

Vous êtes la femme aux longs cheveux noirs drapée dans une voile.

Vous marchez sur la plage, sur une bande de sable mouillé qui résiste sous votre pas presque aussi bien que du ciment.

Quelques oiseaux crient derrière vous. L'océan hulule à votre droite. Le vent souffle sur le désert à votre gauche. Le mât d'un bateau attire votre œil.

Si vous avancez, allez en 2.

Si vous faites demi-tour et continuez par là, allez en 3.

Si vous partez sur la gauche, allez en 4.

Si vous partez sur la droite, allez en 5.

Vous avancez vers le mât de bateau qui a frappé votre regard et trouvez en chemin une bouteille contenant un papier roulé. Vous l'ouvrez, déroulez le message et lisez :

« Fermez les yeux. Fermez les yeux. Fermez les yeux. »

Vous retournez le papier. Le verso dit :

« TALENT »

Le vent vous arrache le message qui part se perdre ailleurs.

Devant vous, vous distinguez la silhouette d'un bateau.

Vous détestez laisser des déchets sur la plage : vous jetez donc la bouteille à la mer. Sous vos doigts, vous avez senti dans la forme travaillée du verre le nombre « 51. »

Si vous faites demi-tour, allez en 7.

Si vous vous dirigez vers le bateau, allez en 8.

Vous vous dirigez vers les oiseaux marins dont les cris déchirent l'air. Vous ignorez à quelles espèces ces volatiles appartiennent.

Un des oiseaux est mort. Ses restes de chair tranchent rouge sur le sable beige. Ses restes de plume vibrent sous le vent du large.

Un autre oiseau vous regarde.

Si vous lui rendez son regard, allez en 10.

Si vous faites demi-tour, allez en 7.

Vous abandonnez la plage pour vous diriger vers le désert.

Le vent lève de larges pelletés de sable qui parviennent toutes à atteindre votre visage.

Vous ne pouvez rien distinguer à l'horizon car vous êtes trop occupée à recevoir du sable dans les yeux.

Si vous fermez les yeux, allez en 11.

Si vous faites demi-tour, allez en 7.

Vous avancez vers l'océan, puis dans l'océan. L'eau lèche vos genoux. La voile dont vous êtes habillée se colle et se décolle de votre peau.

Devant vous, vous sentez que le sol tombe brusquement. Au loin, vous distinguez une côte aux ombres vertes qui annoncent une forêt.

Vous vous savez incapable d'atteindre cette côte à la nage et vous ne voulez pas abandonner votre compagne.

Si vous avancez encore dans l'océan, allez en 12.

Si vous retournez sur la plage, allez en 7.

Merci d'avoir joué.

Comme vous l'aviez deviné vous-mêmes, ce paragraphe existe suite à une erreur de numérotation des chapitres.

J'espère que vous avez passé une bonne lecture.

N'hésitez pas à en faire un retour.

Pour rejouer, retournez au 1.

Vous vous retrouvez à votre premier carrefour.

D'un côté, des cris d'oiseaux. D'un autre, l'océan. À l'opposé, le désert. Ailleurs, le mât d'un bateau.

Si vous vous dirigez vers les oiseaux, allez en 3.

Si vous vous dirigez vers l'océan, allez en 5.

Si vous vous dirigez vers le désert, allez en 4.

Si vous vous dirigez vers le mât, allez en 2.

Vous vous retrouvez devant un bateau ancré juste à côté de la plage. Une corde de chanvre en descend et se perd dans l'océan. Il manque une voile au mat. Il manque la roue sur la barre du gouvernail dans la cabine.

Si vous retirez la voile qui vous drape pour la remettre au mât, allez en 15.

Si vous tirez sur la corde en chanvre, allez en 16.

Si vous faites demi-tour, allez en 9.



Vous vous retrouvez à votre premier carrefour.

D'un côté, des cris d'oiseaux. D'un autre, l'océan. À l'opposé, le désert. Ailleurs, votre bateau.

Si vous vous dirigez vers les oiseaux, allez en 13.

Si vous vous dirigez vers l'océan, allez en 17.

Si vous vous dirigez vers le désert, allez en 37.

Si vous vous dirigez vers votre bateau, allez en 8.

L'oiseau vous regarde la tête penchée. Il a deux taches jaune-orange qui encadrent ses yeux et des plumes bleutées sur les ailes.

Les deux taches deviennent sous votre regard à l'obsession numérique le nombre « 69 ».

Vous sentez la somme des possibles qui se choisissent et disparaissent. Cet oiseau est accessible au Talent, mais il vous faudrait davantage de concentration pour pouvoir en faire quelque chose.

Vous retournez d'où vous venez. Allez en 7.

Vos yeux sont fermés.

Le sable arrête de vous les agresser. Vous vous détendez. Le vent pique vos joues. Le murmure de la brise cache le ressac de l'océan.

Si vous fermez les yeux, allez en 19.

Si vous rouvrez les yeux pour jeter un coup d'œil, allez en 30.

Si vous faites demi-tour, allez en 7.

Vous avancez dans l'océan et coulez à pic. Vos yeux se ferment d'eux-mêmes sous la brûlure de l'eau.

Le ressac vous berce. Un peu de sel a trouvé le chemin de votre langue. Une fois qu'on s'y habitue, ce n'est pas si désagréable.

Une petite chose vivante frôle votre pied. La sensation qui reste sur votre peau a la forme d'un « 31 ». Vous ne pouvez rien faire de ce nombre pour le moment.

Si vous fermez les yeux, allez en 22.

Si vous retournez sur la rive, allez en 7.

Vous vous dirigez vers les oiseaux marins dont les cris déchirent l'air. Vous ignorez à quelles espèces ces volatiles appartiennent.

Un des oiseaux est mort. Ses restes de chair tranchent rouge sur le sable beige. Ses restes de plume vibrent sous le vent du large.

Un autre oiseau vous regarde.

Si vous lui rendez son regard, allez en 14.

Si vous faites demi-tour, allez en 9.

L'oiseau vous regarde la tête penchée. Il a deux taches jaune-orange qui encadrent ses yeux et des plumes bleutées sur les ailes.

Les deux taches deviennent sous votre regard à l'obsession numérique le nombre « 69 ».

Vous sentez la somme des possibles qui se choisissent et disparaissent. Cet oiseau est accessible au Talent, mais il vous faudrait davantage de concentration pour pouvoir en faire quelque chose.

Vous retournez d'où vous venez. Allez en 9.

Ça ne va pas être possible.

Vous avez besoin de cette voile car une certaine personne vous a offensée. Vous la replacerez sur le mât lorsqu'elle vous aura présenté ses excuses.

Et puis le vent est un peu frais.

Si vous tirez sur la corde en chanvre, allez en 16.

Si vous faites demi-tour, allez en 9.

La corde en chanvre résiste à votre traction sur sa poulie.

Quelle tuile : l'ancre est coincée. Vous saviez bien que vous n'auriez pas dû la jeter. Vous étiez à moitié ensablées de toute façon, la marée n'aurait pas fait bouger le bateau.

Votre compagne ne vous écoute jamais.

Il n'y a rien sur le bateau qui puisse vous aider à dégager l'ancre. Vous devrez résoudre ce problème autrement. Ou plus tard. Ou le laisser à la responsable.

Vous respirez profondément pour vous calmer.

Si vous retirez la voile qui vous drape pour la remettre au mat, allez en 15.

Si vous faites demi-tour, allez en 9.



Vous avancez vers l'océan, puis dans l'océan. L'eau lèche vos genoux. La voile dont vous êtes habillée se colle et se décolle de votre peau.

Devant vous, vous sentez que le sol tombe brusquement. Au loin, vous distinguez une côte aux ombres vertes qui annoncent une forêt.

Vous vous savez incapable d'atteindre cette côte à la nage et vous ne voulez pas abandonner votre compagne.

Si vous avancez encore dans l'océan, allez en 18.

Si vous retournez sur la plage, allez en 9.

Vous avancez dans l'océan et coulez à pic. Vos yeux se ferment d'eux-mêmes sous la brûlure de l'eau.

Le ressac vous berce. Un peu de sel a trouvé le chemin de votre langue. Une fois qu'on s'y habitue, ce n'est pas si désagréable.

Une petite chose vivante frôle votre pied. La sensation qui reste sur votre peau a la forme d'un « 31 ». Vous ne pouvez rien faire de ce nombre pour le moment.

Si vous fermez les yeux, allez en 20.

Si vous retournez sur la rive, allez en 9.

Vos yeux sont deux fois fermés.

Une chape d'obscurité vous isole de vos sens. Vous êtes détendue. Vous êtes concentrée. Vous ne vous inquiétez plus de rien.

Ou peut-être que si, un petit peu, pour votre compagne.

Si vous fermez les yeux, allez en 21.

Si vous rouvrez les yeux, allez en 11.

Vos yeux sont deux fois fermés.

Si vous fermez les yeux, allez en 24.

Si vous rouvrez les yeux et retournez sur la rive, allez en 9.

Vos yeux sont fermés trois fois et votre Talent prêt à se déployer.

Vous pensez à joindre votre compagne. Mais à quel numéro ?

Si vous le savez, rendez-vous-y.

Si vous l'ignorez, vous rouvrez les yeux et allez en 19.

Vos yeux sont deux fois fermés.

Si vous fermez les yeux, allez en 23.

Si vous rouvrez les yeux et retournez sur la rive, allez en 7.

Vos yeux sont trois fois fermés.

Ici dans l'eau, vous pourriez essayer de joindre quelque chose qui y vit.

Vous avez récupéré le numéro d'un être qui vous a frôlé le pied récemment, vous vous souvenez ?

Il s'agissait du 31. Rendez-vous-y.

Vos yeux sont trois fois fermés.

Ici dans l'eau, vous pourriez essayer de joindre quelque chose qui y vit.

Vous avez récupéré le numéro d'un être qui vous a frôlé le pied récemment, vous vous souvenez ?

Il s'agissait du 31. Rendez-vous-y.



Vous êtes la femme aux courts cheveux roux qui porte la roue d'une barre de gouvernail sur son dos.

Vous grimpez la pente enneigée mais vous êtes presque certaine que votre compagne aux longs cheveux noirs a utilisé son Talent sur vous et la stupeur vous a interrompue.

Comme vous êtes incapable de déterminer si c'est vraiment le cas ou d'y faire quoi que ce soit, il faut bien que vous vous remettiez en route.

Devant vous, le pic. Derrière vous, la pente neigeuse qui devient pierre et, au-delà, le désert.

Si vous redescendez la pente, allez en 39.

Si vous continuez à monter, allez en 40.

Vous vous retrouvez à votre tout premier carrefour.

D'un côté, des cris d'oiseaux. D'un autre, le désert. Ailleurs, votre bateau. Vous n'avez plus rien à faire dans l'océan.

Si vous vous dirigez vers les oiseaux, allez en 56.

Si vous vous dirigez vers votre bateau, allez en 57.

Si vous vous dirigez vers le désert, allez en 58.

Vos yeux sont fermés.

Le sable arrête de vous les agresser. Vous vous détendez. Le vent pique vos joues. Le murmure de la brise cache le ressac de l'océan.

Si vous fermez les yeux, allez en 28.

Si vous rouvrez les yeux pour jeter un coup d'œil, allez en 38.

Si vous faites demi-tour, allez en 9.

Vos yeux sont deux fois fermés.

Une chape d'obscurité vous isole de vos sens. Vous êtes détendue. Vous êtes concentrée. Vous ne vous inquiétez plus de rien.

Ou peut-être que si, un petit peu, pour votre compagne.

Si vous fermez les yeux, allez en 29.

Si vous rouvrez les yeux, allez en 27.

Vos yeux sont fermés trois fois et votre Talent prêt à se déployer.

Vous pensez à joindre votre compagne. Mais à quel numéro ?

Si vous le savez, rendez-vous-y.

Si vous l'ignorez, vous rouvrez les yeux et allez en 28.

Coup d'œil très rapide. Vous distinguez la montagne derrière le désert. Sur la blancheur de sa pente, vous voyez un point sombre se détacher.

Dans votre esprit se forme le nombre « 25 ». Votre compagne est toujours joignable en 25.

Vous ne pouvez pas vous rendre en 25 dès maintenant. Vous n'êtes pas assez concentrée.

Vous fermez à nouveau les yeux. Rendez-vous au 11.

Vous êtes le petit crustacé qui vient de perdre sa coquille. Votre espèce grandit sans pouvoir fabriquer sa propre armure contre le monde extérieur ; vous vous trouvez forcé de récupérer les protections dont les autres ne veulent plus.

Malheureusement, ce bas-fond est vide de coquilles, habitées ou non. Vous y êtes peut-être une des dernières choses vivantes.

Vous vous sentez soudain empli de pitié envers vous-même.

Devant vous, une masse rose grisâtre peut-être comestible.

Vous n'irez pas plus loin sans une nouvelle coquille.

Si vous pincez la masse rose, allez en 32.

Si vous avez jeté une bouteille à la mer, allez au numéro qu'elle portait.

Si vous fermez les yeux pour redevenir la femme aux longs cheveux noirs drapée d'une voile, allez en 22.

Vous pincez la masse rose grisâtre. Elle ne réagit pas et vous ne sentez rien, puisque vous êtes actuellement un crustacé et pas une femme aux longs cheveux noirs drapée dans une voile.

Vous pensez « non », mais un crustacé ne comprend pas le mot « non » alors vous ne vous comprenez pas vous-même.

Si vous mangez la masse rose, allez en 33.

Si vous changez d'avis, retournez en 31.



Vous dévorez par petits bouts la masse rose grisâtre qui a le bon goût de ne pas bouger et d'être délicate.

Vous l'ignorez, mais votre décision de petit crustacé qui vient de perdre sa coquille a bouleversé l'histoire d'une femme aux longs cheveux noirs drapée dans une voile. Vous n'y comprendriez rien de toute façon. Vous êtes un crustacé.

Les bêtes qui volent et plongent viennent bientôt vous disputer votre découverte. Il ne faut pas si longtemps que ça pour qu'il ne reste plus de la masse rose que des morceaux blancs incassables.

**FIN.**

Rejouez en retournant au 1.

L'oiseau vous regarde la tête penchée. Il a deux taches jaune-orange qui encadrent ses yeux et des plumes bleutées sur les ailes.

Les deux taches deviennent sous votre regard à l'obsession numérique le nombre « 69 ».

Vous sentez la somme des possibles qui se choisissent et disparaissent. Cet oiseau est accessible au Talent, mais il vous faudrait davantage de concentration pour pouvoir en faire quelque chose.

Vous retournez d'où vous venez. Allez en 26.

Ça ne va pas être possible.

Vous avez besoin de cette voile car une certaine personne vous a offensée. Vous la replacerez sur le mât lorsqu'elle vous aura présenté ses excuses.

Et puis le vent est un peu frais.

Si vous tirez sur la corde en chanvre, allez en 36.

Si vous faites demi-tour, allez en 26.

La corde en chanvre résiste à votre traction sur sa poulie.

Quelle tuile : l'ancre est coincée. Vous saviez bien que vous n'auriez pas dû la jeter. Vous étiez à moitié ensablées de toute façon, la marée n'aurait pas fait bouger le bateau.

Votre compagne ne vous écoute jamais.

Il n'y a rien sur le bateau qui puisse vous aider à dégager l'ancre. Est-ce que le petit crustacé pourrait couper la corde ? On vous a fourni de la mauvaise qualité, ça ne devrait pas être impossible.

Vous songez que si votre compagne avait entendu cette dernière réflexion, elle vous aurait fustigée pour votre manque de patriotisme. Cette pensée fugace vous fait fulminer.

Vous respirez profondément pour vous calmer.

Si vous retirez la voile qui vous drape pour la remettre au mat, allez en 35.

Si vous faites demi-tour, allez en 26.

Vous abandonnez la plage pour vous diriger vers le désert.

Le vent lève de larges pelletés de sable qui parviennent toutes à atteindre votre visage.

Vous ne pouvez rien distinguer à l'horizon car vous êtes trop occupée à recevoir du sable dans les yeux.

Si vous fermez les yeux, allez en 27.

Si vous faites demi-tour, allez en 9.

Coup d'œil très rapide. Vous distinguez la montagne derrière le désert. Sur la blancheur de sa pente, vous voyez un point sombre se détacher.

Dans votre esprit se forme le nombre « 25 ». Votre compagne est toujours joignable en 25.

Vous ne pouvez pas vous rendre en 25 dès maintenant. Vous n'êtes pas assez concentrée.

Vous fermez à nouveau les yeux. Rendez-vous au 27.

Vous descendez la pente plus vite que vous ne l'avez montée, mais pas sans prudence : si en montée on se fatigue, en descente on se blesse.

Vous êtes de nouveau dans le désert. Vous ne distinguez rien à l'horizon. Sur votre gauche, un buisson épineux. Derrière vous, la pente de la montagne, d'abord rocheuse puis neigeuse.

Si vous arrachez le buisson et le prenez sur votre dos, allez en 41.

Si vous avancez dans le désert, allez en 42.

Si vous grimpez à nouveau la pente, allez en 43.

Vous continuez votre ascension du pic.

À votre droite apparaît un renforcement qui doit dissimuler un abri naturel.

Plus loin à gauche, vous voyez un plateau d'où des pierres disposées en cercle ressortent à travers la neige.

Si vous allez regarder le renforcement, rendez-vous en 48.

Si vous allez regarder le plateau, rendez-vous en 49.

Si vous redescendez vers le désert, rendez-vous en 39.



Vous arrachez le buisson aux branches sèches et l'attachez sur votre dos, par-dessus la roue de la barre du gouvernail.

Quelle idée vous avez eue de la démonter.

Vous vous êtes disputée avec votre compagne ; elle avait le sentiment que votre mission ici courait à l'échec et que vous risquiez votre vie pour rien. Vous lui avez rétorqué que vous accomplissiez une mission envers votre pays et, afin de parer à sa mutinerie, vous avez rendu le bateau ingouvernable.

Lorsque vous êtes partie, vous l'avez entendue se battre avec une des voiles. Peut-être l'a-t-elle détachée par mesquinerie, pour elle aussi emporter une part essentielle du bateau.

Vous remarquez que les trois petits troncs du buisson, une fois dénudés, forment comme un six et un zéro l'un à côté de l'autre. « 60. » Ça ne vous sert à rien pour l'instant.

Si vous remontez la pente, allez en 47.

Si vous vous enfoncez dans le désert, allez en 46.

Vous ne pouvez pas vous enfoncer dans le désert !

Vous n'avez plus aucun moyen de vous repérer depuis que vous avez perdu votre boussole, et puis, vous avez une mission ici que vous n'avez pas encore remplie.

Allez en 44.

Vous revoilà sur la pente.

D'un côté le désert. De l'autre les hauteurs.

Si vous redescendez dans le désert, allez en 44.

Si vous grimpez encore, allez en 47.

Vous vous trouvez en bas de la montagne. Un buisson épineux est à côté de vous. La pente, d'abord rocheuse puis neigeuse, vous attend.

Si vous arrachez le buisson pour l'emporter avec vous, allez en 45.

Si vous repartez à l'assaut de la pente, allez en 43.

Vous arrachez le buisson aux branches sèches et l'attachez sur votre dos, par-dessus la roue de la barre du gouvernail.

Quelle idée vous avez eue de la démonter.

Vous vous êtes disputée avec votre compagne ; elle avait le sentiment que votre mission ici courait à l'échec et que vous risquiez toutes deux votre vie pour rien. Vous lui avez rétorqué que vous accomplissiez une mission envers votre pays et, afin de parer à sa mutinerie, vous avez rendu le bateau ingouvernable.

Lorsque vous êtes partie, vous l'avez entendue se battre avec une des voiles. Peut-être l'a-t-elle détachée par mesquinerie, pour elle aussi emporter une part essentielle du bateau.

Vous remarquez que les trois petits troncs du buisson, une fois dénudés, forment comme un six et un zéro l'un à côté de l'autre. « 60. » Ça ne vous sert à rien pour l'instant.

Vous n'avez plus rien à faire du côté du désert.

Vous remontez la pente et grimpez encore plus haut vers le pic :  
allez en 47.

Vous ne pouvez pas vous enfoncer dans le désert !

Vous n'avez plus aucun moyen de vous repérer depuis que vous avez perdu votre boussole, et puis, vous avez une mission ici que vous n'avez pas encore remplie.

Vous n'avez plus rien à faire en bas de la montagne. Vous grimpez à nouveau le pic et allez en 47.

Vous montez. À votre droite apparaît un renforcement qui doit dissimuler un abri naturel. Plus loin à gauche, un plateau d'où des pierres disposées en cercle ressortent à travers la neige.

Si vous allez regarder le renforcement, rendez-vous en 48.

Si vous allez regarder le plateau, rendez-vous en 49.

Votre corps passe à peine dans la cavité naturelle. Vos yeux s'habituent à l'obscurité.

Vous distinguez deux silhouettes prostrées l'une contre l'autre. En tendant le bras, vous récupérez leur portefeuille dans les poches de leur veste, en assez bon état pour contenir des papiers d'identité encore secs.

Les deux hommes que vous cherchiez sont morts ici. Votre mission est accomplie. La cerise sur le gâteau serait de pouvoir donner la cause de leur trépas dans votre rapport.

Vous allez regarder ce qui se passe du côté du plateau. Allez en 64.



Vous soufflez avec soulagement en retrouvant un terrain plat.

Un cercle de pierres contient de la neige et, quand vous grattez, les traces d'un feu : c'est un ancien foyer. Il y a une bouteille couverte de givre et fermée d'un bouchon de liège à côté. Vous débouchez la bouteille et en sortez un message.

« Le radio ne capte aucune transmission. Dieter est furieux et veut que nous passions plus de temps à la régler. Il sait pourtant que nous n'avons plus d'eau douce. Boire la neige m'a rendu malade. Dieter nous laissera mourir ici plutôt que de renoncer. »

Un message, ce n'est pas ce que vous cherchez. Les deux hommes de la mission de renseignement avortée doivent se trouver encore dans les parages. Morts ou vifs.

Vous devriez jeter un œil au renforcement devant lequel vous êtes passée. Allez en 66.

Vous réalisez votre erreur après avoir mis le feu à la roue.

Vous en aviez besoin pour diriger le bateau.

Vous avez failli à votre mission. Vous êtes la honte de votre patrie. Pour parer à votre déshonneur, il ne reste que la mort.

Pourquoi votre compagne vous a-t-elle tant énervée en arrivant sur cette île ? Pourquoi fallait-il que vous vous sépariez ? Elle ne vous aurait jamais laissé commettre une telle erreur. Vous ne vous seriez jamais laissé autant distraire.

Tout est de sa faute.

Elle vous manque tant.

**FIN.**

Rejouez en retournant au 1.

Vous vous dirigez avidement vers l'objet qui est apparu sur le fond de l'eau.

Oui. Ouiii. Ce sera parfait. Exactement à la bonne taille.

Vous êtes ravi de votre nouvelle coquille.

Derrière vous, une masse rose grisâtre, peut-être comestible. Un peu plus loin, un tas de rocher d'où part un morceau de chose qui bloque la lumière et a la forme d'une algue qui ne suivrait pas le ressac.

Si vous pincez la masse rose, allez en 52.

Si vous vous dirigez vers le tas de rochers, allez en 53.

Vous pincez la masse rose grisâtre. Elle ne réagit pas et vous ne sentez rien, puisque vous êtes actuellement un crustacé et pas une femme aux longs cheveux noirs drapée dans une voile.

Vous pensez « non », mais un crustacé ne comprend pas le mot « non » alors vous ne vous comprenez pas vous-même.

Si vous mangez la masse rose, allez en 33.

Si vous changez d'avis, retournez en 51.

Vous avancez vers les rochers puis grimpez dessus. Votre nouvelle coquille fait des bruits amusants en rebondissant sur les cailloux. Vous allez passer de merveilleux moments, elle et vous. Oh, oui, de merveilleux moments.

Une chose en forme d'algue qui ne suivrait pas le ressac est fichée entre les pierres et le ciel de l'océan.

C'est peut-être comestible.

Si vous pincez la chose qui ressemble à une algue, allez en 54.

Si vous fermez les yeux pour redevenir la femme aux longs cheveux noirs drapée dans une voile, allez en 55.

Vous pincez la chose qui ressemble à une algue. Elle s'use et s'use et s'use et cède sous vos efforts.

Son morceau relié au ciel s'évade vers le large, avec l'ombre ventripotente qui l'accompagnait et que vous ne remarquez que maintenant.

Ce qui signifie que vous, femme aux longs cheveux noirs drapée dans une voile, aviez tort en pensant que le bateau resterait enfoncé dans la plage même si vous ne jetiez pas l'ancre.

Vous n'avez aucun moyen de rejoindre le bateau assez vite pour l'empêcher de dériver hors de portée. Vous n'avez aucun moyen de contacter le quartier général pour qu'on vienne vous secourir.

Vous finirez vos jours sur cette île froide et désertique.

**FIN.**

Rejouez en retournant au 1.

Vous êtes à nouveau la femme aux longs cheveux noirs drapée dans une voile et vous regagnez la plage au plus vite après avoir passé beaucoup trop longtemps dans l'eau sans respirer.

Devant vous, le désert. Sur votre gauche, des cris d'oiseaux. Sur votre droite, un peu plus loin, le bateau.

Pour les oiseaux, allez en 56.

Pour le bateau, allez en 57.

Pour le désert, allez en 58.

Vous vous dirigez vers les oiseaux marins dont les cris déchirent l'air. Vous ignorez à quelles espèces ces volatiles appartiennent.

Un des oiseaux est mort. Ses restes de chair tranchent rouge sur le sable beige. Ses restes de plume vibrent sous le vent du large.

Un autre oiseau vous regarde.

Si vous lui rendez son regard, allez en 34.

Si vous faites demi-tour, allez en 26.



Vous vous retrouvez devant un bateau ancré juste à côté de la plage. Une corde de chanvre en descend et se perd dans l'océan : vous voyez un petit crustacé caché dans une grande bouteille juste à côté. Il manque une voile au mat. Il manque la roue sur la barre du gouvernail dans la cabine.

Si vous retirez la voile qui vous drape pour la remettre au mat, allez en 35.

Si vous tirez sur la corde en chanvre, allez en 36.

Si vous faites demi-tour, allez en 26.

Vous abandonnez la plage pour vous diriger vers le désert.

Le vent lève de larges pelletés de sable qui parviennent toutes à atteindre votre visage.

Vous ne pouvez rien distinguer à l'horizon car vous êtes trop occupée à recevoir du sable dans les yeux.

Si vous fermez les yeux, allez en 59.

Si vous faites demi-tour, allez en 26.

Vos yeux sont fermés.

Le sable arrête de vous les agresser. Vous vous détendez. Le vent pique vos joues. Le murmure de la brise cache le ressac de l'océan.

Si vous fermez les yeux, allez en 61.

Si vous rouvrez les yeux pour jeter un coup d'œil, allez en 63.

Si vous faites demi-tour, allez en 26.

Vous jetez le buisson aux branches sèches sur le foyer, y mettez le feu et faites cuire une de vos rations.

Vous ouvrez le petit opercule d'aluminium. L'odeur de la viande se répand dans l'air et s'envole vers la mer, emporté par la lourde fumée du buisson.

Vous pouvez voir l'océan d'ici mais vous ne vous faites pas confiance pour retrouver le chemin le plus court un fois en bas de la montagne. Il vous faudrait un guide.

Si votre compagne était là, elle pourrait vous aider à utiliser les ressources de votre environnement pour vous en sortir. Après tout, c'est à ça que servent les gens doués de Talent – à ça et à espionner l'ennemi.

Vous n'en revenez toujours pas qu'elle ait osé utiliser son Talent sur vous.

Vous réalisez que ça signifie qu'elle *est* là ; elle devrait pouvoir utiliser son Talent *à travers vous*.

Heureusement, vous avez toujours été plus douée qu'elle pour vous concentrer.

Vous contemplez le feu et laissez vos yeux se fermer. Allez en 67.

Vos yeux sont deux fois fermés.

Une chape d'obscurité vous isole de vos sens. Vous êtes détendue. Vous êtes concentrée. Vous ne vous inquiétez plus de rien.

Ou peut-être que si, un petit peu, pour votre compagne.

Si vous fermez les yeux, allez en 62.

Si vous rouvrez les yeux, allez en 59.

Vos yeux sont fermés trois fois et votre Talent prêt à se déployer.

Vous pensez à joindre votre compagne. Mais à quel numéro ?

Si vous le savez, rendez-vous-y.

Si vous l'ignorez, vous rouvrez les yeux et allez en 61.

Coup d'œil très rapide. Vous distinguez la montagne derrière le désert. Sur la blancheur de sa pente, vous voyez un point sombre se détacher.

Dans votre esprit se forme le nombre « 25 ». Votre compagne est toujours joignable en 25.

Vous ne pouvez pas vous rendre en 25 dès maintenant. Vous n'êtes pas assez concentrée.

Vous fermez à nouveau les yeux. Rendez-vous au 59.

Vous soufflez avec soulagement en retrouvant un terrain plat.

Un cercle de pierres contient de la neige et, quand vous grattez, les traces d'un feu : c'est un ancien foyer. Il y a une bouteille couverte de givre et fermée d'un bouchon de liège à côté. Vous débouchez la bouteille et en sortez un message.

« Le radio ne capte aucune transmission. Dieter est furieux et veut que nous passions plus de temps à la régler. Il sait pourtant que nous n'avons plus d'eau douce. Boire la neige m'a rendu malade. Dieter nous laissera mourir ici plutôt que de renoncer. »

Voilà ce qui est arrivé aux cadavres que vous avez découverts ! Vous veillerez à ce que qu'on se souvienne des deux hommes comme d'individus exemplaires qui ont donné leur vie pour leur patrie.

Allez en 65.



Vous avez faim. Vous possédez un briquet. Vous pourriez dégager la neige du cercle de pierres et faire un feu pour réchauffer une de ces rations fournies dans un petit paquet d'aluminium que vous portez sur vous.

Si vous brûlez la roue de la barre du gouvernail que vous portez sur le dos, allez en 50.

Si vous avez trouvé autre chose à brûler, allez au numéro qui vous a été indiqué à ce moment-là.

Si vous n'avez rien d'autre à brûler et que vous préférez retourner dans le désert, allez en 39.

Votre corps passe à peine dans la cavité naturelle. Vos yeux s'habituent à l'obscurité.

Vous distinguez deux silhouettes prostrées l'une contre l'autre. En tendant le bras, vous récupérez leur portefeuille dans les poches de leur veste, en assez bon état pour contenir des papiers d'identité encore secs.

Vous confirmez que le dénommé Dieter et l'auteur du message subversif trouvé dans la bouteille de verre sont morts ici. Votre mission est accomplie.

Vous avez une petite faim. Il y a justement un foyer sur le plateau : vous pourriez y cuire votre nourriture. Allez en 65.

Vous connaissez la chanson à présent : vous fermez les yeux une deuxième, puis une troisième fois. Vos yeux sont trois fois fermés. Quelle sorte de guide pourriez-vous trouver ? Quelqu'un capable de traverser le désert de l'océan à la montagne en ligne droite...

Un oiseau, évidemment.

Connaissez-vous le numéro d'un oiseau ?

Si oui, rendez-vous-y.

Sinon, votre compagne étant coincée, vous regagnez votre propre enveloppe. Allez en 70.

Vous volez jusqu'au sommet de la montagne et enfouissez votre bec dans la coque brillante remplie de liquide brun et gras.

Une chose vous caresse la tête et si vous ne la pincez pas pour la manger c'est par pure fainéantise.

La nourriture se déplace. Vous la suivez. Elle descend la montagne et vous avec.

Il n'y a soudain plus rien à manger dans la coquille. Vous l'abandonnez et retournez à la plage, sans remarquer la femme aux courts cheveux roux qui porte la roue d'une barre de gouvernail dans son dos et qui vous suit désormais.

Vous fermez les yeux trois fois et redevenez la femme aux longs cheveux noirs drapée dans une voile.

Vous partez attendre votre compagne près du bateau.

Allez en 78.

Vous êtes l'oiseau aux plumes bleues et aux cernes orange. Une odeur alléchante de nourriture descend de la montagne lointaine avec la fumée épaisse d'un feu. Vous avez si faim. Malheureusement, vous n'avez pas assez de réserve en vous pour voler jusque là-bas.

Il vous faudrait un autre repas d'abord.

L'un de vos frères gît les entrailles à l'air non loin. Il n'est pas appétissant mais, dans cet état, tout le monde devient à manger.

La grande eau est de plus en plus avare en nourriture, mais toute votre vie consiste à vous reposer sur elle. Aller pêcher pourrait valoir le coup.

Si vous dévorez votre frère, allez en 73.

Si vous partez pêcher, allez en 74.

Vous êtes de nouveau la femme aux longs cheveux noirs drapée dans une voile et votre compagne se moque tant de vous que vous en avez les larmes aux yeux.

Vous allez voir les oiseaux qui crient. L'un d'eux est réceptif au Talent et porte en lui le nombre 69.

Vous retournez dans le désert, là où vous aviez réussi à vous concentrer malgré votre bouleversement, et refermez les yeux trois fois.

Rendez-vous au 69.

Vous fermez accidentellement les yeux trois fois et redevenez la femme aux longs cheveux noirs drapée dans une voile.

Si vous retournez dans la tête de l'oiseau, allez en 77.

Si vous préférez allez vérifier de vous-même ce que fait ce feignant, allez en 72.

Les plumes de l'oiseau sont bleues, le tour des yeux de l'oiseau est jaune-orange, le bec de l'oiseau est rouge.

Il a encore faim et vous lui avez enseigné le goût du sang. Il se jette à votre visage. Il picore vos yeux. La douleur est insoutenable.

Vous finirez vos jours sur cette île froide et désertique.

**FIN.**

Rejouez en retournant au 1.



Vous ne vous y attendiez pas, mais c'est délicieux !

Vous êtes ivre de la richesse de ce que vous venez de manger.

Si vous fermez les yeux, allez en 71.

Si vous vous dirigez vers l'odeur de nourriture qui vient de la montagne, allez en 68.

La grande eau se déroule sous votre corps effilé. Votre regard fouille sa surface à la recherche d'une proie.

Soudain, vous le voyez : un petit crustacé. Pas un mets de choix, mais il fera l'affaire.

Vous plongez.

Si vous aviez jeté une bouteille à la mer, allez en 75.

Si vous n'aviez rien jeté à la mer, allez en 76.

Le petit crustacé se réfugie dans une nouvelle coquille comme vous n'en avez jamais vu. Votre bec rebondit dessus à votre grand effarement.

Cette pêche est devenue trop compliquée. Vous vous souvenez des entrailles offertes de votre frère.

Il faut bien manger.

Allez au 73.

Vous happiez le petit crustacé et il finit ses jours dans votre gosier.

Ce que vous ignorez, c'est qu'en le mangeant vous avez coupé toute chance à la femme aux longs cheveux noirs drapée dans une voile et à la femme aux courts cheveux roux qui porte la roue d'une barre de gouvernail sur son dos de quitter cette île par leurs propres moyens.

Comment ? C'est bien trop compliqué pour votre petite cervelle d'oiseau aux plumes bleues et aux cernes orange.

Toujours est-il que c'est la

**FIN.**

Rejouez en retournant au 1.

Vous forcez votre retour dans la tête de l'oiseau et le contraignez à suivre l'odeur appétissante de nourriture qui vient de la montagne.

Le Talent n'est pas censé servir à ça, mais quand il le doit, il le doit.

Allez en 68.

Votre compagne est enfin de retour. Elle enlève la roue de la barre du gouvernail de son dos.

Elle vous annonce qu'elle est ravie de constater que vous n'avez pas essayé de fuir l'île mais qu'elle dénoncera tout de même votre insubordination aux autorités compétentes.

Vous saisissez le bord de la voile dont vous êtes drapée à deux mains et menacez de la déchirer.

Elle se rétracte : les mots que vous avez eus n'étaient pas des mots à avoir entre partenaires et elle regrette chacun de ceux qu'elle vous a envoyés.

Vous haussez les sourcils. Elle vous présente ses excuses.

Vous souriez. Vous réinstallez ensemble la roue sur la barre du gouvernail et la voile sur le mât.

Vous tentez de lever l'ancre en tirant sur sa corde en chanvre. L'ancre ne bouge pas. Elle doit être prisonnière des rochers.

Votre compagne est livide.

Vous sautez dans l'eau et fermez les yeux trois fois. Vous trouvez l'esprit d'un petit crustacé et utilisez votre Talent pour devenir lui : allez en 79.

Vous êtes un petit crustacé qui a trouvé une nouvelle coquille en forme de bouteille. Devant vous, une chose longue et brune, comme une algue qui ne bougerait pas sous le ressac.

C'est peut-être comestible.

Vous la pincez. Allez en 80.

La corde en chanvre de qualité discutable cède sous les assauts du petit crustacé.

Vous redevenez la femme aux longs cheveux noirs. Votre compagne vous a lancé la bouée de sauvetage et est parvenue, pour une fois, à ne pas vous assommer avec.

Vous remontez sur le pont du bateau et savourez l'incompréhension admirative dans son regard. Vous aimez vous sentir compétente dans des domaines qu'elle ne saisira jamais.

Le bateau trouve le bon vent. Vous retournez dans votre patrie avec les réponses que votre gouvernement vous a demandé de venir chercher ici. Vous n'êtes plus fâchée avec votre compagne et contemplez l'horizon, votre tête posée sur son épaule.

Tout est bien qui finit bien.

**FIN.**

Allez en 6.