# LE CARNET A PETITS CARREAUX

Par Nicolas Trenti

D'étranges fragments issus d'un carnet à petits carreaux ont récemment été découverts. Tous ces éléments semblent être connectés, mais personne jusqu'ici n'est parvenu à en comprendre le sens.

Parviendrez-vous à trouver le cheminement logique entre ces morceaux de papier ainsi que la réponse à l'énigme finale dont il est question ?

Pour avoir des indices, jetez un œil page 40.

La solution, page 41.

**SAISIR LA COMBINAISON  
HISTORIQUE À 4 CHIFFRES :**

«	A	L	
R	L	E	
E	V	M	
E	A	L	
N	P	C	

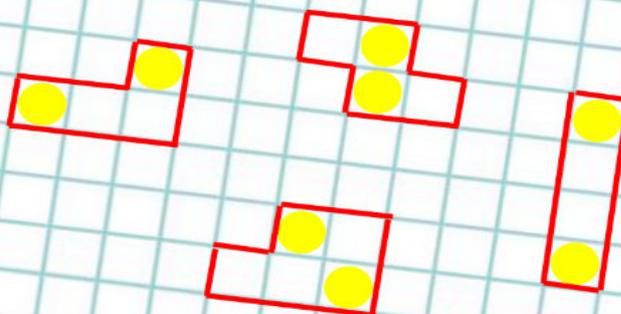
«	L	O	
A	M	I	
E	S	P	
E	X	R	
A	F	I	

E	R	P	
E	N	R	
E	T	D	
I	A	S	
E	U	»	

A	M	E	
D	P	O	
S	O	N	
T	E	L	
O	N	»	

**POUR DÉCOUVRIR  
L'ÉNIGME FINALE !**

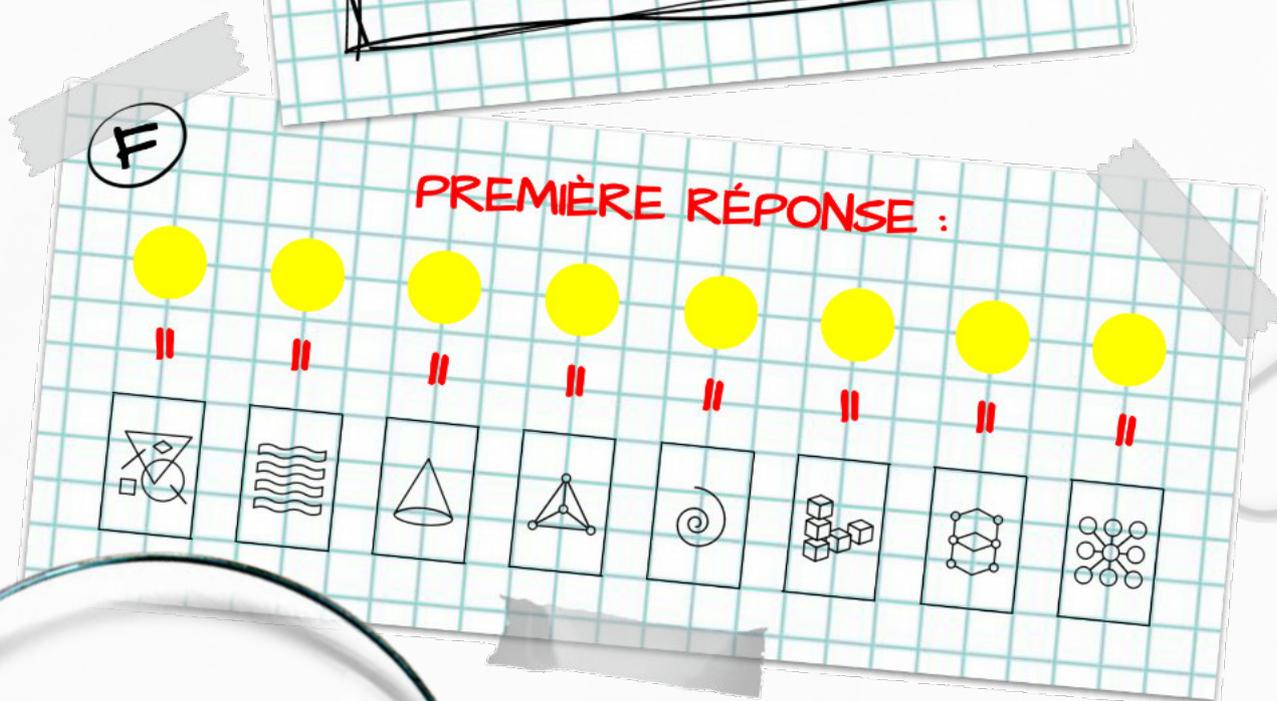
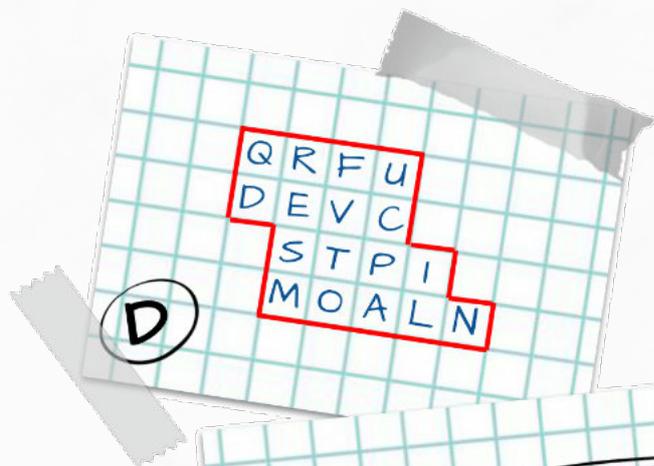
**A**



**B**



# LE CARNET A PETITS CARREAUX



Arth, Auxe et Emi ont la maîtrise des Lettres, ils sont

# LES ALPHA MAGES

par Indigo

## E de Dragon : 1 ère partie

Les Alpha Mages gravissent la montagne, à la recherche d'un E de Dragon. Il y a le londinet ARTH équipé de ses gants enchantés, la mystérieuse EMI tenant son bâton magique et le courageux AUXE armé de sa hache et de son bouclier.

Alors qu'ils sortent d'un bois, un Dragon rouge s'interpose et crache son souffle ardent sur nos héros.

AUXE, barbare gentleman, écarte Emi pour la protéger et lance sa hache pour occire la bête, mais il rate sa cible. ARTH, impassible, intervient et transforme la première lettre.

Règle

ARTH : change une lettre d'un mot  
Exemple : LATIN -> PATIN



Le Dragon ne crache plus de feu et devient tout à coup vachement moins impressionnant !

Mais quel est ce mot qui sort maintenant de sa gueule fumante ?

Réponse page 41.

Arth, Auxe et Emi ont la maîtrise des Lettres, ils sont  
**LES ALPHA MAGES**

Fuyant les meuglements de rage du Dragon rouge, les Alpha Mages arrivent maintenant dans une zone montagneuse très perturbante. Sur cette face nord, les parois sont alphabétisées.

C'est à cet endroit que le Dragon rouge vexé resurgit et, de sa queue, provoque un éboulis en direction de nos héros.

AUXE est enseveli sous des lettres géantes et il a perdu son bouclier. Il doit vite trouver un moyen de s'en sortir !

En partant d'AUXE, suis les lettres qui se touchent jusqu'à atteindre son bouclier, afin de former un mot : il ouvrira un chemin libérateur !

Creuse-toi un peu les méninges !

# BADABOUM !



Quel mot lui a permis de sortir ?

Arth, Auxe et Emi ont la maîtrise des Lettres, ils sont  
**LES ALPHA MAGES**

En quittant la face montagneuse, les Alphas doivent maintenant franchir un profond précipice. Le cri d'un dragon caché dans l'abîme empêche la traversée. La passerelle vacille, personne ne peut s'y risquer sans chuter.

Auxe impuissant agite sa hache fébrilement.

Alors, Emi lance un sort pour atténuer le hurlement et arrive à déplacer une lettre vers l'avant mais ce n'est pas suffisant. Arth enchaîne avec son pouvoir et transforme le L !

Le dragon devient inoffensif à son grand désarroi !

### Règle

ARTH change une lettre d'un mot

Exemple : LATIN -> PATIN

EMI déplace une lettre d'un mot:

Exemple : ARC -> CAR



Mais en quoi le mot « hurle » a-t-il été changé ?

Réponse page 41.

**A SUIVRE ...**



Par Sandrine Mougeot

Le capitaine Bogzani vous remet le dossier du meurtre d'Augustine Didelet. A vous de jouer. Résolvez cette enquête et vous serez promu capitaine de police. Pour cela, trouvez la cause de la mort, l'arme du crime, le mobile et le coupable.

### Situation antérieure au meurtre:

Madame Augustine Didelet, 55 ans, veuve depuis 5 ans - son mari a succombé à un cancer des poumons - est propriétaire et directrice de l'hôtel-restaurant « chez Augustine » actuellement en travaux de rénovation. A son service, travaillent ses deux filles, Isabelle et Clémence et ses deux gendres Jocelyn et Jérémy. Ce qui est amusant, c'est que les deux sœurs se sont mariées avec deux frères jumeaux (des faux-jumeaux). Cet hôtel est une vraie institution familiale ! Pourtant tout le monde n'y trouve pas son compte et ne s'y plaît pas forcément, c'est le moins qu'on puisse dire.

Par exemple, Isabelle, la fille aînée d'Augustine, déteste son travail. Sa mère lui a imposé d'être la blanchisseuse de l'établissement. Toujours dans l'ombre, sans contact avec la clientèle, elle accomplit à sa façon les corvées de lavage, repassage, pliage du linge de l'hôtel. Elle ne sent pas reconnue à sa juste valeur. Elle ne comprend pas pourquoi sa mère ne lui a pas donné de plus grandes responsabilités. Elle aurait bien aimé par exemples être responsable des achats ou pourquoi pas s'occuper de la facturation ! Mais comment refuser cette tâche ingrate quand elle sait qu'elle héritera à parts égales avec sa sœur de l'hôtel-restaurant au décès de sa mère ? Elle aurait bien aimé démissionner et partir loin de cet hôtel, faire sa vie sans sa mère collée à ses basques. Mais elle n'a jamais osé, de peur d'être considérée comme une fille non reconnaissante, et s'attirer les foudres de sa mère. Autant rester !

En revanche, Clémence, sa sœur cadette, s'estime déjà capable de manager à sa façon cet établissement et espère qu'Augustine, une fois en âge d'être à la retraite, lâchera prise et lui délèguera une grande partie de ses fonctions. Pour l'instant, Clémence occupe le poste de réceptionniste et gère les réservations, accueille les clients, les installe au restaurant ou les conduit à leur chambre. Elle sent bien que sa mère a une nette préférence pour elle au regard de sa sœur, peut-être cela vient-il de son écart de conduite lorsqu'elle était plus jeune. Isabelle s'est retrouvée une nuit aux urgences pour un coma éthylique. Elle s'était laissée embarquer par ses amis, avait trop bu et même consommé quelque stupéfiant au cours d'une soirée étudiants.

Jocelyn Laroche, le mari d'Isabelle, s'est retrouvé démuné face à une femme devenue dépressive au fil du temps. Son job la ronge tellement qu'elle se fait suivre par un psychologue. Jocelyn essaye de l'aider autant qu'il le peut. Ils sortent dès qu'ils le peuvent pour s'éloigner de l'emprise de sa mère et de SA blanchisserie. Ils vont régulièrement au cinéma, chez des amis ; tout cela fait un grand bien à Isabelle.

Jocelyn, lui, est le gardien de nuit de l'hôtel et, le jour il prend les fonctions de sommelier. A la base Jocelyn possédait un BTS de technico-commercial, et n'était donc pas du tout pressenti pour cet emploi mais après son mariage avec Isabelle, Augustine l'a envoyé en formation de sommellerie. Contraint d'une certaine façon par sa belle-mère de travailler pour cette entreprise familiale, il n'est pas pour autant désobligeant envers elle. Il s'est finalement découvert un plaisir d'exercer ce métier de sommelier qui ne l'inspirait pas vraiment au départ.

Jérémy Laroche, le mari de Clémence, lui, n'a pas eu besoin de se réorienter, au contentement de sa belle-maman. En effet Clémence a bien choisi son époux : elle est tombée amoureuse d'un cuisinier. Quelle aubaine pour Augustine ! Pas besoin de payer une formation ! Bien que cette coïncidence opportune ait dû plaire à la directrice de l'hôtel, elle ne lui a pas fait assez confiance et ne lui laisse carte blanche ni dans l'élaboration des menus ni dans le choix des achats des produits alimentaires.

Comme on l'a compris, Augustine veut tout diriger. Et en creusant un peu plus, on s'aperçoit finalement qu'il n'y a pas qu'Isabelle qui ne s'entend pas très bien avec Augustine. Jocelyn et Jérémy lui reprochent son autorité et son manque de souplesse dans la manière de diriger l'entreprise familiale. Eux aussi ont déjà voulu jeter l'éponge plus d'une fois, mais à quoi bon ? Leurs épouses sont dans l'obligation de rester au service de cette femme acariâtre si elles veulent bénéficier totalement de l'héritage. Tout compte fait, seule Clémence s'investit à part entière. Elle espère bénéficier au plus vite de cet hôtel.

**Constat de la victime avant autopsie et pièces à convictions:**

Le corps d'Augustine Didelet a été découvert dans sa chambre samedi matin 23 février 2013 par un ouvrier venant lui faire signer le bon de livraison du papier peint. L'heure du décès est estimée à 18h00 la veille.



YAHITZEE					
	Cl	Jé	Cl	Je	
	Jeu 1	Jeu 2	Jeu 3	Jeu 4	Jeu 5
<b>Section Supérieure</b>					
Total des AS	2	3	3	3	
Total des DEUX	6	4	4	6	
Total des TROIS	9	12	12	9	
Total des QUATRE	12	12	16	12	
Total des CINQ	15	15	10	15	
Total des SIX	24	18	18	18	
Total	68	59	63	63	
63 + Prime des 35 points	35	/	35	35	
Total de la section supérieure	103	59	98	98	
<b>Section Inférieure</b>					
Brelan Total des 5 dés	22	24	18	23	
Carré Total des 5 dés	29	18	23	27	
Full 25 points	25	25	25	25	
Petite suite 30 points	0	30	30	30	
Grande suite 40 points	40	40	/	/	
Yahtzee 50 points	0	0	50	/	
Chance Total des 5 dés	19	22	23	29	
Prime Yahtzee 100 points	/	/	100	/	
Total de la section inférieure	103	59	98	98	
Total de la section supérieure	135	159	209	136	
<b>Total Général</b>	238	218	367	23	

CARTE BANCAIRE  
 Bienvenue  
 A0000000421010  
 CB  
 LE 22/02/13 A 17:58:36  
 LE VERTIGE  
 75PARIS 1  
 1999118  
 -----001122262  
 35F0C0841C92DE2E  
 fin --/--/--  
 100 000002 01 C  
 MONTANT :  
**49,19EUR**  
 Pour information :  
 322,67 FRF  
 DEBIT  
 Merci  
 TICKET CLIENT  
 A CONSERVER  
 Au Revoir





### Liste des suspects :

Comme l'hôtel-restaurant est en rénovation depuis deux semaines, il n'y a aucun client dans l'établissement et comme le vendredi est le jour de congé hebdomadaire des ouvriers, les seules personnes susceptibles d'avoir été présentes au moment du crime sont celles de la famille d'Augustine Didelet.

Ces éléments font d'eux les suspects n°1. Eux-mêmes vivant tous dans cet hôtel-restaurant au dernier étage en trois chambres doubles aménagées dans les combles.

### Les suspects sont Isabelle, Clémence, Jocelyn et Jérémy Laroche. Interrogatoire des suspects :

•**Jocelyn** : Parfaitement !! Je tenais pour responsable Augustine de la dépression d'Isabelle. J'aurais bien aimé la délivrer de l'emprise de sa mère, mais comment ? J'essayais au mieux de lui libérer l'esprit en la faisant sortir à droite, à gauche, mais ses soucis ne s'évaporaient que temporairement. Et ce n'est certainement pas en tuant Augustine que j'allais pouvoir aider Isabelle ! D'ailleurs hier, on ne l'a croisée ni au cours de l'après-midi ni au cours de la soirée. En même temps, je dois dire que nous n'étions pas très présents. J'avais promis à ma femme de l'emmener au cinéma comme souvent les vendredis. Puis à la dernière minute, je me suis souvenu que c'était sa fête, la Saint Isabelle, alors je l'ai laissée y aller seule pendant que moi je lui concoctais une belle soirée. J'ai d'abord réservé une table dans un petit restaurant de la vieille ville puis je suis allé lui acheter des petits cadeaux et un joli bouquet de roses rouges (cf pièce à conviction).

•**Isabelle** : Il est vrai que j'avais toutes les raisons du monde d'en vouloir à ma mère. Elle me contraignait à exercer un travail qui me rebute. J'avais pour habitude de passer toutes mes journées toute seule au fond de ma cave à la laverie. Personne ne venait jamais me voir pour m'aider. Je suis sûre que si un jour je tombe malade, personne ne pourrait me remplacer, personne ne saurait ni programmer la machine à laver ni même trouver mes appareils électroménager. Hier après-midi au moment des faits, j'étais au cinéma. Je suis allée voir « Amitiés Sincères », une comédie dramatique avec Gérard Lanvin. Je vais régulièrement au cinéma, une fois par semaine en général (cf pièce à conviction). Ca me sort de mon contexte, sauf qu'hier Jocelyn ne m'a pas accompagnée, il était occupé à préparer une surprise pour ma fête.

•**Clémence** : J'étais bien la seule à m'entendre avec ma mère ! Je puis seulement lui reprocher de ne pas m'avoir laissé prendre assez d'initiatives alors qu'elle disait avoir confiance en moi. Bien que l'hôtel soit en réparation, elle était toujours à l'affût d'un coup de téléphone de client alors que c'est bien mon rôle de prendre les réservations. Alors avec mon mari, nous l'avons laissé gérer seule la réception et nous ne nous sommes pas gênés pour sortir depuis qu'il y a les travaux. Nous sommes allés dans les magasins, à la piscine, rendre visite à des amis, et nous sommes même allés faire une partie de bowling mercredi dernier. Mais hier, nous ne savions vraiment plus trop quoi faire avec mon mari. Nous n'avons pas l'habitude d'avoir autant de temps de libre. Alors sur les coups de 17h00, nous avons eu l'idée de ressortir nos vieux jeux de société. Nous avons joué au Monopoly, au Scrabble, et au Yatzee. Après que Jérémy m'ait plumée au Monopoly et battue au scrabble, c'est moi qui lui ai mis la raclée au Yatzee. (cf pièce à conviction).

•**Jérémy** : Je ne nie pas de ne pas avoir entretenu de bonnes relations avec Augustine. Je pensais qu'une fois avoir obtenu la distinction de chef étoilé, Augustine aurait eu un peu plus de respect pour moi et mon travail mais cela n'a rien changé. Dès qu'elle en avait l'occasion, elle jaillissait dans ma cuisine pour inspecter les plats et trouvait toujours quelque chose à redire à propos de tout et n'importe quoi. Il devenait de plus en plus difficile pour moi de la supporter. Enfin, je n'avais pas le choix, je le faisais pour les beaux yeux de ma belle Clémence. Hier, au moment des faits, nous étions en train de jouer à ces bons vieux jeux traditionnels familiaux. Ma femme avait proposé à Augustine de se joindre à nous mais elle a préféré passer la fin d'après-midi et la soirée seule dans sa chambre avec un plateau repas. Elle a demandé à ne pas être dérangée, elle voulait se reposer. Il faut dire qu'elle ne sait pas se ménager à toujours être sur tous les fronts. Entre nous, qu'elle renonce à jouer ne m'a pas déplu.

**Quelle est la cause de la mort ? Quel est l'arme utilisée ? Qui est le coupable et son mobile ?**

Solution page 41.



14

« C'est vrai, j'ai été mariée, il y a longtemps. Si longtemps que cela est devenu irréel, et que j'ai décidé de reprendre mon nom de jeune fille et ma qualité de « demoiselle ». Je garde la bague parce qu'elle n'est pas si mal, et qu'elle a une certaine valeur. Avec la crise, il faut être prêt. Plus personne n'est à l'abri des coups durs ! »

*Retournez en 18.*



15

Le voisin est un homme peu soigneux et timide. Il regarde fixement un bouton de votre chemise.

*Allez-vous l'interroger sur le défunt (7) ou revenir sur le palier (17)?*

16

À travers les nœuds du plancher, vous apercevez un homme courbé et apeuré. Réalisant que vous l'avez vu, il vous bredouille quelques explications :

« Je suis le voisin du dessous. Je ne me suis pas présenté spontanément à vous parce que j'avais un peu honte. Tout à l'heure, j'étais en train de broyer des noix en attendant le journal de 12 heures, lorsque des gouttes de sang se sont mises à tomber sur ma télévision. J'étais terrorisé, et je n'ai pas osé appeler la police. Je suis désolé... »

*Vous pouvez désormais l'interroger en allant en 15.*

17

Sur le palier, attendent un jeune homme habillé en jeune premier et une vieille dame vêtue à la mode des ménagères du siècle dernier. Ils forment un drôle de couple, et répandent une odeur irritante, mélange du déodorant de l'un et de l'eau de Cologne de l'autre.

*Vous pouvez examiner le corps, ou amener le neveu à l'étage supérieur pour vous entretenir avec lui (6), ou encore y emmener la propriétaire (18).*



18

Mademoiselle Tendresse semble aussi peinée que résignée, elle a cette expression désabusée si commune aux personnes de son âge et de sa condition.

*Allez-vous l'interroger sur le défunt (10) ou sur son neveu (9), ou revenir sur le palier (17)?*

# Le Meurtre de Monsieur Distant

*Le meurtre de Monsieur Distant est un jeu d'enquête qui tient sur une feuille A4 pliée en trois.*

Pour enquêter, il vous suffit de lire les paragraphes où vous mènent vos actions et vos observations. Mais attention, ne regardez pas un paragraphe si un nombre ne vous y a pas invité !



<https://dunin.clubio/distant?solution>

Treize heure pile, tant pis pour le sandwich, vous le laissez sur le siège avant de la voiture. Vi la façade du petit immeuble dans lequel vous devez entrer, vous savez que ce que vous allez voir va vous couper l'appétit. Intérieurement, vous pesez contre cette société qui laisse de pauvres gens vivre dans de si sales taudis. Extérieurement, vous êtes un représentant de l'ordre de cette société, et en tant que tel, vous demandez à ce que l'on vous fasse un topo sur la situation.

« La victime se nommait A. Distant, la soixantaine, mais il en paraissait bien plus. Il a été découvert par son neveu, B. Distant, qui venait lui rendre visite. Il est arrivé il y a une demi-heure, déposé en taxi, le chauffeur était encore en bas et a pu le confirmer. Mais c'est mademoiselle Tendresse, la propriétaire de l'immeuble qui a appelé les secours. Elle passait la serpillière sur le palier du dessous quand le neveu s'est mis à crier. On n'en sait pas plus, on vient d'arriver, nous aussi. »

Vous remerciez le jeune policier, et lui suggérez d'aller prendre l'air en attendant les autres. Il n'est pas dans son assiette.

*Allez en 17.*

« Comment voulez-vous que je sache si la propriétaire de mon oncle a été mariée ? Je la croisais pour la première fois aujourd'hui... »

*Retournez en 6.*

« Je ne la connais pas. Je l'ai juste croisée en montant les escaliers aujourd'hui. Mais si c'est la propriétaire, dites-lui que c'est indécemment de loger des gens dans de tels cloaques. »

*Retournez en 6.*

« À vrai dire, je ne le connaissais pas trop. Le pauvre homme avait repris contact avec moi il y a quelques mois, pour avoir de la compagnie ou peut-être une aide financière. Mais il ne m'a rien demandé de tel. Peut-être attendait-il que l'on se connaisse mieux, je venais aujourd'hui pour la troisième fois seulement. Je crois que s'il me l'avait demandé j'aurais tenté de l'aider, regardez dans quel taudis il vivait, les murs sont tâchés d'humidité, et on peut voir le voisin du dessous à travers les nœuds du plancher ! »

*Retournez en 6.*

« D'accord, j'ai été madame Distant, la femme du défunt. Mais cela est si vieux que les premières fois que nous nous sommes croisés, nous ne nous sommes même pas reconnus ! »

**L** Bien sûr, cette révélation vous mène à suspecter fortement l'ex-Madame Distant, mais une relation ancienne ne suffit pas à faire un meurtrier.

B. Distant sort tout juste de l'enfance, mais veut se donner l'air d'un homme conscient de ses responsabilités. Il soutient votre regard, mais avec une hueur d'angoisse au fond des pupilles.

*Allez-vous l'interroger sur le défunt (4), sur Mlle Tendresse, la propriétaire (3), ou revenir sur le palier (17) ?*

« C'était un type solitaire mais sympathique. On discutait parfois ensemble, lorsqu'il se reposait sur mon palier en remon-  
tant ses courses. »

*Retournez en 15.*

Vous remarquez une bague à l'annulaire gauche de Mlle Tendresse, et cela vous fait douter de ce titre de demoiselle.

*Vous pouvez désormais interroger les suspects sur un possible mariage de Mlle Tendresse en restaurant 4 à la valeur de leurs paragraphes de présentation (les numéros de ces paragraphes sont soulignés). Retournez en 18.*

« Si vous voulez mon avis, un neveu qui se rappelle qu'il a un oncle lorsque celui-ci est au crépuscule de sa vie, ça cache une histoire d'héritage... D'autant que c'est ce même neveu qui a « trouvé » le corps ! »

*Retournez en 18.*

« C'était un pauvre homme à la fin de sa vie, sans occupation et sans compagnie. Je ne le croisais que rarement, lorsqu'il allait renouveler ses réserves de conserves. Il ne payait plus de loyer depuis quelque temps, mais je ne lui en voulais pas. Je sais bien que cet immeuble est loin d'être un palace ! »

*Retournez en 18.*

« C'est drôle que vous parliez de ça, monsieur Distant m'avait justement raconté, il y a quelque temps, qu'il trouvait que notre propriétaire ressemblait à son « ancienne bonne femme ». Mais ce n'est peut-être qu'une coïncidence... »

*À l'aide d'une paire de ciseaux, découpez ce paragraphe le long du cadre noir, puis retournez en 15.*

Grâce au témoignage du voisin, vous avez pu établir que le meurtre a eut lieu peu avant 12h.

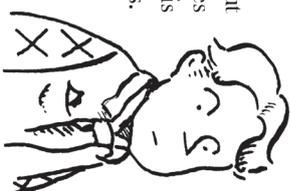
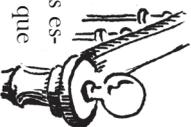
Comme un chauffeur a pu confirmer qu'il a déposé le neveu de monsieur Distant devant cet immeuble à la demie, le voilà tout à fait disculpé. C'est pourtant lui qui pouvait avoir un mobile raisonnable. Qui d'autre pouvait donc en vouloir à ce pauvre homme ?

*Vous pouvez continuer votre interrogatoire en 15, ou retourner sur le palier en 17.*

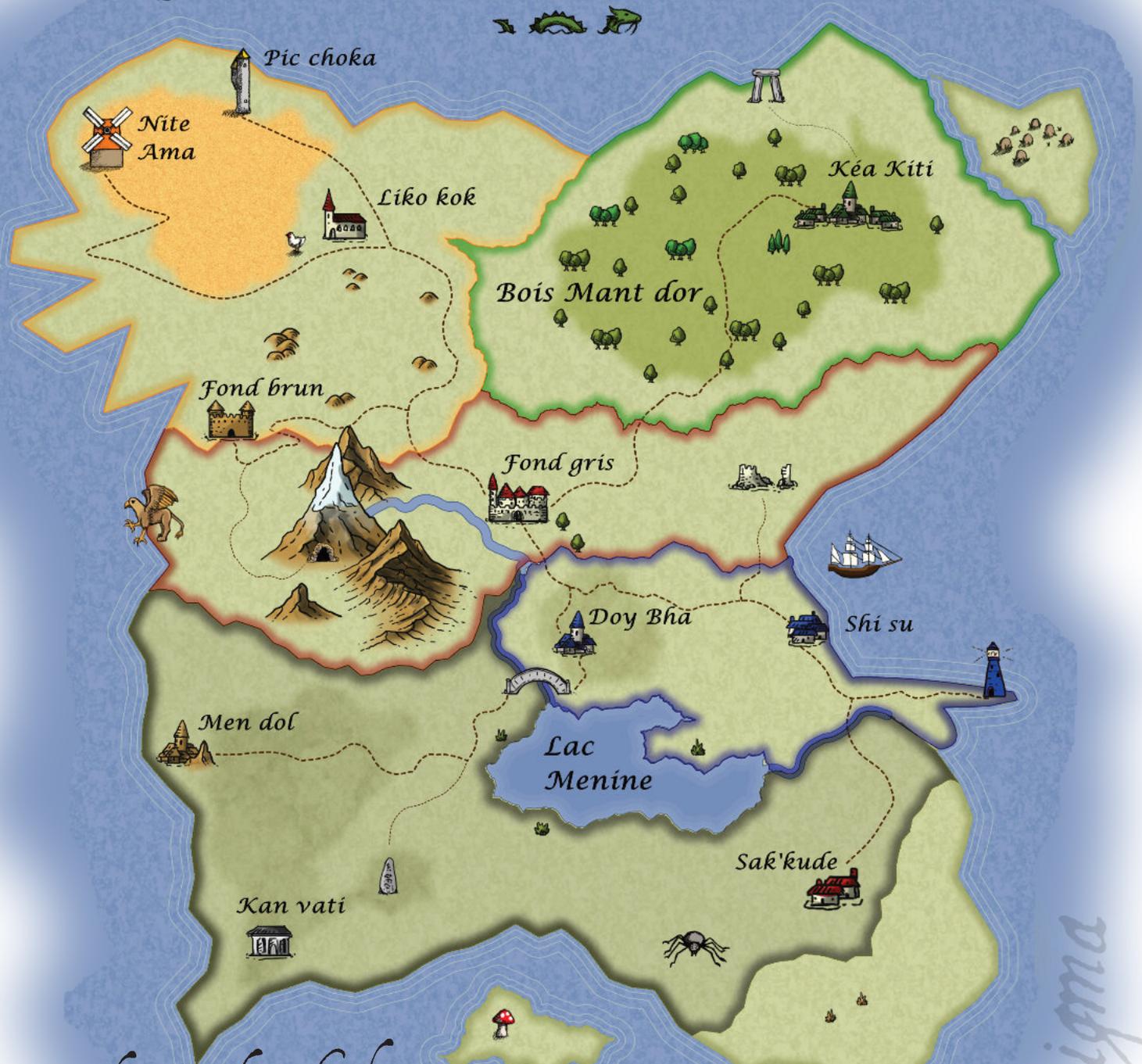
Conscientie que son ancienne relation avec la victime la faisait suspecter, et que le neveu de monsieur Distant avait un bon alibi, mademoiselle Tendresse, finit par avouer son geste dans un soupir de résignation. On peut-être le soupçonner d'une personne fatiguée d'attendre un moment qu'elle savait inévitable.

« Vous allez me trouver soite, et sans doute sans cœur. Je ne l'ai pas fait à cause de ce que l'on a vécu ensemble, c'était de belles années, et nous ne nous sommes pas séparés fâchés, mais à cause de ce qu'il en a retenu. Comme je vous l'ai dit, tout ceci est bien vieux, nous sommes devenus deux étrangers usés et ridés, loin de l'image que nous a laissée nos souvenirs. Du moins l'image que m'a laissée mes souvenirs; car à mon ancien mari, je n'ai pas laissé d'image. J'étais dans la cage d'escalier lorsqu'il parla de moi à son voisin, lorsqu'il lui a dit que je ressemblais à son « ancienne bonne femme ». Moi non plus je ne l'avais pas reconnu et j'ai soudain réalisé qu'il était, mais surtout, j'ai réalisé qu'il n'avait rien gardé de nos années que cette idée qu'il avait eu une « bonne femme ». Pas une compagne, pas un amour, une « bonne femme ». Et c'est pour cela, pour avoir gâché mes belles années, que dans un accès de fureur, j'ai voulu le tuer. »

Plus tard, après l'incarcération, les rapports, le rendez-vous avec le juge et le morose trajet qui vous ramènera chez vous; plus tard, vous jetterez votre sandwich. Toujours pas faim.



# Le grimoire des trois éléments



*Pour découvrir la cache, du  
Grimoire des Trois Éléments:*

- Commencez par identifier trois villages : un dont le nom rappelle un minéral, un autre un végétal et un dernier un animal.
- Puis, chercher sur la carte les trois éléments correspondants à chacun de ces villages.
- Enfin, à l'aide d'une règle, relier chaque village à son élément pour encadrer le lieu où se trouve le Grimoire !

Alors vous l'avez trouvé ( un indice page 40) ?

--	--	--	--	--	--	--	--

Carta enigma



15'



1-2



8+

# YSNP

n°3

created by Léandre Proust

Téléchargez la règle du jeu  
Download the rule of the game

[www.tipeee.com/leandreproust](http://www.tipeee.com/leandreproust)

Vous tenez entre les mains un jeu de société gratuit qui a la particularité d'être composé d'une feuille cartonnée à découper soi-même. Chaque mois, je vous propose un nouveau jeu que vous pourrez acquérir gratuitement auprès d'un partenaire.



TELECHARGEZ LA RÈGLE DU JEU



# Toile

De Éric « Skarn » Berthe

Illustrations Vianney Carvalho



## Introduction

À chaque rocher que vos mains agrippent, chaque faille où vos doigts s'enfoncent, chaque rebord sur lequel votre talon s'appuie, vous êtes transportée d'émerveillement. Posséder de nouveau quatre membres est une expérience extraordinaire et déroutante, tout comme voir le monde à travers une unique paire d'yeux, goûter la sueur sur vos lèvres, respirer à pleins poumons... Tant de sensations que vous n'espérez plus retrouver depuis bien longtemps.

Toutefois, même face à un tel miracle, vous ne pouvez simplement clore vos paupières et croire que toute cette folle histoire n'était qu'un mauvais rêve. Ce corps musclé qui grimpe agilement à une falaise à-pic n'est pas celui dont vous disposiez auparavant. Même les réflexes gravés dans sa chair ne sont pas les vôtres, et malgré votre absence de toute expérience antérieure dans la pratique de l'escalade, vous trouvez naturellement les bonnes encoches, les meilleures prises, progressant avec une constance et une rapidité à rendre jaloux un cabri.

Loin sous vos pieds se trouve une grotte léchée par les vagues dans laquelle réside celle qui est à l'origine de votre état actuel. Dans cette caverne sombre, enfumée par des brûloirs d'herbes mystérieuses au parfum lourd et entêtant, vous attendait la sorcière. Une femme émaciée, squelettique, une thaumaturge ayant maîtrisé jusqu'aux arcanes les plus secrètes de l'art, une vieille femme ravagée par les années, le chagrin et la haine, une enchantresse au pouvoir sans pareil parmi les mortels, un monstre, une héroïne.

Vous ignorez par quelle ficelle maligne de la destinée vous vous êtes retrouvée dans sa demeure bordée d'écume à plaider votre cause auprès d'elle. Quelle ne fut cependant votre surprise de l'entendre vous annoncer qu'elle pouvait effectivement vous aider, et qu'elle était prête à le faire. Les paroles exactes qu'elle prononça alors qu'elle étalait les masques devant vous, cinq figures grimaçantes de théâtre, retentissent encore dans vos oreilles :

« Nul n'a le pouvoir d'aller contre la volonté des dieux. Mais il est possible pour un temps d'échapper au rôle qu'ils nous ont réservé, d'enfiler un masque et d'incarner un autre personnage. La pièce ne dure jamais qu'une poignée de scènes, mais durant ce fragment d'éternité, un homme peut être un esclave, un citoyen, un héros, un dieu, un monstre ou même une femme.

Par la même magie, je peux te rendre ton humanité. Pour un temps du moins. »

Vous n'avez même pas envisagé de refuser. Après tant d'années à vous languir inutilement de ce que vous fûtes, à espérer vainement que votre tourmenteuse vous prenne en pitié, l'idée de retrouver, même pour une durée éphémère, la sensation d'être une véritable femme et non une bête honnie, était une irrésistible tentation. Qu'importe le prix :

« Je ne demande qu'une seule chose en échange. Dans le palais au-dessus de nous se trouve une salle obscure où le roi a entassé les trésors qu'il ne veut plus voir. Parmi ceux-ci repose une toile inachevée. Je désire que tu la complètes. »

Votre main n'accroche soudain plus que le vide au-dessus, et un regard vers les cieux vous annonce que vous êtes arrivée. D'une ultime traction, vous vous hissez sur le rebord, finissant accroupie sur la terre ferme. Juste devant vous, à portée de bras, se dresse le mur arrière d'une vaste bâtisse de pierre blanche, étincelant dans la lumière du soleil couchant. Votre destination. Le palais d'été du roi d'Iolcos.

Vous vous relevez sagement et commencez à glisser en pas chassés sur l'étroite bande de sol qui sépare la paroi de l'abîme. Ainsi collée au bâtiment, vous ne pouvez manquer d'entendre les rires, la musique et les chants qui s'en échappent, accompagnés de la douce odeur de la bonne chère et des senteurs entremêlées de multiples parfums. À l'intérieur, c'est la fête.

Arrivée au tournant, vous prenez le temps d'observer les alentours. Continuer vous amènera à quitter le couvert de votre position d'équilibriste pour vous jeter dans la gueule du loup. À quelques enjambements, en retrait de la falaise et de vous-même, débutent les réserves, les dépendances et les cuisines, frémissant d'une activité frénétique. Des esclaves s'y agitent en tous sens, d'aucuns portant des plats fraîchement préparés et de nombreuses amphores vers le palais proprement dit, d'autres en ressortant reliefs de nourriture et récipients vidés de leur contenu. Le flot est ininterrompu, chaotique, électrique.

Alors que vous réfléchissez à la meilleure manière de vous infiltrer, vous êtes prise d'un étrange vertige. Vous sentez des picotements bizarres sur votre visage et en passant la main dessus, vous ramassez des débris de terre cuite. Vous secouez vivement la tête et tombent sur le sol les morceaux brisés d'un masque.

Vous vous rendez alors compte que vous avez changé. À nouveau. Vous êtes plus petite, moins athlétique que la minute précédente. Vos cheveux coupés ras ont poussé et sont maintenant retenus par un chignon, et la crasse gagnée durant l'ascension a disparu. Votre tunique courte laissant les jambes à nu a cédé la place à des vêtements simples et couvrants, sobres et usés mais d'avantage dans le ton de ce qui est acceptable en bonne compagnie. Un uniforme qui ressemble à s'y méprendre à celui que portent les serviteurs que vous épiez.



À nouveau, vous vous repassez la scène de la grotte dans votre tête, les conseils et les mises en garde de la sorcière :

« Je ne peux prédire les rôles que tu vas incarner, ni pendant combien de temps. Parfois un masque ne durera que quelques battements de cœur, parfois plusieurs heures pourront s'écouler.

Tout au plus puis-je t'avertir que, d'une façon ou d'une autre, la pièce prendra fin au prochain lever du soleil. Mes pouvoirs sont ceux de la nuit, grandissent alors que se meurt le jour mais périssent à leur tour quand il renaît. Car je tire ma force des déesses d'avant les dieux, de la maîtresse des profondeurs, de la chasseresse lunaire et de la mère nourricière, de l'astre pâle, la forêt sombre et la terre noire. Le retour du feu du ciel annoncera la fin de mes enchantements, que tu le veuilles ou non.

Alors hâte-toi. »

Rendez-vous au [1](#).

## 1

Silencieuse comme la forêt et rapide comme le vent, vous franchissez les derniers mètres qui vous séparent de l'agitation et vous vous glissez dans le flot d'humains. Sous votre nouvelle apparence, vous êtes indiscernable des autres domestiques, servante anonyme parmi la foule à laquelle personne ne prête attention, même pas les autres esclaves, trop occupés par la logistique du banquet.

Vous pas vous guident naturellement dans ce qui semble être la réserve de vin, où un quelconque intendant vous fourre entre les doigts une amphore, en vous ordonnant d'aller resservir les invités, et plus que vite que cela. Vous vous exécutez, courant vers l'entrée des serviteurs en serrant l'urne de terre cuite contre votre poitrine. Le garde de faction ce soir ne vous jette même pas un regard et, l'instant suivant, vous êtes dans la place, marchant à la frontière entre deux mondes, dans un étroit couloir, barrière en âme sinon en fonction.

Sa face extérieure dessert les différentes pièces de vie de la maisonnée, des logements des esclaves à la chambre privée du maître des lieux. Actuellement plongées dans l'ombre, inoccupées, silencieuses, ces salles offrent un aspect sinistre, comme si le palais était désert, oublié des dieux et des hommes.

Sa bordure intérieure encercle elle aux trois quarts la grande salle où se déroule le banquet, toute de lumières, de bruits et de senteurs. Une multitude de convives confortablement avachis y profitent des plaisirs de la chère et de la chair, épaulés en cela par de presque aussi nombreux esclaves. Les échantons s'assurant que les coupes ne restent jamais vides longtemps sont les moins remarquables, éclipsés par les musiciens, danseurs et *pornai* des deux sexes qui s'efforcent de plaire et de complaire.

Le roi est présent, mais seul son trône permet de le différencier de ses invités. Une prostituée sur les genoux, une seconde à main droite en guise de servante personnelle, le visage rougi par l'alcool et la chaleur, il profite de la soirée plus qu'il ne la commande. Ce ne sont point des ordres mais de grasses plaisanteries avinées qui s'échappent régulièrement de ses lèvres, provoquant des vagues de rires tout aussi alcoolisés.

Vous n'avez guère envie de plonger dans cette mêlée de peur de ne jamais en ressortir, mais vous craignez aussi que votre comportement ne finisse par attirer l'attention si vous ne vous décidez pas à jouer votre rôle. Coupant la poire en deux, vous vous intéressez aux invités qui se tiennent en retrait, ceux qui se sont volontairement éloignés du centre de l'attention pour se réfugier dans un calme relatif. Deux d'entre eux se démarquent immédiatement.

Le premier est impossible à manquer, tout simplement car il n'est pas humain : à partir de la taille, l'homme laisse place au cheval. Un centaure. Bien que vous ayez entendu d'innombrables histoires à leur sujet, c'est la première fois que vous en voyez un de vos yeux. Et si les rumeurs sur son espèce parlent de brutes barbares, ce représentant particulier est propre, coiffé, et se tient de façon générale avec bien plus d'élégance et de droiture que les citoyens à deux jambes de cette même pièce.

Le second est un vieil homme chenu qui s'est glissé dans un recoin avec un peu de vin et de nourriture. Ses yeux sont blancs comme le lait, et sa cécité évidente. Mais, plus encore que son âge et son infirmité, c'est son comportement qui vous étonne. Il est tendu comme un arc, picore nerveusement dans son assiette, semble prêt à prendre ses jambes à son cou à tout moment.

Si vous souhaitez aller voir l'être chimérique de plus près, rendez-vous au [19](#).

Si vous désirez plutôt approcher l'aveugle, rendez-vous au [26](#).

Si vous essayez de vous esquiver sans servir qui que ce soit, rendez-vous au [15](#).

## 2

Votre question réussit l'exploit de porter un coup supplémentaire moral du centaure, mais il vous répond tout de même.

« La guerre a éclaté. Très bientôt, je partirai tuer mes frères de sang auprès de mes frères de cœur. Avant cela, je désirais revoir au moins une fois chacun des mes disciples. Car aussi bas soient-ils tombés, ils restent mes enfants. »

Sur cette conclusion, l'homme-bête vous *remercie* d'un ton qui laisse entendre que vous feriez mieux de le laisser seul avec son verre, et vous obéissez à son implicite injonction.

Rendez-vous au [12](#).

## 3

Si vous avez le Code *Détente*, rendez-vous au [21](#).

Si le roi vous a déjà frappée au moins une fois, rendez-vous au [7](#).

S'il ne vous a pas encore touché dans le but de vous faire mal, rendez-vous au [25](#).

## 4

Un éclair d'émotions contradictoires mêlées passe dans les yeux du roi lorsqu'il entend votre réponse, puis il se met à vous observer avec suspicion.

« Si tu viens de Corinthe, tu dois savoir que c'est là que mes enfants sont morts. Comment oses-tu évoquer ce nom devant moi ?

– C'est vous qui me l'avez demandé mon seigneur. »

Avez-vous annoncé ceci crânement, provocante, ou au contraire d'un air apeuré, conciliante ?

Rendez-vous au [25](#) dans le premier cas et au [37](#) dans le second.

## 5

L'homme hésite à vous répondre, puis murmure :

« Le spectre d'une mort violente plane sur tous ceux qui sont réunis ici en ce moment-même. »

La terreur qui émane de tout son être, traversé irrégulièrement de mouvements nerveux, vous confirme qu'il croit à ce qu'il annonce.

Si vous lui demandez comment il peut en être aussi sûr, rendez-vous au [14](#).

Si vous lui proposez d'avertir le roi, rendez-vous au [39](#).

## 6

Vous tentez de gagner du temps, ne serait-ce que pour retrouver votre calme après la surprise initiale de croiser un tel être ici. Pliant le genou avec déférence, vous modulez le timbre de votre voix pour le charger de respect :

« Ô sage sphinx, j'ignorais que vous étiez présent en ces lieux sinon j'aurais apporté une offrande appropriée. C'est un honneur de pouvoir converser avec une personne aussi mythique que vous-même. Quelle divinité complice dois-je remercier pour cette rencontre ?

– Remercie ta cupidité, répond le monstre, amusé, mais pas mécontent, de votre soudaine onctuosité. Je suis la gardienne des ces lieux, chargée de protéger les trésors qu'ils renferment. Seul leur légitime propriétaire peut entrer ici sans affronter mon énigme.

– Une noble tâche, mais qui semble bien petite comparée à votre grandeur. Par quelle fortune vous a-t-elle échue ? »

La créature vous observe attentivement, soupesant l'insolence de votre question, avant d'y répondre en persiflant de rage :

« Comme toujours avec les humains, c'est la veulerie qui est en cause.

Après m'être laissée chasser de Thèbes pour permettre au parricide d'accomplir son incestueuse destinée, je n'avais qu'un désir : rentrer chez moi dans les sables chauds du midi, là où est ma place et les habitants me traitent avec la dévotion qui m'est due.

Mais alors que je progressais d'île en île, mon chemin croisa celui de cette bande de drôles ramenant chez eux cette peau de mouton. »

Elle indique d'un mouvement dédaigneux d'une de ses pattes postérieures la toison brillante derrière elle.

« Leur sagesse n'égalant pas leur courage, j'en croquais quelques-uns avant que cet énergumène avec sa lyre n'apparaisse. Il pinça les cordes de son instrument, et je perdis aussitôt tout sens des réalités sous l'influence de son envoûtante musique. Dans ma transe, il me fit révéler la réponse à ma propre énigme, et je fus forcé de les épargner.

L'histoire aurait pu s'arrêter là si leur chef, qui porte dorénavant la couronne, ne m'avait pas jugée trop dangereuse pour être laissée en liberté. Sa sorcière de compagne s'arrangea alors pour me lier à eux. Par une ancienne magie, elle me força à leur servir de chien de garde, défendant leur trésor fraîchement acquis contre tous les voleurs et usurpateurs. »

Colère, rage, haine emplissent les mots du sphinx alors qu'elle déroule son histoire. Vous lui demandez en conséquence s'il n'existerait pas une méthode pour la libérer de cette tâche ingrate.

À ces mots la créature s'approche, vous dominant de toute sa taille, ses dents retroussées brillant comme de mortels joyaux, une flamme maligne dans ses yeux. Après une éternité, elle baisse la tête pour que son visage soit juste en face du vôtre et reprend la parole, suave :

« Bien sûr qu'il y a un moyen. Rien n'est plus fragile qu'un charme. Mais proposes-tu réellement de me libérer, de laisser à nouveau la bête mangeuse d'hommes courir le monde ? Désires-tu vraiment que l'histoire se souvienne de toi comme de l'infâme qui a réveillé le fléau, comme de la nouvelle Pandore ? Cette ignominie, es-tu prête à l'accepter si cela sert tes desseins ? »

Vos yeux plongent dans ceux de la chimère, se reflétant dans cette abîme d'ombre qui a vu toute la grandeur et la décadence de l'humanité au cours de ses siècles d'existence, glissent sur les symboles de son pouvoir physique – muscles, griffes, crocs – s'arrêtant sur son arme la plus redoutable : sa langue affûtée.

Si vous répondez oui, rendez-vous au [41](#).

Si vous répondez non, rendez-vous au [35](#).

## 7

Votre rejet est léger comme une plume, mais c'est l'étincelle qui déclenche l'incendie. Le roi devient encore plus rouge, hurle et vous frappe d'un revers de son poing fermé. Un autre coup vous atteint à l'estomac, vous pliant en deux, puis il commence à vous cogner frénétiquement comme un sac de sable.

Ses paroles ne sont qu'un flot continu d'injures et d'insultes, où il vous identifie à toutes les femmes du monde dans votre insolence, votre débauche et vos innombrables autres défauts supposés.

De ce que vous apercevez entre les larmes de douleur, même les autres invités sont choqués par un tel spectacle, mais personne ne lève le petit doigt pour vous aider.

Rendez-vous au [43](#).

## 8

Le devin semble soulagé que la conversation dévie sur un autre sujet, aussi lugubre soit-il.

« Tu as déjà dû en entendre parler, déformé par mille rumeurs, mais voilà ce qui se rapproche le plus de la vérité : Il avait tout. La gloire. La richesse. Le pouvoir. L'amour. Tout cela, il le devait presque entièrement à une seule femme, devenue pour lui une traîtresse des siens, une voleuse des trésors de son peuple, une démonsse fratricide.

Et pour toute récompense, il l'abandonna. Il tourna le dos à celle que l'amour avait déjà changé une fois en le pire des monstres.

La suite est une longue tragédie. Elle détruit tout ce à quoi il tenait, même si elle devait se détruire elle-même ainsi.

Maintenant, ils ne leur restent plus à tous deux que d'amères souvenirs d'une époque qui jamais ne reviendra, oubliés sous la garde de la reine des dieux. »

Après un si long discours pour un corps si frêle, le vieillard soupire et se replie sur lui-même, les bras autour des genoux. Il vous demande de le laisser se reposer, et vous obéissez.

Notez le Code *Matriarche* si vous ne l'avez pas déjà et rendez-vous au [12](#).

## 9

Des dents usées dessinent un sourire et il hoche la tête :

« Tu as sans doute raison, dit-il en tendant son verre. Trembler comme une feuille ne m'aidera guère. Une coupe ne peut pas me faire de mal. »

Vous versez, et il savoure ensuite lentement sa boisson, reprenant quelques couleurs au passage.

« Je suppose que toute bonté requiert récompense, même si tu ne fais que ton travail. Voyons... »

Il se creuse la tête, puis déclame avec une grimace crispée :

« Quand des dieux, ou leurs envoyés, te posent une question, arrange-toi pour ne pas y répondre. Car ni la franchise, ni le mensonge ne t'apporteront quoi que ce soit de bon. »

Il claque la langue contre son palais pour ponctuer sa déclaration :

« Une leçon que j'aurais bien aimé connaître en mon temps. »

Il se remet ensuite à siroter délicatement sa boisson.

Votre tâche accomplie, si vous le laissez tranquille, rendez-vous au [12](#).

Si vous voulez l'interroger sur la raison de son stress, rendez-vous au [5](#).

## 10

Malgré le goût du sang dans votre bouche, vous trouvez la force d'agiter votre langue pour une ultime saillie téméraire :

« Et la Toison d'Or Jason ? Et ce trône sur lequel tu te pavanais ? Et toute ta gloire, toute ta légende, ne les lui dois-tu donc pas ? »

À ces mots, le roi se baisse, vous saisit par les épaules, et, avec une difficulté certaine causée par son âge et sa décrépitude physique, vous soulève à hauteur d'épaules avant de vous jeter au milieu des tables et des bancs. Vous manquez de peu de vous écraser tête la première contre un rebord de pierre mais ne pouvez éviter de vous écorcher en glissant sur la céramique, enflammant encore plus vos blessures récentes.

Le roi marche ensuite vers vous à grandes enjambées tandis que l'assistance s'esquive plus ou moins discrètement.

« Tout cela, je m'en moque. Ses cadeaux empoisonnés, elle peut se les garder. Tout ce qu'elle m'a offert, et qu'elle ne m'a déjà repris avec un couteau ensanglanté, j'y renonce de bonne grâce. La Toison d'Or et toutes les merveilles du voyage à Colchide, je n'en veux plus. Elles sont marquées de son emblème, et je préfère les voir pourrir ou brûler que de les conserver. »

Sa main se referme sur votre cou et il vous plaque contre un des bancs, vous laissant à peine assez d'air pour respirer avant de hurler à la ronde :

« Qu'on aille me chercher un fouet ! J'ai ici une catin qui a besoin d'une bonne correction ! »

Mais la réponse qu'il reçoit n'est pas celle espérée.

Rendez-vous au [36](#).

## 11

Le roi se permet un sourire connaisseur :

« Thèbes ? Pas un endroit où il fait bon vivre en ce moment effectivement. Je comprends que tu aies préféré changer d'air. Ont-ils encore un nouveau roi ? Sont-ils le joug d'une nouvelle malédiction divine ? Famine, peste, monstres... Le Labyrinthe de Minos paraît une villégiature à côté d'une cité pareille ! »

Si vous le rassurez, rendez-vous au [37](#).

Si au contraire vous dressez un tableau sombre d'une ville ravagée, rendez-vous au [16](#).

## 12

Vous vous éloignez tranquillement de l'étrange invité, perplexe sur ses dires.

Si vous souhaitez maintenant aborder l'autre personnage incongru qui avait attiré votre attention, rendez-vous au [19](#) pour approcher le centaure, et au [26](#) pour avancer vers l'aveugle.

Si vous ne désirez pas vous attardez plus longtemps ici, partez discrètement au [15](#).

## 13

L'énigme vient, prononcée avec trépidation et malice :

« Qui est la meilleure tisserande du monde ? »

Ces quelques mots vous figent net. Vous observez, tétanisée, la malveillance pure sur le visage de la créature. Elle sait. Elle sait qui vous êtes. Elle se joue de vous, se délecte de vos souffrances et de votre peur. Une lionne qui s'amuse avec sa proie.

Vous efforçant d'ignorer les papillons dans votre estomac, vous vous concentrez pour trouver la réponse qu'elle désire.

Si vous voulez répondre « Athéna », rendez-vous au [18](#).

Si vous pensez que la vérité est qu'il s'agit de vous-même, rendez-vous au [29](#).

Si vous cherchez un moyen de ne pas répondre, rendez-vous au [24](#).

## 14

Un petit sifflement qui pourrait s'apparenter à un rire s'échappe de la bouche de votre interlocuteur quand vous mettez en doute ses capacités :

« Que ne donnerais-je pas pour que mes prédictions se révèlent parfois faillibles !

Mais il s'agit d'un don que Zeus m'a accordé, et l'erreur lui est étrangère.

J'ai vu dans la nuit une bête féroce, toute de crocs, de griffes et de haine, faire couler le sang à ce banquet, et cela sera. J'ai vu un monstre à huit bras changer le souvenir de la gloire en une hymne au désespoir, et cela sera. J'ai vu un roi à genoux contemplant l'abysse, et *cela sera !* »

Après une telle tirade conclue dans les aigus, sa respiration est saccadée, et, en tendant l'oreille, vous entendez les battements frénétiques de son cœur.

Si vous insistez pour en savoir plus, rendez-vous au [20](#).

Si vous lui proposez d'avertir le roi, rendez-vous au [39](#).

Si vous préférez partir avant de lui infliger une émotion fatale, rendez-vous au [12](#).

## 15

Vos craintes se révèlent infondées, et nul contremaître consciencieux ne vient vous arrêter alors que vous disparaissiez toujours plus loin dans la demeure. Vous comprenez rapidement pourquoi, car les lieux ne sont pas aussi vides que vous le supposiez de prime abord. Certains invités en quête d'un peu plus d'intimité se sont repliés ci et là, et il paraît crédible que vous effectuiez une course pour l'un ou l'autre.

Si vous pouvez vous déplacer librement, vous n'avez toujours qu'une idée floue de l'endroit où se trouve la mystérieuse salle au trésor, et il vous semble délicat de demander votre chemin. Aussi cherchez-vous patiemment, explorant pièce après pièce.

Si vous avez le Code *Matriarche*, rendez-vous au [38](#). Sinon, rendez-vous au [27](#).

## 16

Vous lâchez la bride à votre imagination dans votre description d'une cité en proie à l'anarchie, à la maladie, au crime et aux châtiments célestes, où l'innocent n'échappe aux bandits et aux gardes corrompus que pour tomber dans l'estomac d'un monstre. Le roi s'esclaffe à vos paroles :

« Tu exagères. Cette ville va mal, mais pas autant que tu le racontes. Les monstres en particulier ne sont plus que des souvenirs juste bons à effrayer les marmots. »

En ponctuant sa phrase d'une frappe sur sa poitrine, il ajoute :

« J'ai d'ailleurs moi-même éliminé une bonne fois pour toute le sphinx à mon retour de Colchide ! »

Si vous ouvrez de grands yeux émerveillés devant cet exploit que vous ignorez, rendez-vous au [30](#).

Si vous le mettez en doute, rendez-vous au [25](#).

## 17

Cette fois c'est un poing fermé qui vous frappe en plein visage. L'impact vous jette à terre, la lèvre éclatée. Puis le roi se lève, écarlate, titubant et commence à vous ruer de coups sous le regard médusé des invités et terrifié des esclaves.

« Ne. Parle. Jamais. D'elle. »

Vous essayez de vous protéger de votre mieux de ses assauts, repliée en position fœtale, vos avant-bras gardant votre visage, mais poings et pieds ne cessent pour autant de vous heurter, vous couvrant d'ecchymoses et répandant une sombre douleur dans votre corps tout entier.

« Cette femme... Ce démon... Ne m'a jamais apporté que des problèmes, des larmes, des malédictions. J'aurais dû la laisser crever dans son pays arriéré ! »

Chaque mot ou presque est ponctué d'un nouveau coup, dans un déluge qui ne semble jamais devoir s'arrêter.

Notez le Code *Souffrance*.

Si vous restez prostrée en espérant qu'il se calme, rendez-vous au [43](#).

Si vous essayez de le provoquer encore plus, rendez-vous au [10](#).

## 18

« Une réponse diplomatiquement adroite. »

Elle n'ajoute rien de vive voix à cette déclaration, mais le sourire aux mille dents brillantes sur son visage suffit à la compléter d'un « Mais fausse. »

Rendez-vous au [33](#).

## 19

Même en ignorant ce qui se trouve sous son torse, l'être ne semble pas à sa place ici. Que ce soit son abondante chevelure bouclée teintée d'argent, sa peau brunie par le soleil, ses traits burinés par le vent, ses épaisses mains calleuses, tout en lui évoque la steppe, l'infinie étendue plate où hommes et bêtes à la merci constante d'Hélios et d'Éole n'ont d'autres maîtres qu'eux-mêmes. Comme il paraît étrange de le voir ici, sagement assis, faisant machinalement tourner sa coupe vide entre ses doigts.

Toutefois, ses yeux séculaires expriment un profond ennui, du mépris même, alors qu'ils contemplent l'orgie qui se déroule à quelques pas de là, et ses muscles frémissent régulièrement, comme s'il se retenait à grande peine de bondir.

Lorsque vous lui proposez un peu de vin, il fait ce qu'aucun autre invité n'a fait jusqu'à présent : il relève la tête pour vous regarder droit dans les yeux avant d'accepter et de vous remercier poliment. Puis il se met à parler, plus à lui-même qu'à vous :

« Fut un temps où le guérisseur lui-même m'aurait servi. Un temps où il n'était qu'un aventurier en exil, avec bien peu d'entregent mais quelques amis fidèles, sans or ni pouvoir mais avec du courage, de la volonté et de l'humilité. »

Du rebord de sa coupe il indique l'homme couronné étalé sur son trône, et continue, sans une once de colère mais avec fatalisme :

« Maintenant, il est devenu ce qu'il combattait jadis. Un roi oisif, corrompu, seulement désireux de subvenir à ses désirs personnels et de protéger sa position. »

Il ravale une gorgée de vin, mais pas son amertume, et continue :

« Je n'aurai eu que deux sortes d'élèves : ceux qui sont morts jeunes, et ceux qui ont vécu assez vieux pour me décevoir. »

Si vous le laissez seul dans sa contemplation pessimiste, rendez-vous au [12](#).

Si vous lui dites qu'il doit bien avoir eu un élève au moins qui a vécu à l'aune de ses attentes, rendez-vous au [23](#).

Si vous lui demandez de vous en dire plus sur la jeunesse du roi, rendez-vous au [40](#).

## 20

L'homme laisse échapper un long soupir, puis se redresse sur son séant, ses yeux morts braqués sur vous. Lorsqu'il parle de nouveau, c'est d'une voix docte et fatiguée :

« Il en est des hommes et des femmes comme des mouches. Contempler les flammes de loin ne leur suffit pas, il faut qu'ils s'en approchent jusqu'à brûler. À Thèbes, Œdipe m'a demandé à voir jusqu'à en perdre les yeux, et cependant nul n'a rien appris de son exemple.

Mais puisque tu désires tant savoir, je vais t'accorder ton souhait. À toi ensuite d'en assumer les conséquences. »

Il se met à respirer rythmiquement, par courtes saccades. Son visage contemple le néant à travers vous, et bientôt une mélopée grave, sépulcrale, s'échappe de ses lèvres :

« Tes derniers vestiges d'honneur tu sacrifieras pour parvenir à tes fins. La bête tu nourriras de chair humaine. Ton orgueil fatal de nouveau tu embrasseras. Ton triomphe aura le goût des larmes, le son des sanglots, l'odeur du sang. »

Puis plus rien qu'un dernier mot : « Va. »

Vous vous hâtez d'obéir.

Rendez-vous au [12](#).

## 21

Vous écartez délicatement sa main : « La nuit est à peine commencée mon roi. Vos invités ont encore besoin de vous pour un temps. »

Il vous répond avec un sourire : « Au diable ces pique-assiettes. Je leur ai déjà accordé trop de temps.

– Peut-être devriez-vous tout de même les congédier proprement. » lui rétorquez-vous avec douceur.

Il hoche la tête, et entreprend péniblement de se lever. S'il est instable sur ses jambes, il ne rate pas l'occasion de vous agripper une fesse ni de poser sa deuxième main sur l'épaule de la prostituée qu'il a chassée pour vous faire de la place.

Finalement debout, il cherche ses mots dans les remugles de l'abrutissement, et, cajoleuse, enjôleuse, charmante, vous lui soufflez ce qu'il doit dire, en obligeante et diplomate assistante. Voilà donc qu'il s'exclame haut et fort :

« À tous ceux que j'héberge actuellement sous mon toit, votre roi va ranger sa couronne pour la nuit. Vous voilà libérés de vos obligations envers moi, et vous pouvez partir ou rester comme cela vous chante. »

Rires, coupes levées et sifflements répondent à sa déclaration.

Dont celui d'un résident forcé qui a effectivement très envie de partir.

Rendez-vous au [36](#).



## 22

Une bougie à la main, descendant lentement vers les profondeurs obscures de la terre, vous ne ressemblez guère plus à une servante. Quand vous atteignez la dernière marche, vous n’y ressemblez plus du tout.

Votre sage tunique d’esclave a laissé place à une unique pièce de tissu drapée autour de votre corps, une peau de lion entière sans coupure ni couture maintenue en place par une broche de fer. La chaotique cascade de vos cheveux longs se mélange à la crinière de la bête morte, et votre épaule, vos deux bras, la plus grande partie de vos jambes, sont laissés à nu par cette sommaire tenue. Des tatouages complexes habillent la chair ainsi visible, arabesques abstraites qui ne sont cependant pas sans vous rappeler certaines runes biscornues entraperçues chez la sorcière. Vous ignorez leur sens exact, mais l’inconscient acquis avec votre nouveau rôle vous souffle qu’elles sont une offrande, un hommage, une marque de respect envers les forces qui gouvernent les mortels.

Votre nouvelle apparence est sans doute fort impressionnante, mais dans le noir souterrain faiblement illuminé par votre maigre fanal, il n’y a pas grand monde pour l’admirer. Seulement de solides fondations de pierre, et quelques caisses débordant de bibelots anciens. Vous vous apprêtez à les fouiller quand vous les voyez.

Tout d’abord, vous remarquez le carré de laine d’or accroché au mur que votre simple flammèche réussit à faire miroiter de mille éclats.

Et ensuite, vous réalisez qu’il surplombe une plus impressionnante encore silhouette.

Les pattes de lion ne font pas le moindre bruit alors que la créature s’approche de vous pas à pas. Leurs puissants muscles et griffes acérées frémissent à chaque mouvement, prêts à l’emploi. Les ailes sont repliées, inutiles sous terre, mais leur envergure se devine à leur longue traîne de plumes blanches. La tête humaine, bien que ce qualificatif soit probablement exagéré car aucun humain ne dispose de dents pareilles, sourit, du sourire sadique du prédateur sachant sa proie condamnée. La bête dans son entièreté est plus grosse, plus souple, plus équipée en extrémités tranchantes, plus *terrifiante* que toutes les légendes ne le laissent supposer.

Vous comprenez soudain pourquoi les accès à cette salle étaient aussi peu défendus. Avec un tel gardien, les trésors n’ont rien à craindre, les verrous ne servent qu’à protéger les voleurs d’une mort violente et peu agréable.



Vous vous attendez à ce qu'il se jette sur vous sur le champ, mais le sphinx s'arrête à un pas et susurre d'une voix chargée d'excitation : « Tu connais l'histoire. Réponds juste à mon énigme et tu auras la vie sauve. Trompe-toi, et tu me nourriras. »

Si vous désirez décamper à toutes jambes pendant que vous le pouvez encore, rendez-vous au [33](#).

Si vous voulez interrompre le sphinx, quitte à dire n'importe quoi pour gagner quelques précieux instants, rendez-vous au [6](#).

Si vous attendez sagement l'énigme en réunissant toutes vos facultés cognitives, rendez-vous au [13](#).

## 23

Il médite sur votre question.

« Parmi les anciens, je ne vois pas. Même Alcide a passé la plupart de son existence à expier ses propres errements. Les seuls héros irréprochables sont ceux qui ont eu la chance de ne pas m'avoir comme maître, tel Orphée. Même si le malheur s'acharne sur eux d'autres façons. »

Il pointe un doigt accusateur vers le roi.

« Vous rendez-vous compte que cet énergumène si prompt à organiser des beuveries ne s'est même pas déplacé jusqu'à la toute proche Pimpleia pour le mariage d'un de ses anciens compagnons ? Alors que celui qui fut un de ses meilleurs amis pleurerait sa fiancée, il cuvait son vin ici. »

Il replie son bras, enserrant sa coupe de ses dix doigts.

« Non vraiment, je ne vois pas. Peut-être parmi la nouvelle génération. Je fonde de grands espoirs en mon nouveau protégé, le jeune Achille. Le dernier que j'entraînerais jamais très probablement, car l'âge me pèse, tout immortel que je sois. »

Notez le Code *Mariage*.

Si vous le laissez à ses réflexions, rendez-vous au [12](#).

Si vous êtes assez téméraire pour lui demander la raison de sa présence ce soir si le comportement de son ancien élève le dégoûte tellement, rendez-vous au [2](#).

## 24

Vous cherchez une astuce pour botter en touche, mais vos manigances sont interrompues par un rugissement hilare, suivi d'une déclaration amusée :

« Il est trop tard. Plus d'échappatoire. L'énigme a été posée, elle attend maintenant une réponse. Mais n'hésite pas à prendre ton temps. J'ai toute l'immortalité devant moi. Contrairement à toi. »

Et à la bête de s'allonger dans une position confortable sans jamais cesser de vous dévorer des yeux, se purléchant les babines en esprit.

Si vous voulez essayer de profiter de son relâchement pour vous enfuir, rendez-vous au [33](#).

Si vous jouez le jeu et répondez, allez-vous dire « Athéna », au [18](#), ou vous désigner vous-même, au [29](#) ?

## 25

Un éclair de douleur vous transperce quand la paume du roi heurte votre joue avec fracas. Puis ses deux mains se referment sur le col de votre robe et il vous tire vers lui avec violence, plaquant son visage rubicond à quelques centimètres du vôtre. Vous respirez les halètements saccadés de son souffle aviné, contemplez de trop près la dangereuse flamme qui brille au fond de ses yeux injectés de sang.

« Mais qu'avons-nous là ? Une pute caractérielle ? Ma petite, peut-être que certains de tes clients aiment ça, mais ici ce n'est pas le genre de la maison. Alors comporte-toi comme une femme civilisée, soumise et respectueuse. »

Si vous voulez hocher la tête sagement pour tenter de calmer le roi, rendez-vous au [37](#).

Si vous continuez à lui tenir tête et lui demandez si c'est aussi ce qu'il disait à sa première compagne, rendez-vous au [17](#).

## 26

Vous vous approchez et proposez un peu de vin au vieil infirme. Il vous répond en s'efforçant d'afficher un air détendu :

« Non merci. Je préfère rester sobre et lesté sur mes jambes ce soir. Cela vaut mieux si j'en crois les présages. »

Si vous repartez sans insister, rendez-vous au [12](#).

Si vous préférez lui demander de quels présages il veut parler, rendez-vous au [5](#).

Si vous insistez pour qu'il prenne une coupe car il a bien besoin de se détendre, rendez-vous au [9](#).

## 27

Vous avez l'impression d'avoir retourné cette maison pierre par pierre quand vous découvrez enfin un accès vers de mystérieux souterrains au fond d'une cave étriquée. Il semble s'agir d'anciennes oubliettes datant de l'époque où ce lieu était une place forte. Bien qu'elles soient partiellement comblées, il est encore possible d'y circuler, et, en vous glissant à travers elles, vous finissez par atteindre un escalier d'une facture plus récente bien que couvert de poussière.

Rendez-vous au [22](#).

## 28

Vous abandonnez un roi profondément endormi qui n'a pas eu la délicatesse de déclarer sur l'oreiller qu'il libérait le sphinx de toutes ses obligations envers lui.

Pour être exact, il n'a pas prononcé grand chose d'intelligible à partir du moment où il a quitté l'inconfort de son trône pour le moelleux de son lit. Et à moins de le réveiller à grands seaux d'eau, vous n'en tirerez plus rien avant le prochain zénith.

Votre seule chance restante de parvenir à votre objectif dans le temps accordé est de résoudre l'énigme. Maintenant que vous connaissez le chemin, il ne vous faut que quelques minutes d'une démarche précipitée pour vous retrouver face au sphinx, qui s'amuse de votre échec, mais n'en paraît pas étonné.

Rendez-vous au [13](#).

## 29

Le monstre ne confirme ni n'infirmes votre réponse. Il se contente juste de sourire, un plaisir sadique placardé sur son visage.

Un instant de silence s'écoule. Puis votre masque tombe. Suivi d'un autre. Et d'encore un autre. Le charme rompu, vous retrouvez l'apparence que vous a valu votre hybris. Le sphinx paraît grandir, grandir, mais vous savez pertinemment que c'est vous qui rapetissez. Bientôt vous ne l'identifiez plus à la vue mais uniquement grâce aux vibrations de l'air et du sol qu'il engendre, son rire ayant la force d'un ouragan pour votre nouvelle taille.

Vous vous enfuyez vite sur vos huit pattes avant que ne lui prenne l'envie de vous écraser, retournant prestement tisser votre toile dans les recoins obscurs que vous n'auriez jamais dû quitter, condamnée à ne plus jamais échapper à votre destin de mangeuse de mouches.

## 30

Rien ne fait plus plaisir au roi que de raconter ses exploits, aussi douteux soient-ils :

« Ce fut affaire de pas de chance pour cette bête que de me croiser, moi, Jason, sur sa route. Je ne m'embarrassais pas de répondre à son énigme stupide. Saisissant mon épée, je la hachais menue comme le gros chaton qu'elle était. J'aurais bien pris sa tête comme trophée, mais Atalante me convainquit qu'une tête décapitée de femme sur un mur, c'était de mauvais goût ! »

Et de s'esclaffer à nouveau.

Notez le Code *Détente*.

Rendez-vous au [37](#).

## 31

C'est l'étonnement qui prédomine chez votre interlocuteur :

« Pimpleia ? Au pied de l'Olympe ? Ce n'est pas courant. À par Orphée, je ne connais personne de ce coin-là. Est-il vrai qu'ils ont renommé toutes les fontaines de la cité en son honneur ? »

Vous n'en avez pas la moindre idée, mais confirmez cependant. Le roi laisse échapper un malsain éclat de rire jaune.

« Cet idiot a tout perdu pour ne pas avoir su regarder droit devant lui, et on lui voue un culte. J'ai traversé le monde et accompli mille exploits, et quelle a été ma récompense ? Ça. »

Il englobe la fête de sa paume ouverte, sa bouche et son regard plissés de mépris. Vous remarquez que plusieurs des invités vous observent dorénavant, certains avec des mines patibulaires.

Si vous le brossez dans le sens du poil en déclarant qu'il s'agit effectivement d'une grande injustice, rendez-vous au [37](#).

Si vous la jouez fleur bleue en mettant en avant la beauté de l'amour que se portaient Orphée et Eurydice, rendez-vous au [42](#).

Si vous lui faites remarquer qu'il doit sa propre réussite à beaucoup d'autres, dont notamment Orphée, rendez-vous au [25](#).

## 32

Jason rabroue votre remarque d'une moue.

« Je l'ai accepté à mon bord, cela est vrai. Mais bon, tout ce qu'il a fait, ce n'est jamais que chanter plus fort que quelques sirènes et charmer deux ou trois bestioles. Lui un Argonaute ? Plutôt un poids mort. D'ailleurs il est temps de rétablir la vérité. »

Il se lève péniblement, chancelant et s'adresse pâtement à une assemblée bien trop ivre pour contester :

« Mesdames, messieurs, je tiens à rectifier une erreur trop répandue. Orphée n'a jamais été un Argonaute. Ce n'était qu'une petite pucelle pleurnicharde perdue au milieu d'une bande de vrais hommes. La seconde femme de l'équipage ! »

Après un silence, quelques rires avinés lui répondent, mais sans conviction, avec une pointe de gêne devant cette saillie injurieuse à plus d'un titre.

Cependant une personne au moins est contente qu'il l'ait prononcée.

Rendez-vous au [36](#).

## 33

Il n'existe aucune chronique, aucune histoire, aucune légende relatant que quiconque ait jamais défait un sphinx sur le plan purement physique. Peut-être un héros exceptionnellement fort comme Héraclès aurait-il eu une chance. Vous ? Aucune.

Un bond fulgurant et vous êtes à terre, écrasée par plusieurs centaines de kilos de muscles. Avec l'énergie du désespoir, malgré la douleur insoutenable de vos côtes brisées, vous tentez encore de ramper, de vous tortiller hors de sa prise. Mais des griffes effilées vous clouent au sol, et il suffit à la bête d'une seule morsure terrible pour que vous partagiez la fin de Méduse.

## 34

Vous avez mal. Vous avez beau bander votre volonté contre les assauts de vos sens, vous avez mal. Vous avez mal quand le fil vibre sous vos doigts, vous avez mal quand vous déplacez la navette, vous avez mal à chaque coup d'aiguille. Vos sens sont engourdis par la douleur, vos gestes ralentis par la faiblesse.

Et le temps passe. Inexorablement.

Lorsque l'aube vous cueillera, vous aurez presque fini. Presque.

Mais une œuvre presque terminée n'en reste pas moins une œuvre inachevée, un livre auquel il manque des pages, un blanc dans une mélodie, une sculpture décapitée.

Un échec.

## 35

Le sphinx soupire et commente votre refus avec une pointe d'ironie :

« Une sage décision très certainement. Dans ce cas ne reste que l'énigme. »

Rendez-vous au [13](#).



## 36

Un puissant rugissement triomphal, un rire bestial venu des profondeurs de la terre, résonne dans toute la pièce, suivi quelques instants plus tard de cris de terreur humains, d'un vacarme de lutte, d'objets renversés, de gens courant, se bousculant.

Le roi reste tétanisé quelques secondes, puis reprend ses esprits et ordonne que tous s'arment avant de lui même partir à toutes jambes vers ce que vous aviez identifié comme l'armurerie lors de votre exploration plus tôt dans la nuit. Profitant de la confusion générale, vous vous échappez vous en direction de la salle du trésor.

Cette fois-ci, nulle créature mythologique ne vous barre la route. Seule une odeur rance témoigne qu'un être vivant logeait ici encore récemment. Vous avez la cave et toutes ses merveilles pour vous seule.

Vous commencez à fouiller les caisses une par une, découvrant assez peu de trésors, mais beaucoup d'objets divers, usagés, parfois brisés. Des instruments de navigation, une carte du ciel, des colifichets, une poignée de plumes, un clou de bronze... Le reflet de votre visage sur un bouclier terne vous apprend que vous vous êtes encore une fois métamorphosée. Pour prendre une apparence que vous connaissez bien. Une que vous n'auriez jamais imaginé revoir. Celle que vous arboriez dans votre vie précédente, avant la confrontation funeste.

Cela vous transporte de joie, vous fascine, soulève de nombreuses questions. Mais vous ne cessez pas pour autant de fouiller, pressée par le temps et votre engagement auprès d'une thaumaturge assez puissante pour donner l'illusion d'avoir défait ce qu'on fait les dieux.

Tout au fond de la dernière caisse, sous les autres et une couche de poussière, vous finissez par découvrir un fatras d'affaires ayant appartenu à une femme. Aussi bien des vêtements que des outils de la vie ordinaire, couteaux, peignes et l'indispensable métier à tisser, mais aussi des accessoires plus ésotériques, des talismans, des pots de poudres et d'herbes mystérieuses.

Et au milieu de tout cela, l'objet de votre quête. Vous le sortez, vous le dépliez, vous l'examinez. Une toile à peine entamée, mais déjà usée par les mauvaises conditions dans lesquelles elle a été conservée. Un brouillon défraîchi bien loin de sa complétion.

Vous comprenez aussitôt pourquoi vous jouez dorénavant votre propre rôle. Pourquoi la sorcière vous a aidée, vous et pas une autre. Pourquoi vous seule pouviez accomplir ce dernier acte.

Il faudrait être une génie dans l'art pour réparer, terminer et donner de la superbe à cette amorce de début de commencement de quelque chose en moins d'une seule nuit. D'un niveau à rendre jaloux les dieux.

Il faut être vous.

Si vous avez le Code *Souffrance* et pas le Code *Matriarche*, rendez-vous au [34](#).

Sinon, rendez-vous au [45](#).



## 37

Jason se détend.

« Bien. Assez de parlotes. Montre-moi donc ce que tu vaux. »

Et joignant le geste à la parole, il ouvre la devanture de votre robe, contemplant vos seins comme des marchandises.

« Pas mal. Pas mal du tout. » commente-t-il appréciateur.

Et de commencer à tripoter.

Si vous vous laissez faire, rendez-vous au [28](#).

Si vous essayez de vous dégager, rendez-vous au [3](#).

## 38

Au cours de votre exploration, vous tombez sur une curiosité qui vous étonne. Dans une pièce fermée mais pas verrouillée, un cul-de-sac sans fenêtre aux murs nus, repose une statue d'Héra, épouse de Zeus, déesse du mariage et protectrice des femmes.

La sculpture est splendide, à échelle humaine, en pied, digne de figurer dans un temple. Elle est parfaitement entretenue, ceinte d'offrandes récentes, mais une telle effigie chez un particulier, fut-il roi, et surtout dans une salle excentrée et difficile d'accès vous titille.

Vous rappelant des paroles du triste invité reliant la déesse aux trésors oubliés du roi, vous fouillez en détails le lieu, et ne tardez à découvrir une trappe secrète dans le sol, juste derrière la statue. Vous peinez à briser le sceau de la poussière accumulée, mais nul cadenas ou barre ne s'ajoute à cette difficulté, et un escalier plongeant dans les ténèbres se révèle bientôt à vous.

Rendez-vous au [22](#).

## 39

Le vieillard laisse échapper un grognement de mépris :

« Crois-tu que je ne l'ai déjà fait ? Cet idiot ne veut rien entendre. Ou plutôt, il espère que j'ai raison, que les eaux du Léthé se refermeront bientôt sur lui et mettront un terme à ses tourments. Depuis la mort de sa femme et de ses enfants, il n'a cessé d'appeler les Enfers de tous ses vœux, dans ses actions sinon dans ses paroles. »

Il désigne la royale carcasse avachie d'un mouvement de main tout aussi dédaigneux.

« Mais il n'est pas destiné à mourir par excès de tout, et cela il le saurait déjà s'il daignait m'écouter au-delà de ce qui l'arrange. »

Si vous essayez d'en savoir plus sur les circonstances de la mort de la famille royale, rendez-vous au [8](#).

Si vous lui en demandez davantage sur sa funeste prédiction de ce soir, rendez-vous au [20](#).

Si vous préférez prendre congé, rendez-vous au [12](#).

## 40

Le regard du centaure se perd dans le vague alors qu'il se remémore des jours meilleurs.

« Dans sa jeunesse, c'était son charisme qui faisait sa force. Qui d'autre peut se vanter d'avoir rassemblé sous sa bannière les plus grands héros du monde, cinquante légendes pour une seule quête ? Quand ils embarquèrent, je pensais qu'ils allaient écrire la plus belle des épopées. Au final, par sa seule faute, ils composèrent une tragédie. »

Il écarte les bras pour désigner la pièce tout autour de lui.

« Dont voici le dernier acte. »

Si vous tentez de ramener son attention sur les jours heureux, rendez-vous au [44](#).

Si vous osez lui demander les raisons de sa présence en ces lieux si tout ceci le dégoûte, rendez-vous au [2](#).

Enfin, si vous désirez abandonner ce compagnon de peu de joie, rendez-vous au [12](#).

## 41

Le rire bestial se répercute à travers toute la cave, rebondissant sur les solides murs de pierre jusqu'à emplir tout l'espace.

« Ainsi soit-il. » déclare-t-elle avec malice.

La bête se rassoit ensuite, reprenant une pose à peine moins intimidante, et explique :

« Les chaînes qui me retiennent ici sont faites de mots. »

Et de réciter :

“Fille d'Échidna, en quelques notes, ton énigme fut percée, et ton vrai nom dévoilé,

Par celui-ci, *Sphinx*, je t'ordonne, au nom des anciennes lois,

De servir celui qui de toi a triomphé,

Orphée l'enchanteur, fils de Calliope, première des Muses,

Et s'il ne désire point ta force pour lui-même,

De la confier à celui qui le commande en ce jour,

Jason, premier des Argonautes.”

Et de reprendre d'un air mauvais :

« Mon emprisonnement est attaché à la vérité et à la pérennité de ce serment. Qu'une seule de ces solennelles déclarations se retrouve invalidée, et ma liberté me sera rendue. Que Jason renonce à son emprise sur moi, ou qu'il rompe ce pacte d'une façon ou d'une autre, et enfin je pourrais quitter cette cave sordide. »

Elle jette un œil en direction du chemin par lequel vous êtes arrivée :

« Je te laisse partir car je sais que tes pas te ramèneront ici d'une façon ou d'une autre, car tu ne peux renoncer à pareille chance. À toi d'essayer de convaincre notre cher roi de t'éviter de finir dans mon estomac. »

Vous vous inclinez, et, avant que la bête ne change d'avis, vous hâtez de décamper.

Alors que vous remontez l'escalier, votre cœur battant à tout rompre, vos pensées tourbillonnent dans votre tête. Comment allez-vous persuader Jason d'Iolcos de relâcher un tel monstre ? Même avec un sacré coup dans le nez, vous espérez difficilement qu'il va simplement hocher la tête si vous lui demandez un tel service.



Perdue dans vos réflexions, vous ne réalisez pas immédiatement que votre apparence vient encore une fois de se modifier et manquez de trébucher dans vos nouvelles sandales à semelles compensées.

La chaude fourrure a laissé place à une robe légère, et vous avez la désagréable impression de ne rien porter en-dessous. Vos cheveux sont impeccablement coiffés en un casque de boucles joyeuses, et en effleurant du bout des doigts votre visage, vous sentez la présence du maquillage pour éclaircir votre teint, colorer vos lèvres et accentuer vos sourcils.

Nul besoin d'un miroir pour savoir à quoi vous ressemblez actuellement, et vous n'êtes pas sûre d'aimer ce que cela implique.

Vos pas vous reconduisent dans la grande salle où l'avancement de la soirée a formidablement calmé le bruit. Les musiciens jouent maintenant des mélodies plus tranquilles, un simple fond sonore, une bonne partie des invités se sont éclipsés, soit rentrés chez eux soit repliés dans les autres pièces, et nombre d'autres sont plongés dans l'hébétéude de leurs excès.

Le roi sur son trône continue à présider l'assemblée, encourageant les derniers fêtards encore actifs, mais il montre lui aussi des signes d'épuisement. Sa coupe dodeline dans sa main, ses yeux sont vitreux. Il sert contre lui une des prostitués dans un geste possessif, mais l'ignore cependant totalement, ne lui accordant même pas un regard.

Lorsque vous vous fondez à ses côtés, il tourne la tête avec difficulté, puis repousse sa compagne du moment sans ménagement avant de vous attraper par la taille et de vous attirer à lui :

« Solon ne m'avait pas dit qu'il avait une nouvelle fille. C'est parfait, je commençais à me lasser. D'où viens-tu donc ma belle ? »

Qu'allez-vous donc répondre à cela :

De Corinthe ? Rendez-vous au [4](#).

De Thèbes ? Rendez-vous au [11](#).

Si vous avez le Code *Mariage*, vous pouvez également proposer Pimpleia au [31](#).

## 42

« L'amour ? »

Le rire rauque et forcé qui retentit est presque douloureux à entendre.

« L'amour est une flamme sauvage. Au début, sa chaleur est agréable, mais rapidement le brasier s'étend et brûle tout sans distinction, ne laissant que des os calcinés. Si Eurydice avait vécu, Orphée aurait sans doute bu la cigüe de désespoir après avoir surpris sa femme au lit avec un quelconque satyre. Non que cela aurait empêché tous les idiots du monde de chanter ses louanges. »

Si vous lui dites d'une petite voix qu'il est bien dur avec un des anciens compagnons, rendez-vous au [32](#).

Si vous préférez changer de sujet, rendez-vous au [37](#).

## 43

Lorsque ses propres phalanges sont abîmées à force de frapper, le roi cesse enfin de vous passer à tabac et ordonne avec mépris à ses serviteurs de nettoyer. Deux robustes esclaves vous transportent dans une des pièces attenantes tandis que d'autres effacent les traces de ce qui vient de se passer.

Abandonnée sur une paille, vous vous relevez avec difficulté, vous appuyant sur le mur et marchez à petits pas en direction de la salle du trésor. Vous avez mal partout, une sourde douleur permanente passant dans les aigües à chaque action. Simplement conserver votre équilibre demande des efforts conscients et intenses.

À force de volonté, vous parvenez cependant à vous traîner, mètre après mètre, marche après marche, jusqu'à la salle du sphinx. La créature est là qui vous attend, vous regardant de haut sans la moindre once de pitié.

« Un échec donc. Reste l'énigme. » déclare-t-elle posément.

Rendez-vous au [13](#).

## 44

Pendant un très bref instant, le centaure sourit presque :

« Une époque magnifique. Les héros s’alignaient sur le pont lors du départ. Plusieurs dizaines de beaux jeunes hommes, quelques vétérans endurcis, et même une femme. Tous resplendissaient, confiants en l’avenir et en leur destinée. Sur le quai, leurs familles, leurs régents, leurs maîtres. Nous saluâmes leur départ de mille encouragements et de presque aussi nombreux présents. Je leur offris personnellement une carte des cieux tracée par mes soins pour qu’ils ne perdent jamais le chemin de la Colchide. »

Une pause, puis sa sombre mélancolie le reprend :

« Cette carte, je crois qu’il la possède encore. Enterrée quelque part dans le noir avec les autres souvenirs de cette époque bénie, loin de ses yeux et de son cœur. Il n’y a que la statue d’Héra qu’il n’ait osé jeter dans l’oubliette, car il lui reste assez de jugeote pour ne pas fâcher les dieux outre mesure. »

Et de l’être de s’enfoncer à nouveau dans un triste mutisme.

Notez le Code *Matriarche* si vous ne l’avez pas déjà et rendez-vous au [12](#).

## 45

Jason vit. D’une main il presse son flanc pour contenir l’hémorragie, là où les griffes du monstre l’ont labouré. De l’autre il s’appuie sur une épée marquée du sang de cette même bête. Le combat a duré toute la nuit et coûté la vie à nombre de ses gardes et ses esclaves, ainsi qu’à quelques invités, mais au point du jour la victoire fut leur et la créature en fuite.

Combien d’années se sont écoulées depuis la dernière fois qu’il a dû combattre qui que ce soit capable de se défendre, regarder droit dans les yeux un véritable monstre suffisamment fort pour le broyer comme un fêtu de paille, tout roi qu’il soit, affronter la mort en face la peur au ventre, il ne s’en souvient même plus. Cela doit remonter à l’expédition. Comme toujours.

Malgré la douleur et la faiblesse, il refuse tout soin. Il n’a pas le temps. Il doit avant toute chose vérifier que le pire n’est pas arrivé. Si le gardien de ses restes a failli à son poste, c’est qu’elle est derrière tout ça.

Elle. Toujours elle. Il en aura aimé – et même épousé – d’autres, mais quand les gens évoquent sa femme, sa reine, c’est toujours d’elle qu’il s’agit. Son nom est associé au sien par des chaînes sanglantes qu’il n’a cessé d’essayer de briser pour les découvrir toujours plus robustes le lendemain. Régulièrement, aux heures les plus sombres de la nuit, il s’imagine qu’elle est là, à l’attendre un poignard à la main, prête à en finir. Mais jamais le coup ne vient.

La trappe montre effectivement des traces d’une utilisation récente. Dans son état de faiblesse, cela lui demande un effort conséquent pour la soulever, mais il y parvient à force de volonté. Un nuage de poussière et une araignée s’échappent quand le carré de bois retombe lourdement, puis il s’engage dans l’escalier, tenant maladroitement une lanterne du bout de deux doigts maculés d’écarlate.

Là-dessous, le chaos règne. Tout ce que contenait la pièce est sens dessus dessous. Chaque souvenir qu’il s’était efforcé d’éloigner de lui sans oser le détruire est exposé à son regard, fragment nu de son passé. Chaque membre de l’équipage de l’*Argo* a laissé un part de lui-même ici, même les plus insignifiants que la légende a oubliés. Mais pas lui.

La toison elle-même n’a pas été épargnée. Sa laine sans prix a été utilisée comme matière première pour produire un fil tout aussi doré dont les derniers fragments pendent encore du métier à tisser.

Et au mur s’affiche une œuvre d’art.

Sa beauté est stupéfiante. Elle est sans nul doute le *magnum opus* d’un maître, son œuvre la plus aboutie, la plus exceptionnelle, celle qui traversera les siècles et entretiendra la légende. Dans un ultime geste de défiance et d’orgueil, sa créatrice l’a même signée, et, à la lecture de ce nom, il vient au roi la pensée sacrilège que peut-être ses prétentions n’étaient pas injustifiées.

Trop parfaite pour être brûlée. Trop impie pour jamais sortir de l’ombre. Une pièce en accord parfait avec ce lieu.

La tapisserie elle-même est une magnifique fresque représentant un groupe de jeunes gens euphoriques sur un bateau. Le dessin est riche en personnages à toutes les profondeurs et dans tous les recoins, ombres perdues dans les cordages, silhouettes appuyées sur le bastingage, bustes au premier plan.

Pour Jason qui les a réellement connus, il est évident que l’autrice a laissé libre cours à son imagination, s’inspirant parfois d’autres représentations mais travaillant souvent à partir de rien. Certains héros mineurs n’ont juste pas de point commun avec ce à quoi ils

ressemblaient réellement. Et pourtant, par un habile symbole glissé dans le repli d'un vêtement, une ombre particulière, une expression ou une position bien choisie, il est possible de reconnaître chacun, de deviner les raisons de leurs présences en ces lieux. Ordre divin, quête de gloire, simple amitié, soif d'aventure... De chaque protagoniste émane une impression de réalisme, de vie, d'existence, de but, de futur.

Leur ancien commandant a la gorge nouée. Il lui semble qu'en tendant simplement le bras il pourrait les toucher, revenir à cette époque bénie où tout était possible, où le monde s'offrait à eux. Mais ses doigts ne rencontrent que l'entrelacs de la toile.

Malgré cette foule, le tableau est ainsi conçu que toutes les lignes, tous les regards, convergent vers le couple central, resplendissant dans leurs habits d'or.

Un héros triomphant, au sommet de sa force physique et de sa gloire, débordant de joie, serrant contre lui sa compagne, son si précieux butin négligemment abandonné sur le sol à ses pieds.

Lui. Avant.

Et dans ses bras, lui rendant son sourire et s'agrippant à lui comme à la vie même, une beauté orientale transie d'amour au ventre arrondi par un enfant à naître.

Médée.

Deux amants heureux à qui l'avenir tend les bras.

Un passé à jamais enterré, une utopie perdue.

Et Jason, père de Merméros et Phérés, tombe à genoux et fond en larmes.

**FIN**





### LE CARNET A PETITS CARREAUX

1. Pour commencer, trouver comment placer les polyominos du fragment B sur la forme rouge du fragment D.
2. Les lettres de la forme rouge mises en évidence par les pastilles jaunes forment un mot, à reporter sur le fragment F.
3. Intéressez-vous ensuite au fragment C : il s'agit d'un QR Code à compléter, grâce aux correspondances lettres / symboles obtenues sur fragment F. N'oubliez pas, il faut noircir les cases de la grille « à l'aveugle »...
4. Une fois complété et scanné, le QR Code révèle les coordonnées GPS d'une ville, dont le nom est associé à une année.
5. En noircissant les chiffres en question sur le fragment A, une phrase apparaît. C'est une partie de citation qui permet de répondre à l'énigme finale.

### CARTA ENIGMA

Les syllabes des villages sont inversées.  
Il n'y a pas d'élément coquelicot, ce n'est donc pas le village de Liko kok.

### LE MEURTRE DE MONSIEUR DISTANT

Commencez par interroger mademoiselle Tendresse. Après avoir posé toutes les questions possibles, remarquez la bague qu'elle porte à son annulaire gauche, et dans laquelle on peut voir le numéro 8. Rendez-vous donc au paragraphe 8, qui vous autorise à interroger les suspects sur cette mystérieuse bague en retranchant 4 à leurs paragraphes de présentation. Ne manquez pas de le faire avec mademoiselle Tendresse en vous rendant au paragraphe 14 (18 - 4).

Interrogez ensuite le neveu de monsieur Distant. Il n'a pas grand-chose à vous apprendre si ce n'est (§4) que l'on « peut voir le voisin du dessous à travers les nœuds du plancher », cherchez donc ce voisin !

Pour ce faire, examinez le corps, c'est-à-dire observez la grande image qui constitue la couverture et la quatrième de couverture du livret. Dépliez votre feuille, placez-la devant une source lumineuse et regardez à travers les nœuds du plancher : vous découvrirez ce petit calcul :  $2 \times 8$ . Rendez-vous donc au paragraphe 16 pour rencontrer le voisin.

Dès que vous commencez à l'interroger, le voisin vous donne une information capitale : le meurtre a eu lieu peu avant « 12 h », rendez-vous donc au paragraphe 12 (rebaptisé, vous vous en apercevrez, paragraphe 12 h) pour noter ce fait : vous avez trouvé la première pièce du puzzle !

Interrogez ensuite le voisin sur la bague de mademoiselle Tendresse en vous rendant au paragraphe 11 (15 - 4). Quelle étrange révélation ! Découpez soigneusement le cadre noir, puis retournez sur le palier (§17).

Interrogez à nouveau mademoiselle Tendresse (§18) sur sa bague (§18 - 4 = §14). Si vous rabattez soigneusement la page de ce paragraphe contre la page centrale, vous pourrez lire à travers le cadre découpé que mademoiselle Tendresse revient sur ses propos, et vous avoue enfin son secret : vous avez trouvé la seconde pièce du puzzle !

En réunissant les deux pièces, vous obtenez le chiffre 13, rendez-vous donc à ce paragraphe pour lire la conclusion de votre enquête...



## Solutions

### LES ALPHA MAGES

**Énigme du Feu** : Le FEU du dragon se transforme en MEUH (et oui, le H avec la hache de AUXE).

**Énigme de l'ébouli** : AUXE creuse, du T sur sa jambe au L sous son bouclier, un TUNNEL pour sortir.

**Énigme du pont** : Le mot HURLE est transformé en RHUME grâce aux pouvoirs de Arth et Emi. Le Dragon la goutte au nez, ne peut donc plus crier, snif !

### Drame à l'hôtel restaurant « chez Augustine »

En étudiant le corps de la victime, on observe des marques sur le crâne. Ces marques correspondent à l'empreinte d'un fer à repasser, une forme ovoïde pourvue d'orifices pour le passage de la vapeur.



Augustine a été frappée deux fois par un objet contondant : le fer à repasser, causant sa mort.

Les quatre suspects avaient tous un mobile recevable :

- pour Isabelle, Jocelyn et Jérémy c'est la pression qu'Augustine exerçait sur eux, entraînant les mauvaises relations

- pour Clémence c'est l'envie d'hériter rapidement de l'hôtel-restaurant.

Mais c'est Isabelle qui a agi. Elle seule pouvait avoir accès au fer à repasser (elle le dit au moment de son interrogatoire). De plus, son alibi n'est pas valable. Elle prétend être allée au cinéma, or elle a présenté le ticket de la séance du vendredi 15 février, grande cinéphile qu'elle est, non par inattention mais volontairement en espérant que ce détail échapperait aux services de police.

Le ticket de carte bancaire de Jocelyn l'innocente. Il a réglé le fleuriste à 17 : 58 : 36, à l'heure du crime.

La feuille de scores du Yatzee prouve que Clémence et Jérémy ne mentent pas sur leurs occupations au moment du crime.

### Carta Enigma

Il fallait trouver les villages et éléments suivants : Men dol pour Dolmen,

Nite ama pour Amanite et Fond gris pour le Griffon.

Le Grimoire est donc caché dans LA GROTTTE.



### LE CARNET A PETITS CARREAUX

En plaçant les polyominos du fragment B

sur la forme rouge du fragment D,

les pastilles jaunes révèlent le mot « QUESTION »,

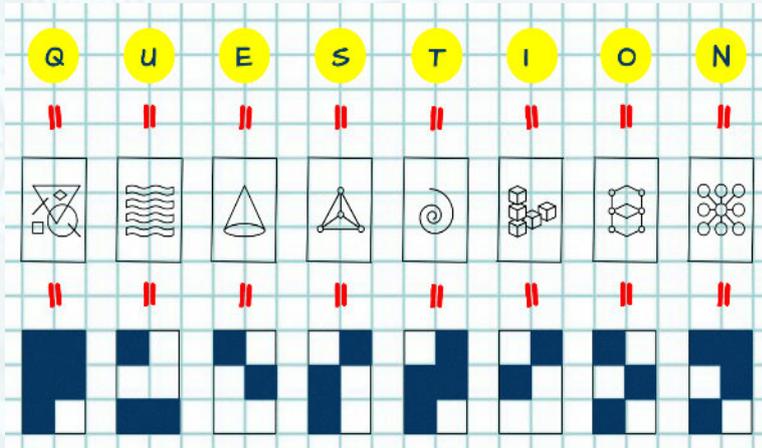
à reporter sur le fragment F.





## Solutions

On en déduit une correspondance lettres / symboles :

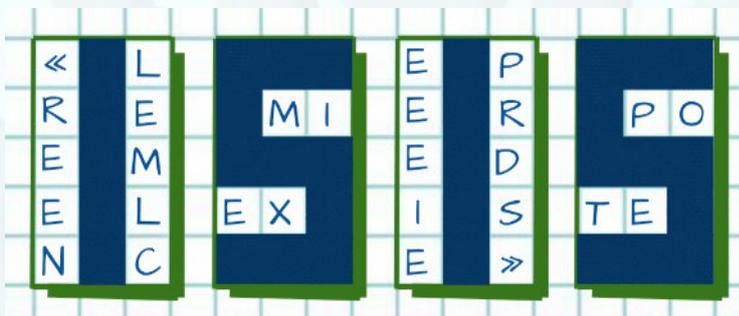


En convertissant les lettres en question en braille (voir ci-dessus) et en noircissant les parties manquantes du fragment C, on obtient le QR Code suivant :



Une fois scanné, le QR Code renvoie aux coordonnées géographiques de la ville de Marignan, associée à l'année 1515.

En noircissant la combinaison 1515 sur le fragment A, on peut lire :



« LE PREMIER POÈME DE L'EXISTENCE »

Une recherche nous renvoie vers une citation de Jean-Paul Sartre : « Le jeu est le premier poème de l'existence ».

« LE JEU » est donc la réponse à l'énigme finale !