

LE **ROYAUME** DES  
**OMBRES**

FABIEN OLICARD

# MISE EN GARDE

Ce PDF est une extension liée aux différents tomes de la fiction interactive *La Saga de Dagda. Le Royaume des Ombres* est compatible avec tous les livres de la saga à partir du deuxième tome: *La Confrérie de Nuada*.

# LE SIDH

Les Apprentis qui connaissent l'existence du Royaume des Ombres ne détiennent ce savoir que pour une seule raison: ils sont morts. Ni plus, ni moins. Désorientés, les humains qui franchissent le fragile voile de la vie restent piégés dans le Sidh, errant à travers les landes poussiéreuses, inconscients qu'ils ne font plus partie du monde des vivants.

Le Royaume des Ombres est l'antichambre de la mort, un lieu sans commencement ni fin. Il est impossible de s'y repérer, tant tout y est identique, à l'exception d'un immense tumulus de 85 mètres de diamètre qui trône en son centre.

Les âmes errantes, condamnées à arpenter cette contrée, sombrent lentement dans une folie éternelle, sans jamais connaître le repos. Le paysage se limite à un sol grisâtre, où chaque pas soulève des volutes de poussière qui saturent l'air. Ici, le concept de température n'existe pas, tout comme il n'y a ni odeur, ni son et encore moins de notion du temps.

Le Dagda, maître du temps et de l'éternité, a façonné cette lande pour y établir sa résidence. Selon les Sages, le tumulus serait *Brug na Boinne*, la demeure privée du

Dagda. Si tel est le cas, il semble que Dagda ait déménagé depuis une éternité...

La légende raconte que certains dieux peuvent traverser le Sidh comme vous emprunteriez un simple sentier. En réalité, il est extrêmement facile d'entrer dans ce royaume... Le véritable défi est d'en sortir! Quelques Champions du Dagda (des demi-dieux) ont réussi l'exploit d'y pénétrer sans mourir, invités par une Bansidh ou un autre dieu. Mais pour un humain ordinaire, chaque instant passé dans ce Royaume semble être de quelques heures, alors que l'éternité fait son œuvre: ces secondes ressenties se transforment en mois, en années, en siècles... Si bien qu'en retournant dans le monde des vivants, ils sont rattrapés par le temps et finissent en un tas de poussière.

Cependant, le Dagda a prévu des exceptions pour ceux qu'il juge dignes de son regard. Il a dispersé trois Gouttes de Temps dans le Sidh. Toute âme humaine qui s'abreuve de l'une de ces Gouttes est propulsée à nouveau dans la vie, à un moment clé précédant sa mort. À ce jour, aucune de ces Gouttes n'a été trouvée...

# FEUILLE

## DES OMBRES

### LOCALISATION

#### MORT 1

Tome

.....

.....

Chapitre

.....

Résurrection

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

#### MORT 2

Tome

.....

.....

Chapitre

.....

Résurrection

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

#### MORT 3

Tome

.....

.....

Chapitre

.....

Résurrection

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

# LES RÈGLES

Apprenti de l'Académie, Dagda a porté son regard sur vous suite à votre aventure dans *La Harpe des quatre saisons*. À compter de ce jour, la mort ne sera plus une fatalité: soit vous réussirez à ressusciter, soit vous serez condamné à errer dans **LE ROYAUME DES OMBRES**...

Ce livre est compatible avec tous les tomes de *La Saga de Dagda* à partir du deuxième tome: *La Confrérie de Nuada*. Lorsque vous mourrez dans l'une de vos quêtes, votre âme est transportée dans le Sidh (*Le Royaume des Ombres*) où vous devrez trouver une Goutte de Temps afin de ressusciter dans votre quête en cours.

# DÉROULEMENT

Lorsque votre personnage meurt, les pages que vous lisez vous invitent à rejoindre *Le Royaume des Ombres* et vous indiquent comment remplir votre **CAPSULE DE MORT**. Ouvrez cette extension à la page **FEUILLE DES OMBRES** et reportez les informations dans la première **CAPSULE DE MORT** disponible. Il y en a 3 en tout, ce qui signifie que vous pourrez tenter 3 résurrections au total.

S'il s'agit de votre première incursion dans **LE ROYAUME DES OMBRES**, rendez-vous immédiatement au **1**.

S'il ne s'agit pas de votre première fois dans le Sidh, rendez-vous au numéro inscrit dans la capsule **LOCALISATION** disponible sur la **FEUILLE DES OMBRES**.

Lorsque vous aurez trouvé une Goutte de Temps, l'extension vous indiquera ce que vous devrez noter dans la capsule **LOCALISATION**. Puis vous pourrez regarder dans la **CAPSULE DE MORT** la plus récente à quel chapitre de quel tome vous devez ressusciter afin de reprendre votre aventure initiale.

## 1

Mais... que s'est-il passé? Comment êtes-vous arrivé ici? Vos souvenirs sont flous. Un paysage différent et une douleur fulgurante persistent dans votre esprit. Vos yeux scrutent les alentours. Il n'y a autour de vous qu'un sol poussiéreux, aussi gris que les montagnes qui bordent l'Académie. Le relief est plat, l'air saturé de particules. Aucune odeur ne parvient à vos narines et la douleur, dont le souvenir devient de plus en plus net, a disparu.

Une pensée traverse votre esprit. Et si vous étiez mort? Le Sidh existerait et votre aventure aurait pris fin brutalement. Franchir le fragile voile de la vie est une première pour vous. La perspective d'errer dans cette lande pour l'éternité ne vous réjouit guère. Devant vous s'étend une plaine désolée, figée dans un crépuscule sans fin. Le ciel, d'un gris perlé, se fond dans la terre, comme si tout le paysage n'était qu'une vaste étendue d'ombres et de cendres.

Les âmes errent dans ce Royaume, des silhouettes fantomatiques glissent sans but à travers cette lande infinie. Elles semblent chercher quelque chose. Un souvenir oublié, peut-être, ou une rédemption. Tout ici n'est que vide et abandon. Parfois, un éclat fugace traverse l'atmosphère, tel un reflet argenté dans la brume et les âmes s'immobilisent, saisies par une promesse qui perce brièvement le voile du Sidh. Mais, après un

battement de cœur inexistant, l'éclat s'évanouit et emporte avec lui l'illusion d'une résurrection.

Le Sidh n'est ni l'enfer ni le paradis. Il est l'endroit où l'âme se détache du corps, un entre-deux sans fin. Ici, même les souvenirs finissent par s'éteindre. Si vous ne faites rien, vous deviendrez l'une de ces ombres qui disparaissent dès qu'on s'en approche. Une ancienne leçon de l'Académie de Dagda vous revient en mémoire. On raconte que le Dagda aurait dispersé des Gouttes de Temps dans le Sidh, destinées aux âmes courageuses n'ayant pas terminé leur mission de vie... Impossible de savoir à quoi ressemblent ces Gouttes, ni même si cette légende est vraie, mais avez-vous vraiment mieux à faire pour le moment que de les chercher ?

Puisque tout se ressemble ici, peu d'options s'offrent à vous. Continuer d'avancer en vous rendant au **183**.

## 14

Vous prenez cette direction, suivant un instinct que vous ne comprenez pas vraiment. Ici, les décisions ne semblent pas guidées par la raison, mais par une mémoire non humaine, presque animale. À chaque pas, la plaine grise se referme sur vous comme une brume sans humidité. Il n'y a plus de traces sur le sol, plus d'ombres. C'est autre chose, un vide plus profond. Une absence de sensation.

Puis, un son. Infime. Un écho, peut-être. Le froissement d'un tissu, ou le cliquetis d'un bijou contre une pierre. Vous vous arrêtez, en alerte. Le bruit ne revient pas. Pourtant, vous êtes sûr de l'avoir entendu. Vous observez, lentement, sans bouger. Une silhouette floue est là, à quelques pas, à moitié fondue dans le gris ambiant. Elle ne bouge presque pas. Elle se frotte le lobe de l'oreille entre le pouce et l'index. Elle vous regarde peut-être. Ou bien elle attend. Mais dès que vous tentez de l'approcher, elle se désagrège. Une cendre de plus dans cette mer terne. Le labyrinthe vous teste. Il joue.

Pour faire volte-face, rendez-vous au **202**. Pour tourner à gauche, rendez-vous au **41**. Pour tourner à droite, rendez-vous au **110**.

## 15

Les trois Gouttes sont désormais toutes barrées. Vous avez traversé **LE ROYAUME DES OMBRES** dans ses moindres recoins, exploré ses plaines sans fin, ses couloirs perdus, ses énigmes. Vous avez croisé des ombres, défié des jeux. Et vous êtes revenu. Deux fois. Deux résurrections.

Mais cette fois-ci, vous le savez : ce sera la dernière.

Aucune autre Goutte ne pourra vous sauver. Vous êtes arrivé au bout du voyage... ou du moins, de celui que cette extension peut vous offrir. Peut-être existe-t-il une suite, un autre passage dans les profondeurs du Sidh. Pour le découvrir, vous pouvez rester brancher sur le Canal ou consulter [www.LaSagaDeDagda.fr](http://www.LaSagaDeDagda.fr)



Mais pour l'heure, il n'est plus question de tergiverser. Une dernière chance vous est accordée.

Consultez la case **RÉSURRECTION** de la dernière **CAPSULE DE MORT** de votre **FEUILLE DES OMBRES**. Retournez immédiatement au chapitre indiqué, dans le tome mentionné dans cette même capsule.

Et que la chance vous accompagne.

## 18

Le regard toujours en alerte, vous cherchez désespérément un indice. Le sol reste gris, les cendres impassibles, mais une sorte de brise se lève. Elle n'a ni température ni odeur, mais elle existe. Elle glisse contre vous sans vous toucher vraiment, c'est un souvenir de vent. Cela suffit à réveiller en vous une sensation que vous aviez déjà oubliée.

Vous remarquez les marques. Légères, courbes, répétées. Elles serpentent à travers la plaine, effleurant la surface comme si un corps long et souple s'y était déplacé récemment. Vous vous penchez, les suivez sur quelques pas... et elles disparaissent brutalement. La créature, quelle qu'elle fût, s'est fondue dans la terre. Un bourdonnement, très léger, traverse l'air. Vous le sentez davantage que vous ne l'entendez. Il résonne au creux de votre esprit. Quelque chose approche? Ou s'éloigne?

Pour faire volte-face, rendez-vous au **225**. Pour aller à gauche, rendez-vous au **40**. Pour aller à droite, rendez-vous au **41**.

## 19

Vous vous asseyez en silence sur la pierre désignée.

– Fallait bien que tu t'assoies, grogne-t-il, sa voix rocailleuse, mais posée. Y a des choses qu'on n'peut pas comprendre en restant debout.

Il repose sa chope, qui s'effrite immédiatement en poussière. Comme si elle n'avait jamais existé.

– Tu veux sortir d'ici? Moi aussi. Mais y a des règles.

D'un geste, il fait apparaître une table basse entre vous deux. Deux dés usés y sont posés. Soudain, la porte derrière vous s'effondre, se transformant en nuage de poussière fine. Plus aucune échappatoire. Le Nain sourit.

– Bien. On joue.

Il vous explique les règles :

– Lance deux dés. Si tu fais un double, tu marques 1 point. Ensuite, moi, je lance. Si je fais un double, je marque un point. Le premier à 3 points gagne.

*Vous devez jouer en lançant tour à tour les dés pour vous, puis pour le Nain.*

– Mais attention ! Si c'est moi qui marque les 3 points en premier, alors tu dois continuer à jouer. Il faudra que tu me battes avec 3 points d'écart ! Par exemple, 7 contre 4. Mais, dès que j'aurai 3 points, tu auras un bonus : à chaque fois que la somme de tes dés sera 7, tu pourras relancer sans attendre mon tour.

Le jeu commence. Si vous êtes le premier à atteindre 3 points (ou à le battre ensuite avec 3 points d'écart après avoir déclenché la règle du 7), rendez-vous au **227**. Sinon, continuez à jouer jusqu'à ce que vous y parveniez !

## 20

Le mot quitte vos lèvres. À cet instant précis, la stèle émet une vibration, imperceptible aux oreilles, mais bien réelle pour vos os. Lentement, la gravure du coffre s'extrait de la pierre, se dématérialise de la roche pour devenir un véritable objet, posé à vos pieds.

Un coffre. Réel. Concret. Le couvercle se soulève de lui-même. À l'intérieur, posée sur un lit de poussière grise parfaitement lissée, une Goutte de Temps! Elle est à vous. Vous l'avez trouvée. Gagnée.

Vous penchez votre visage au-dessus. Alors, dans les jeux de lumière mouvants, deux chiffres apparaissent. Un 2. Puis un 0. La réponse à la stèle. Les chiffres se forment, flottent un instant dans la surface, puis s'effacent comme s'ils n'avaient jamais été là. Un message du Sidh? Une clé? Instinctivement, vous comprenez qu'il vous faut noter «  $G2 = 20$  » sur vos **FEUILLES DE NOTES**, à la fin de l'ouvrage.

Pour découvrir ce qu'il advient en la touchant, rendez-vous au chapitre **173**.

## 32

Vous tendez vos doigts vers la Goutte de Temps. Elle vibre en écho avec votre approche. Votre paume se fige un instant... puis vos doigts franchissent la distance.

Le contact est presque imperceptible. Mais l'effet est immédiat.

Le sol disparaît sous vos pieds. Une lumière vive explose autour de vous. Le Sidh implose sans bruit, comme une toile qu'on déchire en son centre. Le gris s'efface. L'espace s'évide. Votre être est projeté au-delà de tout ce que vous avez connu ici. Vous ne tombez pas : vous vous disséminez. L'ombre, le froid, la poussière... balayés.

Vous ne sentez plus rien, si ce n'est une tension immense dans ce qui vous reste de conscience. Des images jaillissent, brèves et tranchantes. Un battement. Le vôtre. Suivi d'un autre. L'éclat vous traverse, et avec lui, la mémoire revient. Vous revenez.

Barrez immédiatement une Goutte de Temps présente à la fin de l'ouvrage sur la page **GOUTTES DE TEMPS**. Si vous venez de barrer la dernière, rendez-vous immédiatement au **15**.

Sinon, retournez immédiatement au chapitre inscrit dans la case **RÉSURRECTION** de la dernière **CAPSULE DE MORT** de votre **FEUILLE DES OMBRES**, dans le tome mentionné dans cette même **CAPSULE DE MORT**.

Et, disons-le franchement, espérons que vous ne reveniez jamais dans le Sidh...

### 34

Vous observez le dé rouler sur la surface noire et lisse de la table. Il ralentit... puis s'arrête. Ce n'est pas le chiffre que vous aviez prononcé. Sans une alerte, la lame descend.

Tranchante, rapide, chirurgicale!

Votre main se détache net. Elle tombe sur la table et se désagrège immédiatement en une fine poudre grise, identique à celle qui recouvre le sol du Sidh. Vous la regardez, un peu stupéfait. Vous n'avez pas mal. Aucune sensation. C'est étrange. Votre esprit vous crie que vous devriez hurler, reculer, mais rien ne vient. Vous êtes déjà mort, après tout. Vous baissez les yeux : votre main est de retour. Entière. Intacte. Comme si rien ne s'était passé.

L'instrument est de nouveau prêt, comme si l'échec n'avait jamais eu lieu. Une autre chance. Ou pas. Vous pouvez retenter votre chance à la Table de la Chance, rendez-vous au **60**. Ou bien quitter la pièce pour retourner dans le couloir, rendez-vous au **195**.

Vous vous asseyez en silence sur la pierre désignée.

– Fallait bien que t’t’assoies, grogne-t-il, sa voix rocailleuse, mais posée. Y a des choses qu’on n’peut pas comprendre en restant debout.

Il repose sa chope, qui s’effrite immédiatement en poussière. Comme si elle n’avait jamais existé.

– Tu veux sortir d’ici ? Moi aussi. Mais y a des règles.

D’un geste, il fait apparaître une table basse entre vous deux. Deux dés usés y sont posés. Soudain, la porte derrière vous s’effondre, se transformant en nuage de poussière fine. Plus aucune échappatoire. Le Nain sourit.

– Bien. On joue.

Il vous explique les règles :

– Lance deux dés. Si tu fais un double, tu marques un point. Ensuite, moi je lance. Si je fais un double, je marque un point. Le premier à trois points gagne.

*Vous devez faire le jeu en lançant tour à tour les dés pour vous, puis pour le Nain.*

– Mais attention ! Si c’est moi qui marque les 3 points en premier alors tu dois continuer à jouer. Il faudra que tu me battes avec trois points d’écart ! Par exemple 7 contre 4. Mais dès que j’aurai 3 points tu auras un bonus : à chaque fois que la somme de tes dés fera 7, tu pourras relancer sans attendre mon tour.

Le jeu commence. Si vous êtes le premier à atteindre 3 points (ou à le battre ensuite avec 3 points d’écart après avoir déclenché la règle du 7), rendez-vous au **227**. Sinon, continuez à jouer jusqu’à ce que vous y parveniez !

## 38

La lumière verte vous conduit dans un couloir plus étroit où le plafond semble s’abaisser lentement. Au bout du couloir, une ouverture mène à une pièce circulaire. Des centaines de fils argentés y pendent du plafond, créant une sorte de rideau suspendu.

Vous avancez prudemment, écartant les fils du bout des doigts. Leur contact provoque un frisson : des bribes de pensées, de souvenirs qui ne sont pas forcément les vôtres, traversent votre esprit. Au centre de la pièce, les fils laissent la place à deux passages.

Si vous choisissez de suivre le passage où les fils deviennent rougeâtres, rendez-vous **108**. Si vous suivez les fils argentés, rendez-vous au **187**.

## 40

Vous espérez que cette énième bifurcation vous tirera enfin de l'étreinte morne du labyrinthe. Le décor est figé, mais un détail change. Subtilement. Vos pas laissent cette fois une trace brève dans la poussière devenue plus sombre. Cela ne dure qu'un instant, puis le sol redevient sec, comme s'il vous refusait le droit de marquer votre passage. Le ciel aussi semble plus bas. Vous avez la curieuse impression qu'il s'incline vers vous, que la brume se resserre, vous obligeant à baisser légèrement la tête. L'espace autour devient oppressant, non par des murs, mais par la densité même du vide. Le silence, ici, n'est plus seulement absence de son, il devient une présence. Une silhouette surgit au loin. Vous clignez des yeux. Ce n'est qu'un mirage. Ou une mémoire. Rien de tangible ne reste jamais ici. Il faut avancer. Encore.

Pour faire volte-face, rendez-vous au **225**. Pour aller à gauche, rendez-vous au **110**. Pour aller à droite, rendez-vous au **18**. Pour continuer tout droit, rendez-vous au **14**.

## 41

Vous avancez encore, espérant que cette direction vous mène ailleurs. La plaine s'étire toujours à l'infini. Pourtant, à mesure que vous avancez, l'air semble plus lourd, chargé d'humidité, comme si la poussière s'était

épaissie d'un seul coup. Vos pas deviennent plus lents, freinés par un sol collant et instable.

Vous baissez les yeux. Sous vos pieds, la poussière est devenue un peu plus cendre. Noire, épaisse, presque grasse. À chaque pas, vos traces disparaissent instantanément. Mais déjà tout s'efface. Le gris reprend ses droits. Seuls quelques grains noirs sur le sol vous confirment que vous avez vu quelque chose. Vous êtes peut-être sur une nouvelle voie. Ou dans un piège plus profond.

Pour faire volte-face, rendez-vous au **202**. Pour tourner à droite, rendez-vous au **14**. Pour aller tout droit, rendez-vous au **93**.

### **43**

Un grondement sourd secoue le sol alors que votre réponse résonne dans l'air comme une vérité oubliée. L'œil cligne à nouveau, puis disparaît dans un battement silencieux. Une ouverture s'ouvre dans le mur opposé, dévoilant une salle minuscule, presque intime. Au centre repose un sarcophage de pierre noire.

Rendez-vous au **220**.

## 45

Le dé s'immobilise. Vous savez, avant même de lire sa face, que vous avez perdu. Encore. La lame descend sans attendre. Votre main tombe et se transforme immédiatement en poussière, identique à celle du sol. Toujours aucune douleur. Toujours ce sentiment dérangement que le Sidh s'amuse doucement de votre persistance.

Votre main réapparaît aussitôt. Entière. Prête. Intacte. La Table de la Chance propose encore de jouer. Vous restez un instant là, les yeux rivés sur votre main neuve, hésitant entre la fascination et l'absurdité. Ce jeu n'a ni récompense immédiate, ni punition véritable. Seulement une épreuve. Une chance à prendre. Ou à abandonner. Mais si vous êtes ici, c'est que vous cherchez quelque chose. Un espoir. Une Goutte de Temps peut-être? Alors?

Pour retenter votre chance une fois encore, rendez-vous au **60**. Pour quitter la pièce et poursuivre votre route dans le couloir, rendez-vous au **195**.

## 54

La tentation est trop forte. Vous contournez un autre coffre. Vous soulevez le couvercle, lentement. Il ne grince pas. Il s'ouvre. À l'intérieur, vous découvrez des rouleaux de parchemin soigneusement noués par des

fil d'or, des pierres brutes, et des pièces d'argent. C'est votre jour de chance !

Pour ouvrir un nouveau coffre, rendez-vous au **192**. Pour empocher ce que vous avez trouvé et quitter la pièce, rendez-vous au **75**.

## **57**

Vous avancez sans vous retourner. Le couloir se referme sur vous avec une neutralité parfaite. Les torches bleutées continuent d'éclairer votre progression, mais vous ne leur prêtez plus attention. Il y a une légère inclinaison dans le sol. Très légère, presque imperceptible. Le couloir descend. Ou peut-être monte. Difficile à dire dans cet espace confiné.

Pour continuer, rendez-vous au **71**.

## **60**

Votre main, miraculeusement régénérée, ne garde aucune trace de ce qu'elle a subi. Pourtant, vous vous souvenez très bien. Le bruit sourd de la lame. La poussière. L'absence totale de douleur. Alors malgré cela, vous décidez de recommencer.

Lentement, vous introduisez de nouveau votre main dans l'ouverture prévue à cet effet. La surface vous semble plus glacée que la première fois.

Prononcez immédiatement un chiffre compris entre 1 et 6. Puis jetez un dé à 6 faces.

Vous murmurez un chiffre. Votre voix résonne à peine dans la pièce silencieuse. Le dé roule. Vous retenez votre souffle... Enfin mentalement puisqu'il n'existe plus.

Si le résultat sur le dé est différent du chiffre que vous venez de prononcer, alors rendez-vous au **45**. Si le résultat est identique à votre chiffre, alors rendez-vous au **138**.

## 61

Le couloir se prolonge, toujours bordé par les torches aux flammes bleues et fantomatiques. Après quelques dizaines de pas, votre regard est attiré par une ouverture sur votre gauche. Une lourde porte, encastrée dans la pierre, se dresse là, massive et fermée, mais sans verrou apparent. Le bois est ancien. Vous n'aurez aucun mal à rentrer dans cette pièce. Mais le couloir continue aussi devant vous.

Pour pousser la porte et entrer dans la salle, rendez-vous au **79**. Pour continuer tout droit dans le couloir, rendez-vous au **195**.

## 64

Le tumulte des particules s'apaise lentement. La lumière s'estompe et la poussière retombe, couvrant à nouveau la pierre noire du sarcophage. Vos oreilles bourdonnent encore, votre main tremble, mais vous êtes indemne.

Et là, au centre du sarcophage, reposant dans une fine couche de cendre grise, une Goutte de Temps scintille doucement. Plus petite que les précédentes. Vous savez ce que vous devez faire. Ce n'est pas la première fois que vous tendez la main vers une Goutte.

Rendez-vous au **82**.

## 66

Vous baissez les yeux vers le sol gris, morne et sans éclat, puis relevez la tête dans l'espoir de retrouver un repère, une direction, n'importe quoi. Mais il n'y a rien. Absolument rien. La plaine s'étend devant vous à perte de vue, uniforme. Plus aucun repère, comme si l'univers s'était vidé de ses contours. Plus aucune silhouette. Plus de lumière, plus de mouvement.

Derrière vous pourtant quelque chose est apparu. Un Nain, accroupi sur une pierre plate, sirote tranquillement une chope remplie de poussière, semblable à celle qui recouvre tout ici. Il ne vous regarde pas, ne

parle pas. Il boit sa poussière. Lentement. Comme si tout était parfaitement normal.

Votre instinct vous souffle de reprendre la route sans accorder d'attention à cette apparition incongrue. Mais une autre voix en vous, plus curieuse, vous incite à engager la conversation. Pour continuer votre route sans prendre en compte le Nain derrière vous, rendez-vous au **177**. Si vous préférez lui parler, rendez-vous au **188**.

## 71

Sur votre gauche, une nouvelle porte se détache du mur, la troisième. Elle est plus modeste que les précédentes, de taille humaine, faite de bois sombre, encadrée de fer mat. Face à vous, le couloir se termine. Pas brusquement, non. Il s'efface plutôt dans la pierre elle-même, comme si le passage s'était fondu dans un mur. Mais ce n'est pas un mur tout à fait ordinaire.

C'est une stèle.

Elle est taillée directement dans le roc, haute d'environ deux mètres, légèrement inclinée vers vous. Des lignes gravées en relief.

Pour pousser la porte et entrer dans la salle, rendez-vous au **135**. Pour vous avancer vers la stèle, rendez-vous au **133**.

## 75

Vous en avez déjà assez. Vous vous redressez, les yeux encore attirés par les trésors étincelants. Il est temps d'empocher votre butin ! Mais la fascination laisse place à une lucidité brutale... Vous n'avez pas de sac ! Pas de besace. Pas même de poches ou d'**INVENTAIRE** ! Pas de moyen de transporter quoi que ce soit. Vous êtes une âme, pas un corps. Et même si vous pouviez emporter ces merveilles, où iraient-elles ? Elles ne pourraient venir dans le monde des vivants. Cela n'a aucun sens.

Au moment où ces pensées vous traversent, les coffres vibrent. Puis, un à un, ils s'effondrent. Les métaux se désagrègent, les bijoux s'évaporent dans un nuage de cendre grise. Tout retourne à la poussière du Royaume des Ombres. Comme si cela n'avait jamais existé. Vous vous tenez au milieu de la poussière. Encore.

Sans un mot, vous sortez de la salle, rendez-vous au **57**.

## 79

Vous pénétrez dans une pièce circulaire, faiblement éclairée par les mêmes flammes bleutées suspendues aux murs. Au centre trône une table en pierre noire,

polie comme du verre. Un petit panneau y est fixé, gravé « Table de la Chance ».

Sur la table repose un étrange dispositif. Une sorte de guillotine miniature, qui fait la taille d'une main. L'objet vous invite à jouer. Juste... un jeu. Vous vous approchez. Votre curiosité est plus forte. Après tout, dans le Sidh, qu'avez-vous vraiment à perdre? Vous glissez votre main dans l'ouverture.

Prononcez immédiatement un chiffre compris entre 1 et 6. Puis jetez un dé à 6 faces.

Si le résultat sur le dé est différent du chiffre que vous venez de prononcer, alors rendez-vous au **34**. Si le résultat est identique à votre chiffre, alors rendez-vous au **138**.

## 82

Votre main s'approche de la Goutte de Temps.

Sur vos **FEUILLES DE NOTES**, deux lignes vous sautent aux yeux: G1 et G2. Elles semblent avoir perdu leur sens. Rayer ces indices immédiatement de vos notes.

Enfin inscrivez **TERMINÉ** dans la case **LOCALISATION** de votre **FEUILLE DES OMBRES**.

Rendez-vous à présent au **215**.

### **93**

Vous poursuivez votre chemin, guidé par une volonté que vous ne comprenez plus tout à fait. Ici, il n'y a ni faim, ni fatigue, ni véritable corps, mais vous avancez, encore et encore. Ce n'est pas un espoir qui vous anime, c'est un refus. Celui de devenir une ombre de plus, oubliée et dissoute dans le gris. Le sol ne varie pas. Pourtant, un détail attire votre attention. Un frémissement presque imperceptible dans la poussière, comme si quelque chose avait bougé sous vos pieds. Vous vous arrêtez. Le silence se referme aussitôt.

Rien.

Et puis... une sensation. Fugace. L'impression d'avoir été observé. De près. Vous tournez sur vous-même. Personne. Pas même une silhouette à l'horizon.

Le Sidh joue avec vos nerfs. Il use vos pensées, étire vos perceptions, vous isole peu à peu de tout ce que vous étiez. Et pourtant, au loin, une forme. Un relief. Infime, mais réel. Quelque chose dépasse du sol. Une anomalie dans cet univers trop lisse.

Un signe. Qui ne disparaît pas! Il faut aller voir. Pour continuer vers cette forme, rendez-vous au **186**.

## 108

La couleur rouge vous mène dans une salle austère. Quatre statues sont disposées en cercle au centre de la pièce, chacune tournée vers l'intérieur. Elles représentent un cerf, un serpent, un corbeau et un ours. Leurs yeux sculptés semblent vous suivre. Au centre, une dalle gravée indique les mots suivants :

Le silence est d'or

Mais quand nous parlons, nous prenons notre temps.

10 mots par minute.

Avant nous étions 11. Mais le Sidh a réduit  
en cendre 7 d'entre nous.

Le nombre de mots prononcés lorsque nous parlions  
2 minutes au sommet de notre gloire n'était pas fortuit.

La présence des statues s'intensifie, comme si elles attendaient une réponse.

Si vous pensez savoir de quoi parle la dalle, rendez-vous au chapitre indiqué par la réponse. Sinon vous pouvez rebrousser chemin jusqu'à la lumière verte, rendez-vous au **38**.

## 110

Vous tournez, vous avancez, vous ne savez jamais trop où vous allez tout en poursuivant votre errance. Vous vous attendiez à retrouver le même vide, la même poussière, mais le sol est plus ferme sous vos pas. Moins friable. Et puis, il y a le son. Un rythme. Faible, distant. Un tambourinement étouffé, à intervalles réguliers. Votre cœur ne bat plus et pourtant ce son réveille une pulsation en vous. Vous avancez, intrigué. Les brumes se font plus épaisses. Là, tout près, une forme. Une sorte de structure dressée, haute et fine. Un pilier? Une borne? Vous vous approchez, mais elle s'efface dès que vous tendez la main. Le Sidh vous interdisait de toucher quoi que ce soit de tangible. Le tambour s'est tu. Le silence est revenu. Et avec lui, cette impression déroutante que vous tournez toujours en rond. Ce chemin était différent. Il doit mener quelque part. Il le faut.

Pour faire volte-face, rendez-vous au **130**. Pour aller tout droit, rendez-vous au **93**.

## 118

Vous ouvrez les yeux pour la énième fois, vous êtes de retour dans le Sidh. Dans une pièce, un château, un donjon? Impossible de déterminer ces lieux que forme et déforme la poussière omniprésente.

Le silence vous accueille, toujours aussi lourd, toujours aussi épais. Pas une âme errante à l'horizon. Seulement une intersection, aux lignes géométriques, comme si quelqu'un ou quelque chose avait voulu structurer ce coin du néant. Trois lanternes pendent au-dessus de vous, suspendues sans corde ni crochet. Chacune brille d'une lumière différente.

Une lanterne bleue émet une couleur presque rassurante. Celle de gauche, la verte, brille plus intimement. Enfin, la rouge provoque une lueur étrange.

Les trois couloirs sont identiques, plongés dans l'ombre après quelques mètres. Mais il vous faut choisir. Car ici, rester sur place, c'est déjà commencer à disparaître.

Si vous suivez la lumière bleue, rendez-vous au **244**.  
Si vous suivez la lumière verte, rendez-vous au **38**.  
Si vous suivez la lumière rouge, rendez-vous au **108**.

## 119

Vous approchez votre visage du texte. La stèle vous livre son secret, sous la forme d'une énigme :

Ils étaient vingt-quatre debout dans une barque,  
sur la rivière du Sidh.

La barque avance sans rame, sans voile, sans bruit.

Premier arrêt : un tiers descend. Personne ne monte.

Deuxième arrêt : la moitié des voyageurs restants quitte la barque. Cette fois, il monte trois fois plus de personnes que la première fois.

Troisième arrêt : deux descendent. Sept montent.

Tout à coup, tous s'assoient... sauf trois.

Vous qui lisez ces mots, dites-moi : si vous comptez seulement les pieds des âmes assises dans la barque... Combien y en a-t-il ?

Réfléchissez bien. Une seule réponse est juste. Une fois la réponse trouvée, rendez-vous au chapitre correspondant au bon résultat.

### 130

Vous rebroussez chemin, ou du moins, vous essayez. Dans ce labyrinthe sans mur, aucune direction ne semble plus fiable qu'une autre. Vous progressez à travers la plaine grise, vos pieds soulevant des volutes de poussière identiques à celles que vous avez laissées derrière vous. Le silence est pesant, oppressant, à tel point que même vos pensées sont étouffées.

Soudain, une ombre traverse le ciel terne. Vous levez la tête et votre souffle se suspend, même si vous n'en avez plus. Une silhouette gigantesque fend les brumes. Un Dragon. Un Dragon d'Eau. Son corps translucide vole lentement, majestueusement, mais vous remarquez une entaille le long de son flanc. Il est blessé. Sa forme vacille, se déforme, puis disparaît dans un

éclat diffus, avalé par les cieux du Sidh. Un mirage ? Un souvenir ? Un présage ? Qu'importe. Vous êtes toujours perdu, et il vous faut choisir une direction. Une chance, peut-être.

Pour faire volte-face, rendez-vous au **225**. Pour aller tout droit, rendez-vous au **202**. Pour tourner à gauche, rendez-vous au **110**. Pour tourner à droite, rendez-vous au **93**.

### 133

Vous vous tenez devant la stèle. Elle domine l'espace, elle contient quelque chose. Une information. Une clé. Les symboles gravés dans la roche scintillent très légèrement, à peine perceptibles. L'ensemble forme un texte. Mais ce n'est pas ce qui attire d'abord votre attention.

À la base de la stèle, un dessin. Non... plus qu'un dessin. Une gravure en relief d'un coffre, d'une précision déroutante. Il semble si réel que vous tendez la main par réflexe. La pierre sous vos doigts est froide, mais l'illusion est parfaite. Les charnières, les ornements, même la serrure apparaissent en trois dimensions.

Pour lire le texte gravé dans la pierre, rendez-vous au **119**.

## 135

La pièce est nue, circulaire, creusée dans la roche comme les autres, mais ici, aucune torche ne brille. Et pourtant, vous voyez parfaitement. Une lueur diffuse semble émaner des murs eux-mêmes. Et au centre de la pièce... le Nain. Encore lui ! Il n'avait pas disparu finalement.

Assis sur une pierre plate, le dos droit, sa chope à la main, il sirote tranquillement sa poussière grise. Il ne lève pas les yeux vers vous, comme s'il vous avait vu entrer bien avant que vous ne franchissiez le seuil. Il lève sa main libre et, de l'index, il désigne une seconde pierre posée en face de lui.

Son geste n'a rien d'hostile, ni même d'impatient. C'est une invitation.

Vous pouvez vous asseoir devant lui pour découvrir ce qu'il veut vous montrer, rendez-vous au **19**. Ou bien sortir de la pièce et vous approcher de la stèle dans le couloir, rendez-vous au **133**.

## 138

Le dé roule... s'arrête... C'est le bon chiffre ! Une étrange lumière bleutée se diffuse autour de votre main encore posée dans l'ouverture de la guillotine. Vous sentez une légère pression, puis un objet se matérialise dans votre

paume. Vous retirez lentement votre main et découvrez un parchemin enroulé.

Vous le déroulez. En lettres fines et dansantes, vous lisez : « Le tiers de 24 est 8. Et 3 fois rien ne donneront toujours pas plus que rien. »

Vous restez un moment à fixer ces mots. Vous vous attendiez à... plus. Vous baissez les yeux. La Table de la Chance, la guillotine et même le parchemin dans vos mains se désagrègent soudainement. En quelques secondes, il ne reste plus rien, si ce n'est la poussière grise omniprésente.

Pour sortir de la pièce et reprendre le couloir, rendez-vous au **195**.

## **145**

Vous décidez de marcher en direction de la vague lumineuse. Vos jambes avancent d'elles-mêmes, comme si une force invisible vous attirait irrésistiblement. Le paysage autour de vous semble se déformer, tandis que le souvenir de la clarté bleutée envahit vos pensées.

À mesure que vous progressez, l'air devient plus dense, presque palpable. Une désagréable sensation vous envahit, comme si vous vous enfonciez dans une mer invisible. Votre respiration se fait plus lourde, alors même

que vous avez conscience qu'aucun système d'air ni de poumons ne fonctionne en vous. Vous n'avez pas peur, ou du moins, vous n'en êtes plus certain. Un murmure flotte dans l'air, un appel qui ne semble pas vous être destiné, mais que vous entendez malgré tout.

Enfin, vous atteignez la zone où la lumière semblait naître. Rien ne la distingue du reste de cette plaine morte. Qu'espérez-vous trouver? Une Goutte de Temps à demi enfouie dans la poussière? Pourquoi pas...

Rendez-vous au **66**.

## 147

Le couloir s'élargit légèrement. Sur la droite, encastée dans le mur de pierre sombre, une porte apparaît. Massive, elle est surmontée d'une arche sculptée. Celle-ci, contrairement aux autres symboles croisés dans les galeries précédentes, est entièrement recouverte de gravures tourbillonnantes. Des motifs serpents qui semblent onduler sous la lumière spectrale.

Un souffle semble émaner de la fente entre les battants. Devant vous, le couloir continue, toujours droit. Aucune indication, aucune certitude.

Pour entrer par la porte, rendez-vous au **153**. Pour continuer tout droit dans le couloir, rendez-vous au **57**.

## 153

Une lumière plus vive vous accueille, d'une teinte toujours bleutée. La pièce est vaste, bien plus grande que ce que la galerie pouvait laisser deviner. Et elle est remplie de coffres ! Des centaines, peut-être davantage, alignés en rangs irréguliers, certains ouverts, d'autres fermés, certains renversés, d'autres encore empilés dans un désordre joyeux. Une odeur métallique flotte dans l'air, c'est le parfum du butin. Enfin une récompense digne de vos aventures !

Vous vous avancez vers l'un d'eux. Il est orné de ferures en argent terni, décoré de motifs floraux usés. Vous l'ouvrez lentement. Un éclat vous éblouit. À l'intérieur, vous trouvez des gemmes, des pièces d'or gravées, des colliers sertis d'opales, de saphirs et de pierres noires que vous ne sauriez nommer. Une fortune. Irrésistible. D'autres coffres attendent. Et s'ils contenaient plus encore ? De toute manière personne ne semble vous empêcher de vous emparer du butin. Il s'agit peut-être simplement du trésor du Nain.

Pour ouvrir un autre coffre, rendez-vous au **54**. Pour empocher ce que vous avez trouvé et quitter la pièce, rendez-vous au **75**.

## 173

Le regard encore fixé sur la Goutte de Temps à l'intérieur du coffre, vous faites le point sur ce qu'il vient de se passer. La Goutte vous a montré quelque chose. Et maintenant, il est temps d'agir.

Vous fouillez vos souvenirs, vos notes, tout ce que vous avez collecté depuis votre arrivée dans le Royaume des Ombres. Avez-vous trouvé les indices G1 et G2? Si oui, additionnez-les simplement et inscrivez le résultat dans la case **LOCALISATION** de votre **FEUILLE DES OMBRES**.

Si l'un de ces deux indices vous manque, alors vous inscrivez **177** dans la case **LOCALISATION** de votre **FEUILLE DES OMBRES**.

Le retour est enfin possible. Le fil du temps, tendu comme un fil de lame, vous invite à vous rendre en **32**.

## 176

Vous avancez, instinctivement convaincu que c'est ce que vous devez faire. Tout se ressemble, vous n'avez pas d'artefact pour vous indiquer la position des précieuses Gouttes de Temps, mais vous ressentez qu'il ne faut pas douter. Si vos jambes ont choisi cette direction, alors soit!

Tandis que vous progressez inlassablement, une lumière puissante transperce le ciel devant vous, comme une vague bleutée. Étrangement, elle n'éclaire pas vraiment ce qui l'entoure. Sa clarté donne l'impression d'être contenue en elle-même. Dans ce monde sans temps, où tout semble figé, vous êtes hypnotisé par cette lumière fantomatique. Vous ne pouvez pas détacher votre regard de cette étrangeté. Autour de vous, les silhouettes lèvent également la tête dans la même direction. Vous réalisez soudain que vos membres se sont allongés, devenant indistincts, comme ceux des autres ombres autour de vous... vous êtes aussi l'une de ces silhouettes. Cette prise de conscience faite, la lumière disparaît aussi rapidement qu'elle est apparue.

Si vous souhaitez marcher en direction de l'apparition lumineuse, rendez-vous au **145**. Si vous préférez vous éloigner de cette étrange clarté, rendez-vous au **222**.

## 177

Après quelques dizaines de pas dans la plaine grise, vous vous retournez par réflexe : le Nain a disparu. Rien que cette étendue terne et poussiéreuse. Vous reprenez votre marche. Quelque chose cloche.

Le paysage est le même, mais l'air a changé. Vous avez la conviction étrange d'être à nouveau passé par ici... ce petit amoncellement de cendres, cette fissure dans

le sol grisâtre... Vous tournez légèrement, changez de cap, puis de nouveau. Rien n'y fait. Où que vous alliez, la sensation persiste. Vous tournez en rond. Pourtant, il n'y a aucun mur. Aucun obstacle visible. Aucun chemin balisé. Et pourtant, vous êtes dans un labyrinthe. Un labyrinthe sans mur.

Votre esprit tente de rationaliser, de comprendre, mais tout ici échappe à la logique. Chaque pas semble vous éloigner davantage de toute sortie. Ce lieu est un piège. Vous en êtes sûr. Un piège qui retient les âmes indécises jusqu'à leur complète dissolution.

Mais peut-être... peut-être qu'une Goutte de Temps se cache quelque part dans cette illusion. Rendez-vous au **225**.

## 183

Depuis le Fléau qui a frappé l'Académie la veille du Tournoi des Apprentis, vous avez toujours avancé sans hésiter. Il n'y a aucune raison de faire autrement, même si vous êtes mort. Vous continuez devant vous et remarquez à quel point certaines choses ressemblent au monde réel : la poussière qui se soulève sous vos pas, la sensation d'utiliser vos muscles pour bouger vos jambes et la limite naturelle de la vitesse à laquelle vous pouvez marcher. Cependant, d'autres éléments vous rappellent que ce monde n'est pas le vôtre : les particules

en suspension dans l'air (elles ne vous dérangent pas car vous ne respirez plus), votre odorat qui est éteint et vous n'avez aucune notion du temps qui passe.

L'environnement est peuplé de silhouettes indistinctes. À chaque fois que vous vous approchez d'une de ces créatures, elle s'évanouit, se dissipant comme de la fumée dans l'atmosphère oppressante.

Rendez-vous au **176**.

## **186**

Vous vous approchez prudemment de l'étrange forme qui émerge du sol. Dans ce désert uniforme, même la plus infime variation attire l'œil. Mais cette fois, ce n'est pas une illusion. Il y a bien quelque chose là, partiellement enfoui sous la poussière. Vous vous agenouillez, sans vraiment sentir vos genoux, et dégagez doucement la surface autour. Un éclat vous aveugle un instant. Une lumière bleutée, presque liquide, vibre au creux d'une minuscule cavité. Comme si elle était tombée du ciel. Elle pulse doucement, elle... respire! C'est une Goutte de Temps. Vous en êtes sûr. Elle n'émet aucune chaleur, mais ses reflets semblent vivants.

Vous penchez votre visage au-dessus. Alors, dans les jeux de lumière mouvants, deux chiffres apparaissent. Un 9. Puis un 8. Ils se forment, flottent un instant dans

la surface, puis s'effacent comme s'ils n'avaient jamais été là. Un message du Sidh ? Une clé ? Instinctivement, vous comprenez qu'il vous faut noter « G1 = 98 » sur vos FEUILLES DE NOTES, à la fin de l'ouvrage.

Rendez-vous au **191**.

## **187**

Les fils semblent s'allonger à mesure que vous les approchez. Vous les suivez du regard jusqu'à un passage presque invisible dans le mur. En le franchissant, une légère résistance vous traverse, comme si vous perciez une membrane. Vous débouchez dans une salle vide à l'exception d'un gigantesque œil suspendu dans les airs.

L'œil flotte, parfaitement immobile. Il vous fixe. Puis il cligne. Une seule fois. Une voix grave, résonnant non pas dans vos oreilles mais au plus profond de votre esprit, prononce lentement :

**Pour avancer il faut le doubler**

**Si au double on ajoute dit 7 alors sans 3 sera là**

**Prononcez son nom**

Si vous avez une réponse à formuler, rendez-vous au chapitre correspond à son nom. D'ailleurs ça n'est pas une option. Vous devez trouver. Réfléchissez avec soin. Cet œil a vu plus d'âmes qu'il n'en reste dans le monde des vivants.

## 188

Le Nain ! Il est encore là finalement... Au milieu du Sidh. Il ne vous accorde pas un regard. Il continue de siroter lentement sa chope de poussière, l'air aussi paisible que s'il était attablé dans une auberge. Vous tentez de lui parler, de le saluer, même de crier. Rien. Pas un mot. Pas un froncement de sourcil. Après quelques tentatives de votre part, il se lève.

D'un geste calme, il pousse la pierre sur laquelle il était assis. Elle bascule sans effort, révélant sous elle un accès sombre, un tunnel dont l'entrée béante contraste avec le paysage figé du Sidh. Le sol est dallé, creusé dans la roche, formant un couloir. Le Nain ne vous regarde toujours pas. Il descend dans la galerie. Il disparaît peu à peu dans l'obscurité.

Pour entrer dans la galerie à votre tour, rendez-vous au **218**.

## 191

Vous vous relevez lentement, le regard encore fixé sur la Goutte de Temps que vous avez déterrée. Elle pulse doucement, comme si elle attendait. Quelque chose a changé en vous. Ce n'est pas la fatigue, c'est plus subtil. Un changement dans l'équilibre de cet endroit. La Goutte vous a montré quelque chose. Et maintenant, il est temps d'agir.

Vous fouillez vos souvenirs, vos notes, tout ce que vous avez collecté depuis votre arrivée dans le Royaume des Ombres. Avez-vous trouvé les indices G1 et G2? Si oui, additionnez-les simplement et inscrivez le résultat dans la case LOCALISATION de votre FEUILLE DES OMBRES.

Si l'un de ces deux indices vous manque, alors vous inscrivez **188** dans la case LOCALISATION de votre FEUILLE DES OMBRES.

Le retour est enfin possible. Le fil du temps, tendu comme un fil de lame, vous invite à vous rendre en **209**.

## 192

Vous vous tournez vers un autre coffre. Vous soulevez le couvercle avec précaution. À l'intérieur, parfaitement ordonné, reposent des flèches en argent, une arbalète d'os d'une finesse inouïe et un carquois en écailles

bleues. Mais ce n'est pas tout ! Dans un compartiment vous découvrez une coupe en cristal noir. Ce coffre aussi garde des mystères, mais surtout des richesses. Et des dizaines de coffres vous attendent encore.

Pour ouvrir un nouveau coffre, rendez-vous au **54**.  
Pour empocher ce que vous avez trouvé et quitter la pièce, rendez-vous au **75**.

## 195

Les torches aux flammes bleutées continuent de brûler sans chaleur, fixées aux murs par des supports d'un métal terni. Vous continuez d'avancer dans le tunnel. Toujours pas de traces du Nain. Le couloir semble infini. Les motifs gravés dans la roche reviennent, cycliques. Vous essayez de les ignorer.

Une porte s'annonce au loin. Une arche de pierre, encadrée par deux torches dont la lumière palpite de façon désordonnée. Peut-être, cette fois, y aura-t-il une sortie, une Goutte de Temps, ou un trésor. Ou autre chose.

Rendez-vous au **147**.

## 202

Vous continuez d'avancer, déterminé à ne pas laisser la monotonie du paysage vous engloutir. Chaque pas vous enfonce dans cette réalité incertaine et pourtant vous

persistez. Le sol grince à peine sous vos pieds. Aucun souffle de vent, aucun frisson dans l'air.

La lumière, si terne d'ordinaire, vacille légèrement. Le ciel devient plus pâle, tirant vers une blancheur malade. Un frisson vous traverse, bien que vous n'ayez plus de corps sensible. Vous regardez autour de vous. Là, sur votre gauche, une série d'empreintes. Des traces. Humaines, peut-être. Ou autre chose. Elles ne mènent nulle part et semblent disparaître dès que vous cessez de les fixer. Sont-elles réelles? Ou le fruit d'un esprit trop tendu par l'errance? Rien ici n'a de logique. Mais tout a du sens. Une logique qui n'est pas la vôtre.

Pour faire volte-face, rendez-vous au **130**. Pour tourner à gauche, rendez-vous au **14**. Pour tourner à droite, rendez-vous au **41**. Pour continuer d'avancer, rendez-vous au **225**.

## 209

Votre main s'approche de la Goutte de Temps, tremblante. Elle palpite à mesure que vos doigts se rapprochent. Lorsqu'ils effleurent enfin sa surface liquide, tout bascule.

Le monde éclate.

Une onde bleutée jaillit de la Goutte, repoussant la poussière, le silence, le néant. Le Sidh tout entier semble aspiré par un souffle immense, inversé, vibrant ! La plaine grise s'effondre autour de vous, se désagrège dans une lumière tourbillonnante. Vous êtes emporté par cette spirale, sans douleur, sans poids, avec une énergie déchirante. Votre essence elle-même est réécrite.

Des éclats de souvenirs fument. Vos derniers instants, un cri, une erreur, un choix. Puis, plus rien. Un vide pur. Et enfin... un battement. De nouveau. Un. Seul. Battement. Votre cœur. Le monde se reconstruit autour de vous, une lumière familière vous traverse.

Vous êtes en train de revenir.

Barrez immédiatement une Goutte de Temps présente à la fin de l'ouvrage sur la page **GOUTTES DE TEMPS**. Si vous venez de barrer la dernière, rendez-vous immédiatement au **15**.

Sinon, retournez immédiatement au chapitre inscrit dans la case **RÉSURRECTION** de la dernière **CAPSULE DE MORT** de votre **FEUILLE DES OMBRES**, dans le tome mentionné dans cette même **CAPSULE DE MORT**.

Et... disons-le franchement, espérons que vous ne reveniez jamais dans le Sidh...

## 215

Vous approchez votre main tendue. La Goutte de Temps semble vous sentir venir. À peine la touchez-vous qu'un frisson traverse tout ce qu'il vous reste de corps. Puis le monde lâche prise. Le Sidh se plie, se froisse, se retire. Plus de sol, plus de murs, plus de grisaille. En un instant, vous êtes partout. L'instant d'après, vous n'êtes plus qu'une étincelle.

Et alors, au milieu de ce néant, une pulsation. Une. Puis une autre. Le retour. Vos sens, vos souvenirs, vos erreurs, vos choix. Tout revient par vagues. Vous redevenez. Vous êtes. Un dernier souffle vous pousse vers la lumière.

Sans attendre, barrez une Goutte de Temps sur la page dédiée à la fin de l'ouvrage. Si c'était la dernière Goutte encore disponible, rendez-vous immédiatement au **15**.

Sinon, reprenez votre route au chapitre inscrit dans la case **RÉSURRECTION** de la **CAPSULE DE MORT** la plus récente, dans le tome inscrit dans cette même capsule.

Bonne route dans le Royaume des vivants !

## 218

Dès les premiers pas, l'atmosphère change radicalement. Le sol n'est plus fait de poussière, mais de pierre taillée. Des torches bleues, fixées à intervalles réguliers sur les murs, projettent une lumière froide et vacillante, comme si les flammes n'existent pas tout à fait. Elles ne crépitent pas. Aucun son, aucune chaleur. Juste cette lueur irréaliste, spectrale.

Le couloir semble avoir été creusé il y a des siècles. Tout ici défie le temps. Les murs sont gravés de symboles que vous ne comprenez pas, mais qui provoquent en vous un étrange sentiment de déjà-vu. Vous vouliez suivre les traces du Nain, mais il a disparu depuis longtemps de cette galerie.

Rendez-vous au **61**.

## 220

Devant vous, un sarcophage de poussière du Sidh. Pour autant, il est bien réel. Vous le sentez en essayant de l'ouvrir. Le couvercle du sarcophage glisse avec difficulté sous vos doigts, dans un crissement de pierre ancien.

Lorsque le couvercle se soulève complètement, une poussière dense se lève, vous empêchant de voir à l'intérieur.

Le temps que la poussière se dépose sur le sol, rendez-vous au **64**.

## 222

Vous décidez de vous éloigner de la zone où vous avez vu cette lumière. Vous avez vécu assez de choses étranges depuis votre arrivée ici. Votre sens de la survie, bien qu'inutile dans ce monde, vous dicte que ce phénomène n'est pas pour vous. Chaque pas qui vous éloigne de la zone vous semble pourtant plus lourd que le précédent, comme si le Sidh lui-même tentait de vous retenir.

Autour de vous, les silhouettes continuent parfois de fixer l'endroit où la lumière a disparu, immobiles, figées dans une contemplation sans fin. Le paysage reste inchangé, morne et silencieux. Pourtant, une tension grandit en vous, presque imperceptible au départ, mais de plus en plus oppressante. Il n'y a rien derrière vous, seulement l'écho absent de vos pas et ce vide sonore. Une sensation vous ronge. Vous avez l'impression qu'une présence invisible vous observe.

Mais qu'espérez-vous trouver en marchant ainsi? Une Goutte de Temps à demi enfouie dans la poussière?

Rendez-vous au **66**.

## 225

Chaque pas vous enfonce dans cette plaine sans fin. Tout ici semble identique, chaque direction vous ramène à la précédente, comme si le sol lui-même tournait autour de vous. Mais vous ne vous contentez plus d'avancer. Vous scrutez. Chaque parcelle de poussière, chaque ombre, chaque variation dans le sol devient suspecte. Vous cherchez. Une fissure dans la matière grise, une forme différente, un éclat de quelque chose qui n'appartiendrait pas à cette morne uniformité. Rien.

Puis, au loin, ou peut-être tout près, un léger changement. Une zone plus sombre, une texture différente? Vous vous approchez, tendu. Ce n'est rien. Juste un monticule de cendres. Encore un. Votre esprit vacille. Le Sidh joue avec vous. Il efface votre orientation et effrite vos pensées. Vous ne cédez pas. Pas encore. Vous devez choisir une nouvelle direction. Peut-être la bonne.

Pour faire volte-face, rendez-vous au **130**. Pour tourner à gauche, rendez-vous au **40**. Pour tourner à droite, rendez-vous au **18**.

## 227

Les dés roulent une dernière fois sur la table de pierre. Un double. C'est enfin gagné! Vous levez les yeux vers le Nain. Il ne dit rien. Ne sourit pas. Il incline simplement la tête puis, lentement, disparaît.

Sa barbe s'effondre la première, suivie de son front ridé, puis de ses bottes poussiéreuses. La table suit le même sort, se dissolvant entre vos jambes. Vous êtes à nouveau seul. Derrière vous, là où la porte s'était réduite en poussière, elle se tient de nouveau droite. Mais, avant que vous ne bougiez, une voix grave murmure à votre oreille, dans une résonance intérieure :

– Huit et huit, seize. Et huit, vingt-quatre.

Puis plus rien. Pour sortir de la pièce et revenir vers la stèle, rendez-vous au **133**.

## **244**

Le couloir que vous empruntez sous la lumière bleue vous mène à une pièce couverte de miroirs fendus. Certains sont entièrement brisés, d'autres à peine fissurés. La lumière bleutée semble se refléter à l'infini, distordant votre image sous tous les angles.

Au centre de la pièce repose un éclat plus grand, posé à la verticale comme un monolithe de verre. En vous approchant, vous découvrez une inscription gravée à même sa surface :

**Je suis un nombre entre 200 et 230**

**Je suis pair**

**Si tu me divises par 2, puis par 5, tu obtiens 22**

Sous l'éclat, un petit piédestal accueille un carré de pierre. Il y a un interstice, un emplacement pour inscrire un nombre.

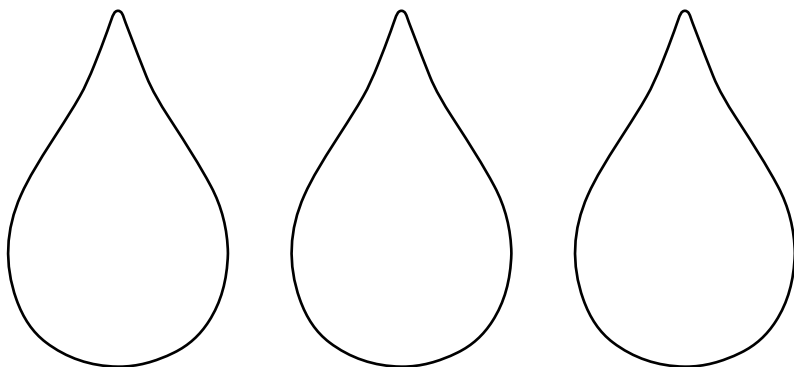
Si vous pensez avoir compris, rendez-vous au chapitre correspondant à la réponse. Si vous doutez de votre réponse ou souhaitez chercher ailleurs, vous pouvez quitter la salle pour suivre la lanterne verte en **38** ou lanterne rouge en **108**.

# NOTES

# NOTES

# GOUTTES DE TEMPS

Voici le nombre de Gouttes de Temps encore disponibles dans ce volume. Chaque Goutte permet une résurrection dans n'importe quel tome de *La Saga de Dagda* (à partir du deuxième tome, *La Confrérie de Nuada*).



Si vous avez déjà coché toutes les Gouttes de Temps, alors vous avez terminé cette extension. Vos choix redeviennent mortels...

# REMERCIEMENTS

J'ai eu l'idée de cette extension pendant l'écriture du deuxième tome de la saga *La Confrérie de Nuada*. En imaginant *Le Royaume des Ombres*, mes recherches sur les légendes celtiques et irlandaises m'ont fait découvrir que le dieu Dagda régnait véritablement sur le royaume des âmes: le Sidh! Il ne m'en fallait pas plus pour y voir un signe.

J'ai donc écrit ces 54 chapitres pour offrir aux lectrices et aux lecteurs une aventure encore plus riche, où la mort n'est pas une fin en soi, mais l'occasion de vivre une mini aventure supplémentaire.

Un immense merci aux membres du canal Instagram (de ma page @fabienolicard) ainsi qu'aux membres du site [www.LaSagaDeDagda.fr](http://www.LaSagaDeDagda.fr)!



J'ai créé cette extension comme un cadeau pour la sortie du tome 2, en pensant à vous durant les phases d'écriture. Vous y trouverez des clins d'œil au passé... et au futur!

Puissent les Gouttes de Temps vous faire revenir,

**Fabien Olicard**