



## POINT 1

Vous êtes si bas qu'il semblerait que la lumière du monde ne parvienne plus jusqu'ici. À la pénombre s'ajoute l'humidité, et l'air s'alourdit comme un souvenir enseveli au plus profond de l'humanité. Vous comprenez vite : vous êtes là où tout a commencé. Le berceau de l'humanité n'a rien d'un couffin remplumé, c'est une grotte lugubre dont les paroies rocailleuses et tapissées de suie semblent transpirer de larmes. Et pourtant, c'est sur ces roches frêles que repose toute la Tour...

Votre regard perce à peine à plus de deux mètres.

Pourtant, vous devinez à l'écho que devant vous s'ouvre un dédale de couloirs. Vous avancez à tâtons le long d'une paroi ruisselante. Bientôt, deux passages se dressent devant vous, lequel emprunterez vous ?

- L'un s'ouvre sur une vaste salle souterraine, d'où jaillit une lueur vacillante. Qui sait quelle créature caverneuse garde le feu ancestral ? Rendez-vous au POINT 19 (page 3)
- L'autre tunnel s'enfonce dans une obscurité complète, d'où rayonne une chaleur sourde. Rendez-vous au POINT 9 (page 4)

POINT 19 À mesure que vous quittez la pénombre, des échos remontent à vos oreilles. Vos pas hésitent : est-ce là des sanglots ? Des lamentations de fantômes oubliés ? Mais non... c'est un rire. Puis deux. Puis des dizaines ! Des voix chantent, dansent, roulement dans l'air humide avec la chaleur d'un festin. Vous débouchez dans une vaste salle souterraine, éclairée par un immense brasier. Le feu éclaire les parois suintantes, révélant d'étranges dessins, silhouettes d'animaux, empreintes de mains, spirales mystérieuses. Autour du feu, des femmes et des hommes chantent, rient, s'embrassent, dévorent des morceaux de viande rôtie avec un appétit de géants. Vous avez visiblement opté pour l'ambiance, et vous n'êtes pas déçus ! Une fillette vous aperçoit et vous pointe du doigt, affolée :

— *Papa, regarde ! Les ours sont de retour !*

— *Mais non Jade...,* lui répond son père dans un sourire bienveillant, *ce sont des voyageurs. Rassure-toi.* poursuit-il en s'adressant à vous. *Elle est persuadée que les ours peuvent passer les flammes. Nous avons beau lui dire que le feu les tient à distance, elle n'en démord pas.*

Vous voilà accueillis par la famille Pierre : Béry et Agate, les parents, Onyx, Ambre et la petite Jade, sans oublier Guy, le petit chiot. On vous fait une place autour du feu, on vous tend un morceau de viande noircie, et déjà une voix entonne l'histoire rocambolesque d'un mammouth frappé par la foudre. L'accueil vous touche. Le feu réchauffe les doigts, mais aussi les coeurs. Est-ce donc cela, l'humanité ? Un feu qui rassemble, des histoires qu'on transmet, un repas qu'on partage...

Le ventre plein, la fatigue vous gagne. Vos paupières s'alourdissent. Mais vous vous relevez : la route est encore longue, la Tour n'attend pas ! Vous saluez la famille Pierre et vous apprêtez à partir, lorsque Onyx, le fils aîné, jusqu'ici silencieux, vous saisit par la jambe.

— *Si vous croisez le Passeuse dites-lui qu'elle n'est plus la bienvenue dans ma grotte !*

Un silence lourd tombe aussitôt. L'ambiance s'assombrit. Vous osez demander qui est ce fameux Passeur. C'est la mère, Agathe, qui vous répond.

— *Prenez garde à lui. Il est venu ici, il y a... une semaine ? Ou un mois ? Difficile à dire. On ne voit pas vraiment le soleil tourner ici bas, vous comprenez ? Enfin bref. Il nous a parlé de la fin de la Tour. Je lui ai dit que j'avais confiance. Que l'humanité apprendra de ses erreurs. Que les fondations tiendraient bon. Mais il m'a simplement soufflé "Les secrets de l'humanité sont un fardeau trop lourd à porter, tout cela s'écroulera en temps voulu". Cet immonde personnage a provoqué une telle frayeur à toute la famille que nous ne parvenons plus à trouver le repos ! Vous croyez que c'est vrai ce qu'on raconte ? La Tour est-elle en danger ? Vous imaginez, toute notre famille serait ensevelie sous les décombres de siècles d'histoire... S'il vous plaît, nous avons peur, je vous en prie faites en sorte que tout cela n'arrive pas !*

Elle vous fixe intensément. Vous la rassurez tant que vous pouvez, et partez continuer votre exploration. Trois chemins se dessinent devant vous :

- Vous vous accrochez à la longue chaîne d'une grue qui monte une pierre jusqu'au sommet de la Tour. → Montez directement au 6<sup>e</sup> étage, POINT 16 (page 21)
- Vous prenez un escalier étroit qui grimpe en spirale. → Rejoignez le 2<sup>e</sup> étage, POINT 15 (page 6)
- Une porte basse mène vers un tunnel tout droit vers le 4<sup>e</sup> étage. Mais il faut la clefs ¼, l'avez vous ?
  - Si oui, vous pouvez accéder au 4<sup>e</sup> étage, POINT 21 (page 14)
  - Sinon, retournez sur vos pas et cherchez un autre chemin...

## POINT 9

Vous vous engagez dans le couloir plongé dans la pénombre la plus profonde. Une chaleur étrange vous caresse la nuque. La lumière ayant déserté les lieux, vos autres sens s'aiguisent... et c'est alors que vous l'entendez. Un souffle, lourd, régulier, comme un volcan endormi. Ou... comme une bête. Une immense bête.

Vous tentez de vous convaincre que ce n'est qu'une illusion, une vibration dans les murs... Mais un grognement profond vient vous détramer. C'est un ours !! C'est la panique ! Vous courez. Il rugit. Vous trébuchez.

Le rugissement se rapproche. Vous débouchez enfin sur un croisement. Deux issues s'offrent à vous :

- À gauche, le boyau d'où filtre une lumière vacillante, la même que vous aviez aperçue plus tôt. → Rendez-vous au POINT 19 (page 3)
- À droite, un tunnel étroit et sombre, au bout duquel vous semblez entendre des pas. → Rendez-vous au POINT 3 (page 5)

### POINT 3

Vous avancez encore, votre souffle court, le cœur battant à tout rompre. Mais bientôt, le silence revient. L'ours ne vous suivait pas. Il... rentrait simplement chez lui. Votre soulagement ne dure qu'un temps. Vous êtes arrivé dans un cul de sac. Soudain, une voix grave et vibrante résonne dans votre dos :

- *Halte, qui va là ?*

Vous vous retournez brusquement. Une femme, drapée dans une grande cape sombre, se tient devant vous, comme si elle s'était détaché du mur.

- *Ah, des voyageurs ! Par tous les savoirs anciens, je craignais qu'il ne s'agisse des milices des Grands Architectes. Si cela avait été le cas, mon passage aurait pris fin ici ! Je me présente, je suis la Passeuse, gardienne des mémoires enfouies, partisan de l'Anamnèse. Voyez-vous, je me cache car ces maudits Architectes traquent ceux qui, comme nous, osent fouiller les fondations de notre histoire. Ils parlent sans cesse de progrès, mais refusent d'en examiner les racines. La liberté ne s'obtient pas par l'oubli, mais par la connaissance de ce qui nous détermine. Le passé n'est pas un fardeau, c'est un socle. Et tôt ou tard, il nous faudra tout recommencer depuis la base, sur des fondations que nous aurons enfin rendues visibles.*

Elle se penche vers vous, comme pour confier un secret.

- *Mais j'en ai assez dit... Tenez, prenez cela pour votre quête, cela pourrait vous être utile.*

D'un geste fluide, elle sort de sa manche une petite clé ornée de symboles anciens. C'est la clef ¼ !

Elle vous la tend... puis, aussi subitement qu'elle est apparue, disparaît dans un repli d'ombre. Vous restez seul, une brise étrange soulevant un instant la poussière. Comme par miracle, le mur face à vous s'ouvre... et trois chemins s'offrent à vous :

- Vous vous accrochez à la longue chaîne d'une grue qui monte une pierre jusqu'au sommet de la Tour. → Montez directement au 6<sup>e</sup> étage, POINT 16 (page 21)
- Vous prenez un escalier étroit qui grimpe en spirale. → Rejoignez le 2<sup>e</sup> étage, POINT 15 (page 6)
- Si vous avez la clefs ¼, vous pouvez accéder au 4<sup>e</sup> étage, POINT 21 (page 14)

## POINT 15

Vous débouchez sur une vaste clairière. Les oiseaux volent hauts dans les arbres et vous appréciez la chaleur du soleil sur votre visage. Au loin, au-dessus de la cime des arbres, vous apercevez à ce qui semble être un temple Maya. Deux chemins mènent vers celui-ci.

- L'un semble passer par une rivière et sinue au travers de la jungle. Celle-ci vous permettra d'étancher votre soif et le couvert des arbres vous empêchera une insolation. Point 18 (page 7)
- L'autre, plus direct, passe par une grande plaine. Contrairement au premier, vous êtes sûrs que celui-ci vous mènera au temple. POINT 10 (page 8)

## POINT 18

Votre prudence augmente au fur et à mesure que vous vous approchez de la rivière qui n'est plus qu'à quelques mètres. Vous écartez les dernières feuilles et vous apercevez enfin le cours d'eau. Le spectacle est déconcertant. L'eau est malodorante et pleine d'algues. C'est loin l'Eldorado que vous imaginiez en voyant l'autre rive. Il y a eu une surpêche des crocodiles qui a provoqué un déséquilibre dans l'écosystème de la rivière. Il n'y a rien à faire que de poursuivre votre route malgré votre soif vers le temple.

→ Vous vous dirigez vers le temple, POINT 4 (page 9)

## POINT 10

Très vite, vous distinguez une vaste étendue de champs verdoyants, animés par une multitude de travailleurs. Le soleil est implacable, et votre enthousiasme vous fait oublier un détail vital : vous n'avez rien pour couvrir votre tête. Quelques minutes à peine suffisent pour que vous soyez pris d'un vertige. Vous tentez de vous asseoir... et vous vous écroulez mollement dans la poussière. À peine votre chute amorcée, trois Mayas surgissent d'un champ voisin. Ils accourent, vous soutiennent avec vivacité, vous donnent à boire à même leurs gourdes d'eau fraîche, puis vous soulèvent les jambes comme pour repousser la chaleur de votre tête.

Vous retrouvez peu à peu vos esprits, encore un peu vaseux mais profondément touché·e par leur attention. L'un d'eux sourit et répond avec simplicité :

- *Bah voyons ! Ici, on s'entraide mon frère. Mais dis-moi... que fais-tu là, au milieu des champs, sous ce soleil de four ?*

Vous leur racontez votre voyage, la Tour, les rumeurs d'effondrement, votre enquête. L'un d'entre eux s'esclaffe en secouant la tête :

- *Ha oui ! J'en ai entendu parler, ces fous qui veulent faire disparaître la Tour ! Des illuminés mon frère. Nous, on préfère fêter la vie tant qu'elle est là. Justement, on allait au temple : le Grand Mage y prépare une grande célébration. Tu viens avec nous ?*

Vous hésitez un instant, puis, sentant vos forces revenir, acceptez avec joie. Sur le chemin, l'un d'eux vous glisse une clé 3/5 dans la main, en clin d'œil :

- *Tiens, t'auras peut-être besoin de ça plus tard. Un cadeau de bienvenue !*
- Vous vous dirigez vers le temple, POINT 4 (page 9)

#### POINT 4

Vous arrivez devant un majestueux temple aux couleurs vives. La fête bat son plein. Tambours, flûtes et chants s'élèvent dans l'air brûlant. Des rires résonnent partout, les bras se lèvent au rythme des danses, et les fruits tropicaux coulent à flot dans des calebasses colorées. Ici, tout semble joie, abondance, chaleur humaine.

Soudain, la Grande Mage s'avance sur la tribune et le tumulte se calme en un souffle. Drapé de tissus chamarrés, tenant dans sa main un sceptre en bois sculpté, elle s'adresse à la foule :

- *Mes amis, mes sœurs, mes frères ! Nous le savons tous : une rumeur gronde au sein des sinistres étages, l'on dit que la Tour chancelle ! L'Anamnèse appelle à la fin, au silence, à l'oubli... Vaste blagues ! Car nous, que voyons-nous ? La vie ! La terre fertile ! L'eau pure ! La musique ! Qu'ils viennent ici, ces oiseaux de malheur ! Qu'ils entendent nos tambours, nos voix, nos cœurs ! Si cette Tour chancelle, c'est parce que nous dansons ! Allez !*

Les tambours reprennent aussitôt, plus fort encore. Vous êtes emporté·e malgré vous. Sans l'ombre d'un doute, ces peuples-là ont le sens du rythme ! Quelques verres plus tard, votre pas devient plus souple, votre sourire plus large, et votre déhanché... acceptable.

Mais le périple continue, et le murmure de la Tour vous appelle de nouveau.

- Vous descendez au pied de la Tour, étage 1 POINT 1 (page 2)
- Vous montez à l'étage 3 POINT 20 (page 10)
- Si vous possédez la clef %, vous pouvez accéder à l'étage 5 POINT 11 (page 18).

## POINT 20

Vous arrivez à l'étage du Moyen Âge. Vous ouvrez une porte très lourde qui s'ouvre sur la salle des gardes. La salle est très grande et sombre, seulement éclairée par des fenêtres très étroites qui laissent peu de lumière passer. Vous prenez le temps d'observer. La pièce est remplie de mannequins en bois portant des armures de combat. Accrochées aux murs, des centaines d'épées attendent que les soldats viennent les saisir. Vous vous approchez des murs pour regarder les épées. Soudain, un homme en armure vous arrête.

- *Halte ! Que faites-vous dans la salle des gardes ?*
- *Bonjour Soldat ! Je viens en paix, j'ai entendu que la Tour était menacée et je cherche qui veut la faire tomber.*
- *Qu'ils essayent les malheureux, beaucoup ont tenté, jamais n'y arriveront, parole de Chevalier!*

Vous êtes étonnés par tant de ferveur dans sa voix. Vous vous apprêtez à demander le chemin, mais le chevalier ne vous laisse pas poser votre question.

- *Je suis Hugues de Montmiraille, j'ai défendu ma patrie du mal et jamais je ne déshonorerais le sacrifice que mes pères ont fait avant moi. Au travers des âges j'ai vu des naissances, des morts, des trahisons et des mariages. J'ai vu tant de malheur, tant de gens peinés, mais j'ai également vu ces braves se relever pour continuer à se battre. C'est cela vivre. Partir de ce que nos pères nous ont légués, combattre pour un monde toujours plus juste et ainsi donner une chance à notre descendance d'honorer notre sacrifice en continuant la lutte pour un meilleur avenir. Vous dites que vous venez en paix, et bien donc, allez en paix désormais !*

Vous êtes saisi par le discours exalté du chevalier. Cependant, vous avez entendu parlé d'un mystérieux moine ayant beaucoup d'influence sur cette époque et vous souhaitez le rencontrer. Le rendez-vous est ce soir et vous ne savez pas par où commencer pour chercher le religieux.

- Préférez-vous suivre le chevalier qui pour sûr vous fera découvrir un personnage important. Rendez-vous Point 22 (page 12)
- Vous tentez votre chance pour rencontrer le moine. Rendez-vous Point 5 (page 11)

## POINT 5

Le château se situe au milieu d'une petite bourgade composée de plusieurs maisons en bois. Très vite vous apercevez une abbaye, faite en pierres blanches près de la palissade nord. Vous vous dites que le moine doit se trouver dans les environs et votre instinct est correct. Après vous être fait annoncer au prieur et révéler vos intentions, un moine vous amène auprès du bibliothécaire de l'abbaye. Ce dernier porte une burne simple et trouée. Il a des yeux perçants et est de prime abord antipathique.

- *Ainsi donc, vous voulez restaurer l'ordre de la tour, ricana le moine.*
- *C'est bien cela, la tour doit survivre, ou sinon nous ne sommes rien.*
- *Et qu'en savez-vous ? Etes-vous seulement sorti de la tour. Avez-vous envisagé la possibilité de sortir de ce cycle infernal. Toutes les civilisations se succèdent et répètent continuellement les mêmes erreurs. Et c'est de pire en pire, croyez-moi. Je fus un jour jeune et plein d'optimisme comme vous. J'étais avide de connaissances, trop probablement. Mais c'est trop tard je le sais. Chacun est destiné à répéter les mêmes erreurs. Même moi, je suis ici pour veiller sur mes précieux livres. Notre prieur fait tout pour découvrir l'origine de la tour afin de provoquer sa chute de la plus douce des manières. Mais savez-vous quel est mon rêve le plus profond ? Devenir apiculteur. Je rêve d'avoir mes ruches et de chouchouter mes abeilles. Si la tour n'est plus, je suis sûr que je pourrai sortir de ma triste destinée et vivre de mon rêve simple. Maintenant vous connaissez mes intentions, allez en paix, visiteurs.*
- *Pourquoi ne pas vivre de votre rêve, demandez-vous timidement.*
- *Vous êtes bien naïfs. Cependant, je me souviens de votre optimisme à votre âge, cela me rappelle des bons souvenirs. Tenez, ceci vous aidera sûrement. Je vous souhaite de voir de grandes choses durant votre quête et d'en profiter. Maintenant bon vent, j'ai du travail.*

En parlant, le moine bibliothécaire vous a remis une clé.

Il est encore temps d'aller à la taverne pour retrouver Hugues. Cependant quand vous décidez de partir le prieur vous retient.

- *Venez donc prendre un thé avec moi, j'ai à vous dire, vous dit-il.*
- Retrouver Hugues de Montmiraille -> Point 22 (page 12)
- Prendre le thé avec le prieur -> Point 17 (page 13)

## POINT 22

Vous retrouvez Hugues de Montmiraille tout festif à la taverne.

- *Mes chers compagnons, venez-donc rencontrer notre bon roi.*

Honorés, vous vous dirigez vers le roi et vous présentez. Celui-ci vous accorde un sourire et vous propose de vous amuser. Vous en profitez alors pour observer le bâtiment dans lequel vous vous trouvez. Le toit bas, des poutres massives en chêne, un feu généreux dans l'âtre qui réchauffait l'air hivernal, cette auberge était propre, et la nourriture copieuse. Cela vous fait du bien de voir que même dans les bourgades les plus reculés, les visiteurs y sont accueillis comme des hôtes de marques. Des rires fusent autour de vous et les danses folk commencent. Le roi est Hugues sont souriants et aimés de leur peuple.

- *C'est pour eux que je combats, nous confie ce dernier. Pour eux, et pour notre bon roi. Notre royaume n'est pas parfait, certes, mais il fait bon y vivre. Parfois, il faut se contenter de choses simples et décider que le bonheur se trouve là où nous le créons.*

Vous êtes heureux de la simplicité de ces personnes. Cependant, il ne faut plus tarder dans cette époque. L'enquête continue !

- Descendre à l'étage 2 POINT 15 (page 6)
- Monter à l'étage 4 POINT 21(page 14)
- Si vous avez la clefs 1/4 , vous pouvez descendre à l'étage 6 POINT 16 (page 21)

## POINT 17

Le prieur vous accueille dans son modeste bureau. Il a un regard bienveillant et parle avec bonhomie.

- *Bienvenue dans mon humble prieuré. Pardonnez-mes moines pour leur mine austère. C'est qu'ils ont beaucoup à faire ces temps-ci. Permettez-moi de me présenter, je suis le Prieur Philippe, chargé de la gestion de ce monastère.*

Vous sentez que vous pouvez avoir confiance en ce petit homme et vous lui demandé de but en blanc si fait partie de ceux qui lutte pour la préservation de la tour.

- *Oh non, mon frère bibliothécaire a entrepris, des années de cela, un voyage à travers les époques. Il m'a tout raconté. Il en est revenu changé le pauvre. Totalement déprimé. Enfin, il n'en reste pas moins que la fin est inévitable, je le crains. Depuis lors, notre abbaye œuvre pour une destruction maîtrisée et progressive de la tour. Voyez-vous, notre but est de sauver le plus possible de pauvres gens possible. C'est une lutte ardue que nous menons, mais je suis persuadée que notre travail limitera les dégâts. Enfin bref, parlez-moi de vous et de vos voyages entrepris.*

Vous vous empresez de répondre à sa requête et la conversation se poursuit agréablement jusqu'aux petites lueurs du matin. Vous avez abordé des sujets profonds comme la place du bien et du mal, tout comme des sujets plus légers, tels les plus beaux paysages que vous avez pu voir. Le soleil levé, il est temps pour vous de reprendre votre quête pour en savoir plus sur la tour.

- Descendre à l'étage 2 POINT 15 (page 6)
- Monter à l'étage 4 POINT 21 (page 14)
- SI vous avez la clefs 1/4 , vous pouvez descendre à l'étage 6 POINT 16 (page 21)

## POINT 21

Un cadre lumineux s'ouvre devant vous, éclatant comme un rêve d'opulence. Une douce musique de clavecin glisse à vos oreilles, mêlée au murmure feutré d'une foule en conversation. Instinctivement, vous levez les yeux : au-dessus de vous s'étendent de hauts plafonds décorés de moulures dorées et de lustres étincelants, comme suspendus dans le ciel. C'est bien cela. Sans l'ombre d'un doute, vous vous trouvez dans la salle de bal de Versailles !

Autour de vous, perruques poudrées, robes à paniers, gilets brodés. L'élite jacasse avec un naturel aristocratique. Voilà donc une belle soirée pour découvrir les fastes du siècle des Lumières.

Un laquais passe nonchalamment près de vous, un plateau garni de friandises délicates à la main... mais ne prend même pas la peine de s'arrêter.

- Vous allez vous présenter auprès des convives > point 6 (page 15)
- Vous suivez discrètement le plateau jusqu'aux cuisines > point 14 (page 16)

## POINT 6

Prenant votre courage (et votre maintien) à deux mains, vous vous dirigez vers un petit groupe de convives élégamment regroupés autour d'un vin d'honneur. Vous exécutez un salut aussi respectueux que possible, imitant tant bien que mal les manières en vigueur.

Rapidement, vous remarquez que tous les regards se tournent vers un homme à l'uniforme militaire blanc éclatant, aussi droit dans sa posture que dans ses opinions. Il vous adresse un sourire courtois, légèrement moqueur :

- *Eh bien ! J'ignore de quel temps vous nous revenez, mais votre capacité d'adaptation est quelque peu... charmante. Vos manières rustiques ne sont presque pas visibles. Pardonnez ma franchise et laissez-moi de me présenter à mon tour, je suis le Prince Bolkonsky. Permettez-moi de vous dire, très cher, que votre quête, aussi noble vous semble-t-elle, me paraît quelque peu chimérique. Cela fait des siècles que le peuple menace de se soulever. On crie à l'injustice, on rêve de renverser les puissants, on parle de liberté. Et pourtant, que reste-t-il de leurs cris, sinon des murmures dans des livres ?*

Il se penche légèrement vers vous, confidentiel, mais ferme :

- *Comprenez ceci : tout ordre repose sur une hiérarchie naturelle. Il y a ceux qui décident, et ceux qui obéissent. C'est un fait. L'histoire est une succession de chutes et de conquêtes, certes, mais la civilisation ne survit que grâce à ceux qui ont le pouvoir et les moyens de la préserver. Toute révolution n'est en vérité que régressions. Gageons donc à préserver notre héritage afin que la Tour puisse se dresser haute et droite. La grandeur ne se construit pas sur le sable mouvant du changement, mais sur les fondations solides de l'ordre, la mémoire et la transmission. Voilà le vrai progrès.*

Un silence s'installe. Son discours, glacé dans son élégance, vous laisse songeur. Il est temps pour vous de quitter ce monde figé dans l'apparat et de poursuivre votre route.

- Descendre à l'étage 3 POINT 20 (page 10)
- Monter à l'étage 5 POINT 11 (page 18)
- Si vous avez la clefs 1/4 , vous pouvez descendre à l'étage 1 POINT 1 (page 2)

## POINT 14

Vous vous glissez à la suite du laquais, qui disparaît derrière une lourde porte battante. À peine franchie, vous vous retrouvez dans un univers radicalement différent : ici, plus de clavecins ni de rires feutrés, seulement des cris, de la vapeur, et l'odeur entêtante de gibiers et de sauces en réduction.

C'est un véritable ballet chaotique : des marmitons courent en tous sens, une oie est plumée à grande vitesse sur un billot, tandis qu'une batterie de casseroles vrombissent sur les fourneaux. Au centre de cette tempête, un homme massif, rougeaud, hurlant à pleins poumons : la maîtresse cuisinière.

Vous tentez un salut poli, mais à peine vous a-t-il aperçu qu'elle explose :

- *Vingt dieux d'la casserole !! Mais qu'est-ce qu'un étranger vient faire dans MA cuisine ?! On recrute les passants maintenant ?!*

Elle vous désigne du doigt, les yeux écarquillés, l'écumoire levée comme une arme :

- *J'veus vois venir avec vos airs rêveurs et vos idées de révolution ! Z'aimeriez bien renverser l'aristocratie, et pourquoi pas les casseroles pendant qu'on y est ! Moi, j'veus l'dis : si ces nobles-là dégagent, c'est tout l'édifice qui s'écroule. Plus d'banquets, plus d'festins, plus d'sorbets à la violette ! Et moi, hein, dans tout ça ? Je deviens quoi ? Un tâcheron à la soupe populaire ? J'ai pas fait vingt ans de veloutés pour finir rôtiisseur dans un estaminet de faubourg ! Alors du balai ! Allez jouer aux révolutionnaires ailleurs ! Gardes ! Un va-nu-pieds dans ma cuisine !*

Vous n'attendez pas l'arrivée des gardes pour détalier. Vous poussez une porte de service et vous retrouvez soudain projeté au beau milieu d'une ruelle pavée.

→ Rendez-vous POINT 12 (page 17)

## POINT 12 :

La misère règne dans les rues de Paris. Fini les lustres, les rubans et les petits fours : ici, la boue colle aux pavés, l'air sent le charbon froid et la faim. Autour de vous, des silhouettes amaigries se pressent entre les charrettes et les échoppes fermées. Des mères murmurent à leurs enfants grelottants, des ouvriers lèvent des poings fatigués, et dans un recoin sombre, un vieil homme marmonne à lui-même en fixant le vide. La misère est partout.

- *T'as l'air perdu, voyageur.*

Vous vous retournez. Un jeune garçon, les cheveux en bataille, les habits en haillons, le sourire espiègle fendant sa joue crasseuse. Il vous regarde avec l'arrogance des mômes des rues, comme s'il vous connaissait depuis toujours.

- *Tu fais une drôle d'tête, monsieur d'la Tour. T'as vu la vérité d'en bas, ça pique un peu les yeux, hein ? Moi, c'est Gavroche. Roi des pavés, prince des toits. P'tit rien du tout, mais j'veo tout. Ben regarde, ici on vit pas, on survit. Mais ça va changer. L'Anamnèse j'les connais, faut pas croire. Y'en a qui disent qu'ils veulent foutre tout par terre. J'veux bien voir ça moi ! Ils parlent d'un monde neuf. Où les classes, les castes, les priviléges, tout ça, c'est de l'histoire ancienne. Où c'est pas ta naissance qui dit si tu vaux quelque chose. L'égalité quoi, le rêve ! Moi j'les ai vus. Au moins, eux, y causent pas dans l'vide. Ils parlent vrai. Ils écoutent. Et surtout, ils promettent pas des miettes.*

Il sort un objet de sa poche :

- *Tiens, prends ça. Je l'ai trouvé près du canal, ça brillait. J'ai cru qu'c'était d'l'argent mais c'est qu'une clé en fer. Elle a sûrement plus de valeur dans tes mains que dans les miennes.*

Il vous glisse la clef 1/4 dans la main, puis saute au sol et s'éloigne en sifflotant, les mains dans les poches.

Vous restez un instant immobile, ce jeune garçon fougueux et rêveur malgré la misère vous motive encore plus à reprendre votre quête.

- Descendre à l'étage 3 POINT 20 (page 10)
- Monter à l'étage 5 POINT 11 (page 18)
- Si vous avez la clefs 1/4 , vous pouvez descendre à l'étage 1 POINT 1 (page 2)

## POINT 11

Tchou tchouuuuu !!! La locomotive hurle, une voix métallique résonne dans toute la gare

- *Le train en partance de la voie 7 à destination de Malines s'apprête à quitter le quai. Dernier appel aux voyageurs !*

Vous vous retrouvez sur le quai d'une gare industrielle en pleine effervescence. Tout autour de vous, de majestueuses locomotives crachent d'épais nuages de vapeur. Les rouages, les rails, les sifflets, vous êtes totalement désorienté.

Deux options s'offrent à vous :

- Monter dans le train pour Malines, POINT 13 (page 19)
- Tenter de rejoindre Louvain-la-Neuve, POINT 7 (page 20)

## POINT 13

Vous voilà confortablement installé dans un wagon de première classe, calé dans un fauteuil de velours rouge. Par la fenêtre, les campagnes défilent à vive allure, et le ronronnement régulier de la locomotive berce votre avancée. La modernité vous éblouit. En à peine deux heures, vous atteignez Malines, et voyez déjà son imposant clocher apparaître par-dessus les collines.

Alors que vous descendez sur le quai, enveloppé dans les volutes de vapeur que crache la locomotive, une voix vous interpelle :

- *Le progrès, n'est-ce pas magnifique ?*

Devant vous se tient un homme grand et élégant, chapeau melon vissé sur le crâne, canne en main, moustache bien taillée.

- *George Stephenson, à votre service. Inventeur, ingénieur, passionné. Ce train sur lequel vous venez d'arriver, c'est un peu mon œuvre. Mais que de résistances pour y parvenir ! Les hommes, voyez-vous, s'agrippent au passé comme des naufragés à une épave. Ils préfèrent la boue des chemins anciens au feu de la forge qui les mènerait plus loin.*

Il vous fixe droit dans les yeux, avec une lueur presque brûlante :

- *Voilà pourquoi j'ai rejoint l'Anamnèse. Non pas pour détruire, mais pour reconstruire. Plus vite. Plus fort. Mieux. Le passé nous détermine dans un futur qui n'est jamais celui que l'on désire. Le futur ne peut se bâtir sur des fondations en ruine. L'innovation n'a pas vocation à s'ajouter au préexistant. Il faut cesser d'accumuler, et résolument remplacer l'obsolète. Cessons d'emprunter les anciennes routes et traçons notre propre destinée.*

Voilà un discours bien étonnant, loin des oppositions habituelles auxquels vous êtes jusqu'ici habitué.

Avant de partir, George Stephenson vous remet une clef %, car elle vous permettra, comme le train, d'emprunter de nouvelles voies et de voyager toujours plus rapidement !

- Descendre à l'étage 4 POINT 21 (page 14)
- Monter à l'étage 6 POINT 16 (page 21)
- Se rendre à l'étage 2 avec clé % POINT 15 (page 6)

## POINT 7

Vous grimpez dans un autre wagon, mais l'ambiance est bien différente. Ce train part vers... Louvain-la-Neuve ? Une destination familière ? Étrange...

Mais très vite, un contrôleur vous interpelle :

- *Louvain-la-Neuve ? Connais pas !*

Mais oui bien sûr, cette ville n'existe pas encore, voyons ! Nous sommes en 1835 et la ville n'est construite qu'au début des années 1970 !

Vous restez planté là, un peu penaud. En sortant du train à l'arrêt suivant, vous tentez de vous frayer un chemin parmi les passants. Dans la cohue, vous bousculez un homme en manteau sombre. Un papier tombe de sa poche.

- *Monsieur, vous avez fait tomber...*

Trop tard. Il a déjà disparu dans la foule. Par curiosité, vous lisez les mots écrits d'une plume nerveuse :

*Invitation confidentielle à la réunion de l'Anamnèse  
Tout comme la chenille doit mourir pour devenir papillon,  
il est temps de repartir d'une terre fertile pour enfin gagner la liberté.  
Le point de bascule est proche !  
Rejoignez-nous à notre étage habituel.  
- Le Grand Maître -*

Reste à savoir... quel est leur étage habituel ? Et qui est ce mystérieux Grand Maître ?

- Descendre à l'étage 4 POINT 21 (page 14)
- Monter à l'étage 6 POINT 16 (page 21)
- Se rendre à l'étage 2 avec clé % POINT 15 (page 6)

## POINT 16

Vous voilà tout en haut au sommet de la Tour. Le ciel vous semble plus proche que jamais, presque à portée de main. Sous vos pieds, le vertige de l'Histoire. D'ici, vous surplombez les siècles. Chaque étage en dessous n'est plus qu'une strate floue, comme si le passé avait été empilé à la hâte, pierre sur pierre, rêve sur ruine.

Autour de vous, le tumulte. Le chaos organisé d'un chantier titanique. Grincements de poulies, éclats de voix, fracas d'outils... C'est une chorégraphie effrénée d'ouvriers suspendus aux échafaudages, d'engrenages qui tournent à toute allure. Les Grands Architectes, perchés sur leurs estrades, orchestrent le tout avec l'assurance d'un avenir inéluctable. Leurs regards sont résolument tournés vers le ciel.

- Un Artisan, assis sur une poutre, l'air distrait, gratte le sol avec un bout de charbon. Il semble ailleurs... Vous voulez lui parler ? Rendez-vous au POINT 2 (page 22).
- Plus loin, le Chef de Chantier, casque vissé sur le crâne, déplie et annote ses plans, le regard froncé. Vous préférez l'interroger ? Rendez-vous au POINT 8 (page 23).

## POINT 2

Assis au bord d'une poutre, jambes dans le vide, l'artisane mâchonne une brindille en observant distraitemment les nuages. Elle vous adresse un signe de tête nonchalant, puis sans vous regarder, lâche à voix basse :

- *Belle vue, hein ? On dirait que le monde est tout petit d'ici...*

Un silence.

- *Tu sais, parfois j'me demande jusqu'où qu'on compte grimper comme ça ? Est-ce qu'on se rappelle seulement pourquoi qu'on construit tout ça ?*

Elle vous jette un coup d'œil rapide, comme pour jauger votre curiosité, puis reprend :

- *Entre nous, y'en a qui pensent que cette Tour elle va pas durer. Que c'est plus solide comme avant... Bah moi, j'veux bien les croire. Tu sais, j'suis pas grand-chose. Mais cette Tour, elle s'est bâtie avec mes mains, celles de mon père, et de son père avant lui. Combien de temps qu'on va encore trimer comme ça là ? Ça fait des générations qu'on nous trime pour permettre aux suivants de ce reposer un peu, et voilà où on en est... Payé au lance pierre en plus, tu parles d'un rêve !*

Elle crache sa brindille et se tourne vers vous, plus discrètement :

- *On entend que ça gronde, là-dessous. On est pas bêtes. Y'a ce groupe, l'Anamnèse... Bah j'veais pas mentir : j'en suis. Comme pas mal d'autres camarades ici. Ouais, c'est interdit. Mais parfois, faut enfreindre un peu pour espérer beaucoup. C'est l'prix d la liberté, comme ils disent !*

Elle se lève, s'étire, désigne la Cheffe de Chantier mouvement de tête une silhouette plus loin :

- *Elle là-bas c'est le pire. Le genre à te faire croire qu'elle construit l'avenir alors qu'elle rêve juste d'une promotion. Cette femme ne sait pas tenir parole, elle n'est jamais honnête, méfiez-vous. Fin bon, je dis ça, je dis rien. Faut qu'y retourne, sinon c'est encore ma paie qui saute. Eh, si on te demande, t'as rien entendu. Ciao camarade*

Où aller maintenant ?

- Rencontrer la Cheffe de Chantier, Point 8 (page 23)
- Descendre à l'étage 5, POINT 11 (page 18)
- Une grue fait descendre son long câble jusqu'au pied de la tour, étage 1 POINT 1 (page 2)
- Utilisez la clé 3/6 pour vous rendre à l'étage 3, POINT 20 (page 10)

## POINT 8

La Cheffe est penché sur une grande table recouverte de plans, de schémas et de notes griffonnées à la hâte. Autour d'elle, le chaos. Des ouvriers crient, des machines grincent, mais elle reste imperturbable, le regard froncé, le compas nerveux.

- *Ça ne colle pas, murmure-t-elle pour elle-même. Les poutres 6B sont à l'envers. Les renforts Ouest ? Absents. Et cette nacelle... elle devait être désactivée depuis trois jours. Cela n'a aucun sens.*

Elle redresse la tête, vous fixe d'un air tendu :

- *Vous avez un badge ? Un permis ? Non ? Très bien. Alors expliquez-moi ce que vous faites ici avant que je fasse appeler la sécurité.*

Vous lui expliquez les raisons de votre présence, l'enquête que vous faites afin de comprendre ce qui menace la Tour. Elle vous écoute sans ciller, puis soupire longuement :

- *Bien. Alors vous allez m'écouter à votre tour. Quelqu'un sabote le chantier. Rien de spectaculaire ; des plans modifiés, des ordres inversés, des équipes qui disparaissent sans explication. Juste assez pour que tout parte en vrille lentement, comme si on ne se doutait de rien ! Cette foutue Anamnèse est parvenue à s'infiltrer jusqu'ici, voilà ce qui en est ! J'les ai déjà vus à l'œuvre. Ils ont les discours de prophètes et les outils des traîtres. Tout ça, c'est pour justifier leur paraître je vous dit, pourtant comme je dis "le travail c'est la santé" ! Et puis ça occupe, moi c'est toute la vie le travail ! Tout le monde me connaît sous cette casquette, sans elle je ne serais plus rien. Donc il faut défendre cet étage, ok, sinon c'est toute mon existence qui perds ! Fin bon, je suis un peu fatigué désolé, vais devoir vous laisser cher voyageur.*

Elle ouvre un tiroir, en sort une clé 3/6 qu'il vous tend à contrecœur.

- *Tenez. Peut-être qu'elle vous servira. Moi, je reste ici. Jusqu'à l'effondrement s'il le faut. Quelqu'un doit bien rester debout pendant que tout le monde s'endort.*

Elle se détourne, aboie un ordre à un ouvrier en panique. Où aller maintenant ?

- Rencontrer l'Artisane Point 2 (page 22)
- Descendre à l'étage 5, POINT 11 (page 18)
- Une grue fait descendre son long câble jusqu'au pied de la tour, étage 1 POINT 1 (page 2)
- Utilisez la clé 3/6 pour vous rendre à l'étage 3, POINT 20 (page 10)