

Prologue

Dans une galaxie lointaine, très lointaine, le mois de décembre est aussi déjà là ! Heureusement, ni la tombée rapide de la nuit ni le froid ne vous empêchent de profiter de la vie ! Ce soir, après le travail, vous décidez donc de vous rendre au Dernier-Pub-Avant-la-Fin-de-Journée, votre bar spatial préféré. Vous connaissez bien le patron, Tom. C'est un Canidéen sympathique, qui porte toujours un cache-œil.

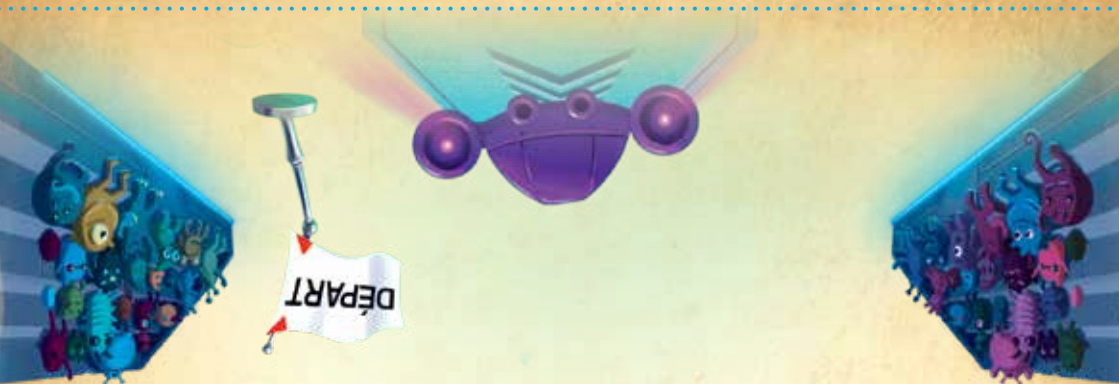
« Tom, un double Mars-tini, s'il te plaît ! » lancez-vous au comptoir.

Le pub est plus fréquenté qu'à l'accoutumée. Une diva finit son spectacle sur scène et reçoit un tonnerre d'applaudissements. Outre les visages habituels, vous remarquez une souris occupée à compter ses sous, un lapin qui vise de ses carottes aiguisées la cible à fléchettes, ainsi qu'une énorme créature blanche et touffue...

« Un autre Kir-osène, patron », lâche soudain la personne à votre droite. Il s'agit d'un Terrien, comme vous. Il est très mince et a l'air taciturne. Lui non plus, vous ne l'avez jamais vu.

Puis d'un coup, un Insectoïde demande à Tom de mettre la télé : « C'est l'heure du lancement de la course ! »





l'image, la journaliste se trouve à présent aux côtés du couple fondateur de l'I.M.B. et organisateur de la course, rien que ça !



« Je ne comprends pas pourquoi on en fait tout un fromage... confiez-vous au barman. Cette année, le prix est quand même fou ! vous répond-il. Le gagnant aura le droit d'organiser À VIE la fête la plus lucrative de la galaxie : Noël ! Imagine un peu ! — De toute façon, c'est sûrement truqué tout ça... » marmonnez-vous.

« ... cet événement interplanétaire qui permet à des peuples que tout éloigne de tisser des liens indéfectibles. L'engouement est sans précédent ! »

on allume alors l'écran, et une commentatrice apparaît. Elle semble des plus enthousiaste. Derrière elle, un circuit et une ligne de départ attendent d'être pris d'assaut.



ais oui, la course ! Vous l'avez presque oubliée ! Pourtant, tout le cosmos ne parle que de ça depuis des semaines. Cette année encore, l'I.M.B., l'Institut mondial des bolides, organise « Les 24 jours du Monde », la plus grande compétition de l'univers !



« Certains tronçons du parcours sont encore inconnus des pilotes. Comment est-ce possible ? leur demande-t-elle.

– Eh bien, répond l'époux, le trajet sera partiellement tiré au sort juste avant le départ. Nous avons concocté quelques surprises pour cette vingtième édition !

– Ce ne sera pas facile, poursuit sa femme, mais les meilleurs finiront par trouver le bon trajet ! Longs ou courts, tous les chemins mènent à Noël ! »

En prononçant ces mots, vous avez l'impression qu'elle fait un clin d'œil à la caméra... Mais voilà que la commentatrice présente déjà quelques-uns des pilotes en lice. Certains ont tout quitté pour participer à la course : leur planète natale, leur emploi et leur famille.

« Ils abusent, quand même... sifflez-vous entre vos dents.

– Et comment ! lance l'autre Terrien. Au fait, vous avez des choses de prévues ce mois-ci ?

– Euh non, rien de spécial... Pourquoi ? lui demandez-vous, surpris.

– Ben... pour la course ! s'écrie-t-il en désignant la télé de la main. J'aurais besoin d'un coup de main. »

Vous manquez de renverser votre Mars-tini.

« Vous ? Vous y participez ?!

– Ben oui, on peut gagner Noël tout de même !

– Mais... et euh... j'aurais quoi à faire ?

– Un peu de tout : lire les cartes, effectuer les réparations, préparer les repas, me raconter des blagues...

– Et vous ?

– Ben moi je piloterai le vaisseau, voyons ! »

Il vous tend alors subitement la main.

« Pardon. Mon nom est Nicolaus Petipa de Rovaniemi, mais tout le monde m'appelle Claus !

– Enchanté, Claus... » répondez-vous en lui serrant la main. Ce qu'il prend pour un accord tacite.

« Alors c'est entendu ! s'exclame-t-il avant de finir son verre d'un trait. Bon, je fais un tour aux toilettes, et on se retrouve dehors, près du vaissseau ! »

om, ayant suivi la rencontre du coin de l'œil, en profite pour poser une
bouteille de Mars-tini sur le comptoir.



« C'est la maison qui offre ! Claus est quelqu'un de bien, tu devrais l'accompagner.
Après tout, c'est pour...

— Noël, je sais. C'est bon, c'est bon, j'en suis... » rétorquez-vous sans trop comprendre
ce qui vous motive.

Etes-vous prêt à embarquer pour la course la plus attendue de l'univers ?
Si oui, lisez la page « 1^{er} décembre »
pour commencer la première énigme.



1^{er} décembre



n sortant du bar, une enfilade de véhicules manque de vous renverser : un traîneau à turbo, une montgolfière futuriste, et une sorte de... chaudière à vapeur ! Malgré le tumulte, vous reconnaissez leurs pilotes respectifs : le lapin, la souris et le yéti. Pas étonnant, puisque le départ de la course est à deux pas !

Vous avez hâte de voir le vaisseau de Claus ! Beaucoup de véhicules sont stationnés devant le pub, lequel peut bien être le sien ? Tous sont marqués du « traçage des yachts pilotés », une forme d'immatriculation spatiale. Impatient, vous entrez à nouveau dans le bar et vous approchez de la porte des toilettes.

« Claus ? Vous en avez encore pour longtemps ?

– Un petit instant...

– D'accord. Dites-moi juste : c'est lequel, notre vaisseau ?

– Héhé, bonne question ! En fait, je viens juste de l'acheter, d'occasion ! Le vendeur m'a semblé fiable. J'ai noté la plaque d'immatriculation sur la carte de visite qu'il m'a donnée. Je pense qu'elle est encore sur le comptoir, mais ce n'est peut-être pas très lisible : j'écris mal, et j'ai manqué de place à cause de mon verre juste à côté... Désolé ! »

Bon... Vous retournez donc au comptoir, espérant y trouver la fameuse carte de visite.

Tournez la page.

Ouvrez à présent la porte de la case 1 !

Vous y trouverez les cartes Énigme A1 et A2 ainsi que 1 objet étrange « dessous de verre ».





2 décembre



é-nial... Pas étonnant que Claus ait obtenu cette épave pour une bouchée de pain...

Mais qu'est-ce qu'il fabrique au juste ? À ce rythme-là, les concurrents auront déjà franchi la ligne d'arrivée que vous en serez toujours à attendre votre pilote !

Excédé, vous retournez près des toilettes et, cette fois-ci, vous martelez la porte :

« Claus ! Dépêchez-vous, bon sang !

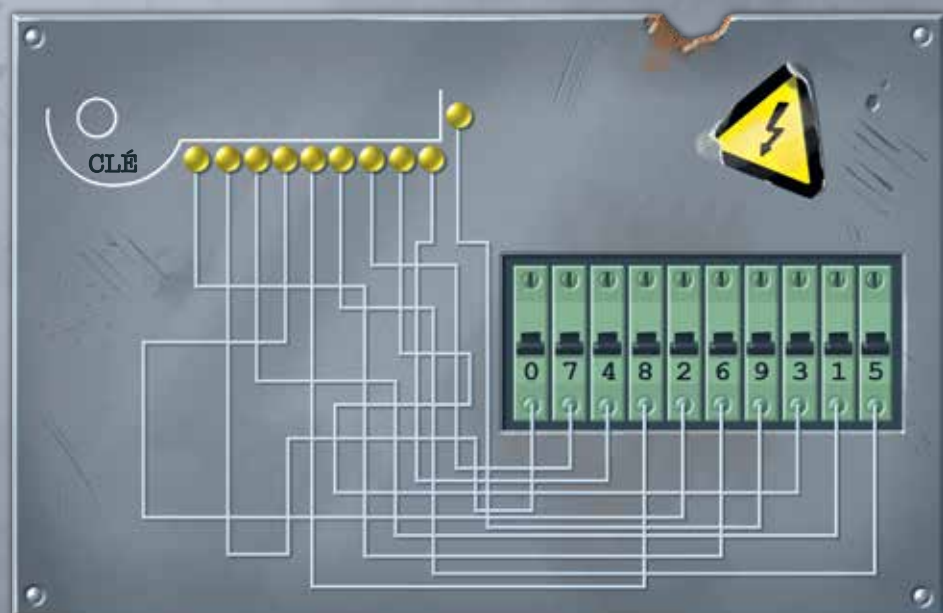
— Relax... rétorque votre coéquipier. J'ai besoin d'un peu de temps. Allez donc démarrer le moteur ! Le vendeur m'a dit qu'il mettait un moment à chauffer. Ah, d'ailleurs : il a laissé plusieurs clés dans le cockpit, car il ne savait plus laquelle permettait d'allumer le contact. L'une d'entre elles devrait fonctionner... Je crois qu'il a aussi laissé un pense-bête quelque part. »

Tournez la page.

Ouvrez à présent la porte de la case 2 !

Vous y trouverez la carte Énigme B1 et 5 objets étranges « clé ».





3 décembre



lus d'un quart d'heure après votre spectaculaire mise en route du vaisseau, Claus sort enfin du bar, de grands sacs à la main :

« Tenez, des provisions pour la route ! lance-t-il en montant dans le cockpit. C'est Tom qui nous les a préparées, sympa non ? »

La cabine est très exiguë : Claus s'installe au poste de pilotage, et vous restez derrière. Pour le confort, on repassera.

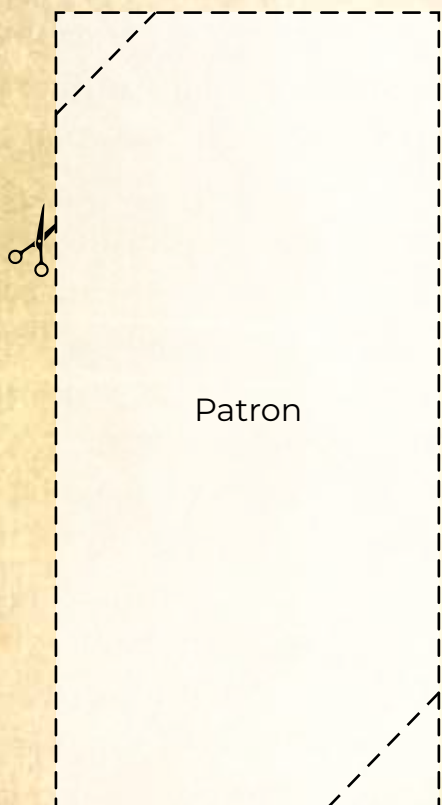
Vous êtes en retard, il faut y aller ! D'autant que la plupart des véhicules ont déjà quitté la piste... arrachant du souffle de leurs moteurs le drapeau de la ligne de départ, qui s'éloigne désormais dans l'espace...

Tournez la page.

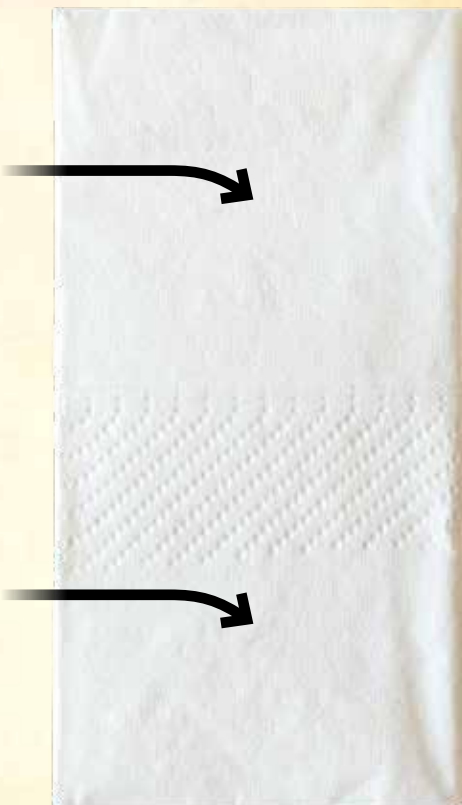
Ouvrez à présent la porte de la case 3 !

Vous y trouverez les cartes Énigme C1 et C2 ainsi que 1 objet étrange « mouchoir ».





Patron



4 décembre



*V*otre vieux tacot pétarade, mais n'avance guère pour autant. Vos concurrents, eux, ont disparu depuis belle lurette. Claus ne semble absolument pas s'en soucier. Il sort un croissant au chocolat des sacs de provisions et vous le tend :

« Vous en voulez ?

– Euh, non merci... On devrait plutôt penser à rattraper les autres !

– Vous êtes drôle, vous ! J'sais même pas par où passer. Il faudrait déjà que vous trouviez l'itinéraire !

– Moi ?!

– Ben oui, qui d'autre ? On m'a donné des cartes spatiales à l'inscription. Quand vous les aurez trouvées, on devrait un peu mieux savoir où aller ! »

Où sont donc ces maudites cartes ? Une course sans itinéraire préétabli... Comment est-ce possible ?

*La fondatrice de l'I.M.B. semblait pourtant confiante lors de son interview : elle a bien dit que tous les pilotes finiraient par trouver le bon trajet, car tous les chemins, **longs** ou **courts**, menaient à Noël... Était-ce un indice déguisé ? Et tandis que vous repérez les fameuses cartes calées entre deux tuyaux, vous commencez à comprendre...*

Tournez la page.

Ouvrez à présent la porte de la case 4 !

Vous y trouverez la carte Énigme D1.





De préférence, ne détachez **PAS** cette page avant de la lire !
Vous gagnerez un sacré avantage.

5 décembre



on, vous ne savez toujours pas où aller, mais au moins vous avez compris comment vous diriger dans l'espace. Si seulement vous pouviez trouver un raccourci ! Il faudrait interroger des gens du coin...

« Claus ! Mettez le cap sur cette planète là-bas. J'aimerais demander aux habitants s'ils connaissent un chemin plus court ! »

Quelques instants plus tard, vous atterrissez. Dans le sable s'étendant à perte de vue, des rochers servent apparemment de refuge aux autochtones. Oh, certaines de ces petites silhouettes viennent vous saluer ! Il y en a des vertes, des jaunes, des rouges, et même des violettes !

« Nous voici sur Jovialor, annonce Claus. Vous parlez jovialorien ? Moi, non. Si vous voulez communiquer avec eux, il va falloir apprendre quelques rudiments... »



Tournez la page.
Ouvrez à présent la porte de la case 5 !
Vous y trouverez la carte Énigme E1.





6 décembre



ous n'en revenez pas : vous pouvez communiquer en jovialorien ! La créature verte a bien compris votre demande, et vous a d'ailleurs donné un précieux conseil : il faut passer par la planète Cocagne.

« Le monde des sucreries ! » se réjouit aussitôt Claus.

Illico presto, vous remontez dans le vaisseau et vous vous élevez dans les airs. Quand vous atteignez Cocagne, vous constatez que Claus disait vrai : tout ici, des rochers de pain d'épice aux ruisseaux de chocolat, est fait en sucre. Sans oublier les arbres-sucettes...

Votre coéquipier se lance alors immédiatement dans la dégustation du paysage.

« Hé ho, Claus ! On n'est pas censés faire une pause goûter là !

– Vous êtes casse-bonbons, hein ! J'ai besoin d'un peu de sucre moi !

– Vous avez déjà englouti pas mal de croissants de lune dans le vaisseau...

– Pfff, n'importe quoi ! Par contre, la dernière fois que je suis venu, j'avais trouvé des noix dé-li-cieuses. Et du sucre... Huum, un vrai concentré d'énergie ! Si j'en mange, je serai gonflé à bloc ! Aidez-moi à en trouver, et on plie bagage. »

Ouvrez à présent la porte de la case 6 !

Une fois les chiffres en sucre avec soi,
On est sûr d'être sur la bonne voie.
Cherchez alors d'autres noix à l'écart,
Décidées à faire bande à part.
Recouvrez-les des bons chiffres sucrés,
Pour voir apparaître alors le code consacré !

Vous y trouverez les cartes Énigme F1,
F2, F3 et F4.





7 décembre



près s'être goinfré de ces noix qu'il aime tant, Claus est enfin de retour dans le cockpit. Il n'a toutefois pas plus d'énergie qu'avant... On dirait même qu'il lutte contre le sommeil.

« Dites, le Jovialorien vous a dit où aller, après Cocagne ? lance-t-il en bâillant.

– Euh... non.

– Pas grave, on va faire comme ma tante Cartomantica : quand elle est perdue, elle tire les cartes. »

Sur ces mots, il sort un vieux paquet de tarot de sa poche et vous le tend.

« Elles sont bizarres, vos cartes...

– Oui... Il doit y avoir une notice avec. Essayez de comprendre comment ça marche, moi je vais piquer un petit somme en attendant. »

Tournez la page.

Ouvrez à présent la porte de la case 7 !

Vous y trouverez les cartes Énigme G1, G2, G3, G4, G5, G6, G7, G8 et G9.



Tirer les cartes de tarot

Prenez les cartes III, V et VII, puis placez-les, dans cet ordre, en rang face visible devant vous.

Posez ensuite sur la carte III, également face visible, la carte VI, puis la IX. Sur la carte V, posez la I, puis la VIII. Enfin, sur la carte VII, posez la II, puis la IV. Inspirez profondément. Empilez les trois paquets dans l'ordre de votre choix, puis retournez l'ensemble du paquet face cachée. Décidez si vous souhaitez couper trois, cinq ou sept fois.

Comment couper un paquet de tarot :

Soulevez une partie du paquet au hasard, posez-la à côté sans la retourner, puis placez le reste du paquet par-dessus. Répétez l'opération trois, cinq ou sept fois selon ce que vous avez décidé. Respirez. Ressentez l'énergie.

Lorsque vous avez terminé, reformez trois piles **face cachée** en distribuant les cartes une à une comme suit : gauche, milieu, droite, et ainsi de suite jusqu'à la fin du paquet. Retournez ensuite les trois piles et examinez-les. Choisissez celle où ne se trouve ni l'Empereur ni l'Impératrice.

8 décembre



Incroyable ! Le tarot de la tante de Claus vous a réellement indiqué le chemin à suivre ! Vous avancez enfin à un rythme décent, chaque seconde semblant même vous propulser un peu plus vite.

« Pourquoi allons-nous si vite tout à coup, Claus ?

— J'y peux rien ! Quelque chose attire notre vaisseau ! »

En regardant par le hublot, vous remarquez qu'une planète inconnue se rapproche dangereusement. Elle ressemble un peu à un...

« Oh non ! s'écrie Claus. C'est Cubo ! La planète Rubik's Cube qui avale tout ce qui s'aventure près d'elle ! »

Et effectivement, à peine effleurez-vous son champ magnétique que Cubo vous engloutit intégralement... Votre écran de contrôle se met à clignoter, des messages apparaissent, et tout devient subitement très coloré. Vous voilà piégés à l'intérieur d'un cube !

Tournez la page.

Ouvrez à présent la porte de la case 8 !

Vous y trouverez la carte Énigme H1.



Chers étrangers,
Bienvenue sur – ou plutôt dans – la planète
Cubo. En se fermant derrière vous, la trappe
par laquelle vous êtes arrivés ici vous a faits
prisonniers de ce Rubik's Cube géant. Le seul
moyen de quitter cette planète est de le résoudre.
Pour ce faire, vous ne pouvez effectuer que deux
rotations de 90° chacune.

Pensez aux réactions en
chaîne lorsque vous tournez
une ligne ou une colonne.



Duos de rotations possibles :



9 décembre



Les neurones encore en ébullition, vous vous éloignez au plus vite de l'orbite de ce piège. Mais voilà que Claus se met soudain à faire du surplace, braquant frénétiquement le levier de vitesse de gauche à droite... Tout bascule dans le vaisseau, vous y compris.

« Mais qu'est-ce que vous fichez ? criez-vous.

– J'esquive, mon vieux, j'esquive ! Regardez devant vous ! »

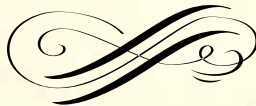
Vous n'en croyez pas vos yeux... Une pluie de météores s'abat sur vous !

« C'est c'qu'ils appellent une course sécurisée, ça ?! grommelle Claus. Bon, bon... À mon avis, il faut pirater les satellites de surveillance. Ils nous indiqueront les trajectoires des météores, ce qui nous permettra de sortir de la zone dangereuse. Vous, prenez le contrôle des satellites et utilisez les prises de vue stockées dans le système pour noter les positions des météores sur cette carte. »

Tournez la page.

Ouvrez à présent la porte de la case 9 !

Vous y trouverez les cartes Énigme i1, i2, i3, i4, i5 et i6 ainsi que 9 objets étranges « météore ».





Code :



10 décembre



était moins une ! Il faut reconnaître que Claus sait piloter. Il a affronté avec brio cette pluie de météores !

« J'ai bien mérité une petite pause ! lance-t-il d'ailleurs. J'ai besoin d'un bon café et de biscuits. Mais posons-nous d'abord, pour éviter de mettre des miettes partout. »

Claus se dirige alors vers une planète qui étincèle de loin. En approchant, vous vous rendez compte que tout, absolument tout, se reflète dans le sol de ce nouveau corps céleste ! À peine atterris, vous ouvrez la portière du vaisseau pour vous précipiter dehors, mais Claus vous retient.

*« Attendez. Je ne suis encore jamais venu ici, sur Glass, et on n'est pas toujours bien accueilli partout. Par précaution, prenez ce rétroviseur pour examiner les alentours. Vérifiez les **angles morts** à la recherche de surprises. »*

Ouvrez à présent la porte de la case 10 !

Vous y trouverez la carte Énigme J1 et 1 objet étrange « rétroviseur ».





11 décembre



eboostés par votre pause sur Glass, vous remontez dans le vaisseau, prêts à conquérir l'espace ! Sauf que le moteur n'émet que de faibles toussotements, avant de se taire définitivement.

« Bon, les réparations, c'est votre mission ! Allez voir ce qui se passe ! » vous intime Claus.

Vous vous exécutez, et les nouvelles ne sont pas bonnes : le moteur est totalement hors d'usage. En plus, vous avez trouvé une empreinte de pas dans le sol poussiéreux... Serait-ce en fait un sabotage ?

Quoi qu'il en soit, il va falloir réparer l'engin, et sans pièces de rechange s'il vous plaît ! Vous décidez de décortiquer le rasoir électrique de Claus pour en extraire des fils et des vis.

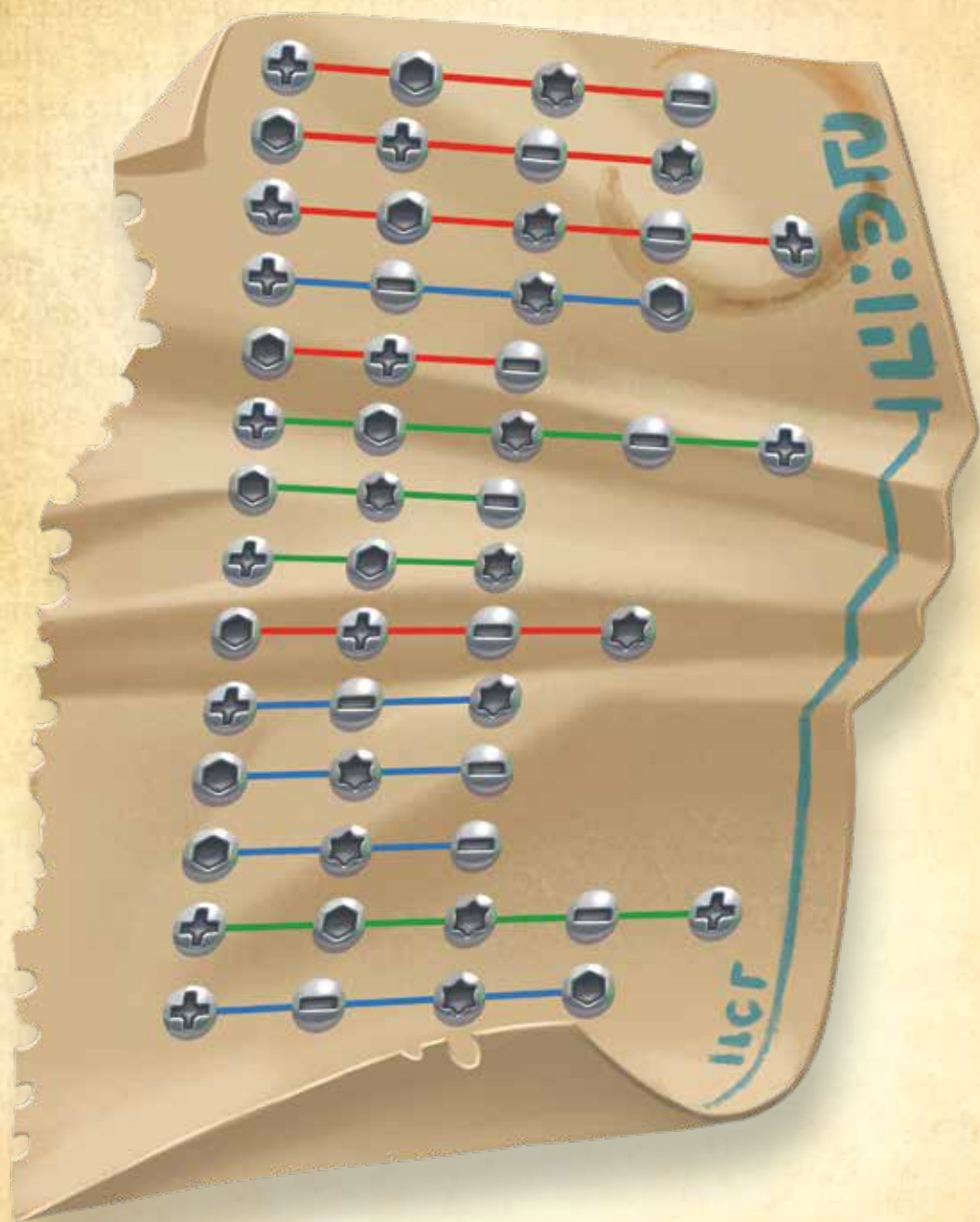
Et comme si cela ne suffisait pas, le mode d'emploi du moteur est un véritable charabia ! A priori, il faudrait s'y connaître en **vis** à serrer et en fils électriques à **connecter** entre eux. Une boîte traînant par là attire également votre attention...

Tournez la page.

Ouvrez à présent la porte de la case 11 !

Vous y trouverez les cartes Enigme K1, K2 et K3.





12 décembre



Vous avez réussi ! Le moteur redémarre, et vous tombez bientôt sur plusieurs panneaux directionnels. Chouette ! L'un d'eux indique une « Aire d'astroroute », vous invitant ainsi à faire une halte. Il est vrai que toutes ces contrariétés techniques vous ont épuisés.

Sur le bord de la voie, vous croisez un Pieuvridé esseulé. En vous voyant, il agite frénétiquement ses huit tentacules, mais vous n'êtes pas d'humeur à prendre quelqu'un en stop. Vous continuez votre route en direction de l'aire.

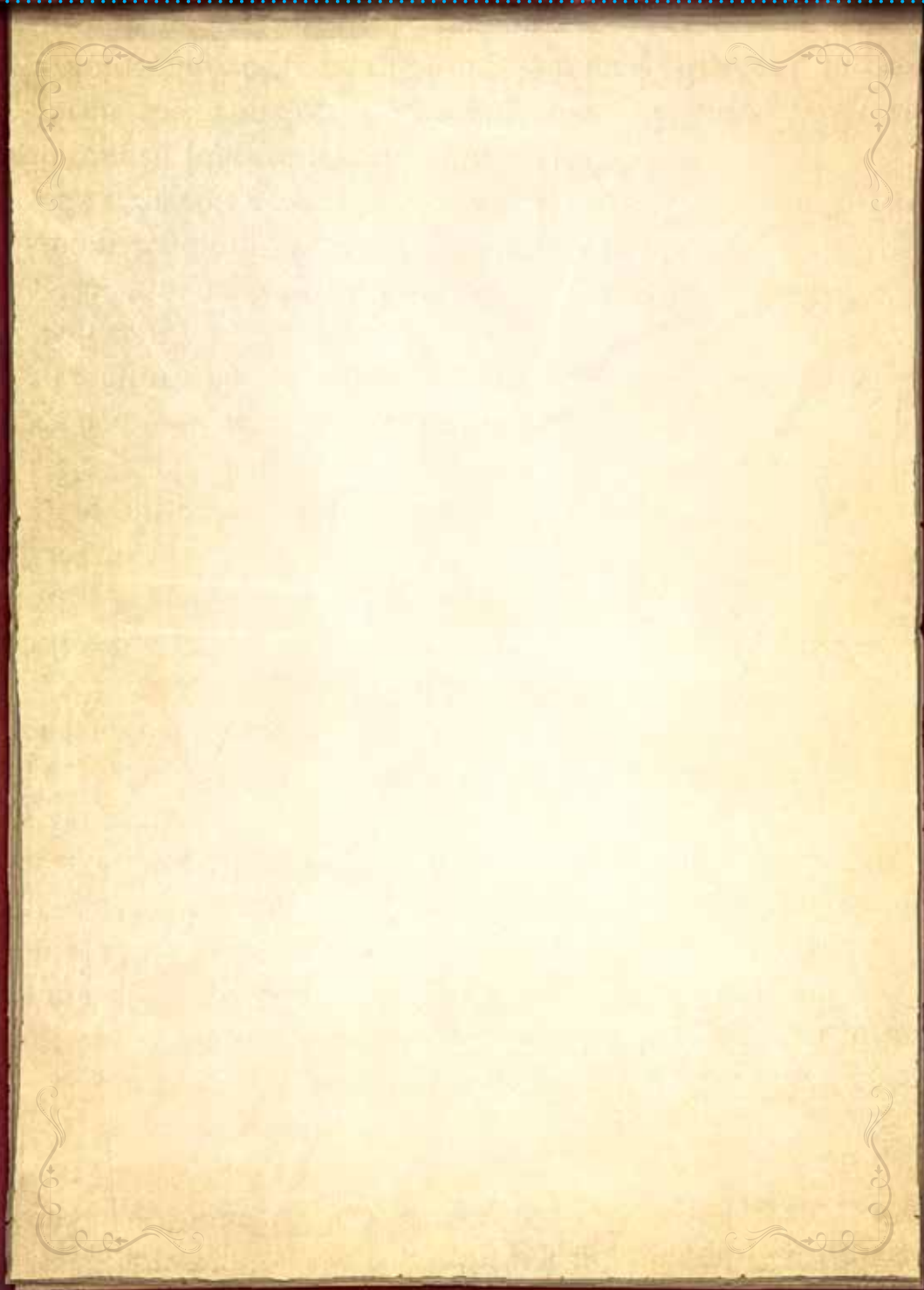
Hélas, votre espoir de répit n'est que passager. Le trajet jusqu'au parking dure une éternité, cela commence à devenir suspect... Devriez-vous faire demi-tour ? Soudain, une planète verdoyante apparaît au loin.

Vous vous posez et explorez les environs. Cela n'a rien d'une aire de repos... Vous êtes en pleine jungle ! De toute façon, votre balade tourne court : vous vous retrouvez soudain nez à nez avec des guerriers pour le moins peu commodes. On dirait qu'ils veulent que vous leur rendiez un service... Ils vous fourrent alors quatre petites tablettes en pierre dans les bras, en vous fixant de leurs yeux menaçants.

Ouvrez à présent la porte de la case 12 !

Vous y trouverez 4 objets étranges « pièce de puzzle ».





13 décembre



fiou, ces guerriers avaient l'air irritables. Vous repartez en direction des panneaux, car vous vous êtes visiblement trompés de route... Le Pieuvridé est toujours au bord de la voie. Cette fois, vous vous arrêtez à sa hauteur.

« Je voulais vous prévenir tout à l'heure ! Quelqu'un a tourné les panneaux, ils n'indiquent plus la bonne direction ! »

Il pointe alors de l'un de ses tentacules le chemin menant réellement à l'aire d'astroroute, mais vous décourage néanmoins : « Vos adversaires sont tous passés depuis belle lurette... Vous êtes les derniers, et de loin ! »

Claus grogne avant de redémarrer le vaisseau.

« Si les autres font ce genre de coups bas, nous ferons de même... marmonne-t-il dans sa barbe. Nous allons utiliser des portails capables de moduler l'espace-temps, pour rattraper ça !

— Attendez, ce vieux tacot peut supporter ça ? Pourquoi ne s'en est-on pas servis avant ?

— Je ne les utilise qu'en cas d'urgence ! Allez, calculez notre trajectoire. Moi, je pilote. »

Détachez délicatement cette page **et la suivante.**

Ouvrez à présent la porte de la case 13.

Vous y trouverez les cartes Énigme L1, L2 et L3.





TOURNER
À DROITE

EMPRUNTER
LE PORTAIL

AVANCER
TOUT DROIT

TOURNER
À GAUCHE

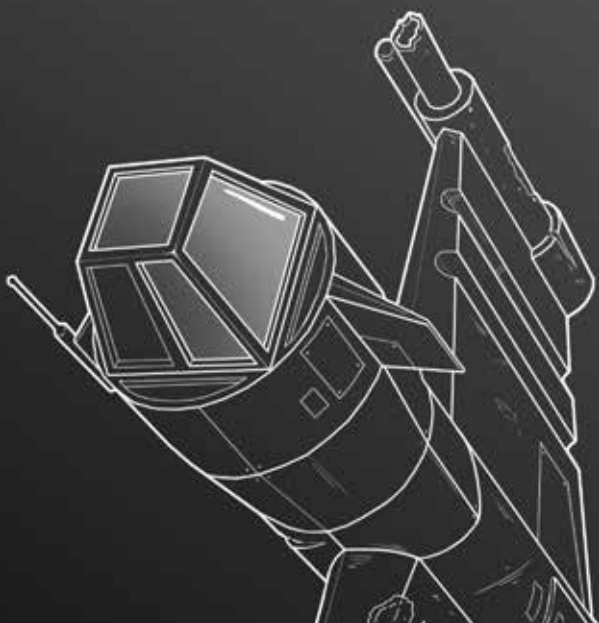
TOURNER
À DROITE

TOURNER
À GAUCHE

TOURNER
À GAUCHE

AVANCER
TOUT DROIT

EMPRUNTER
LE PORTAIL



TOURNER
À GAUCHE

TOURNER
À DROITE

TOURNER
À DROITE

RESSORTIR
DU PORTAIL

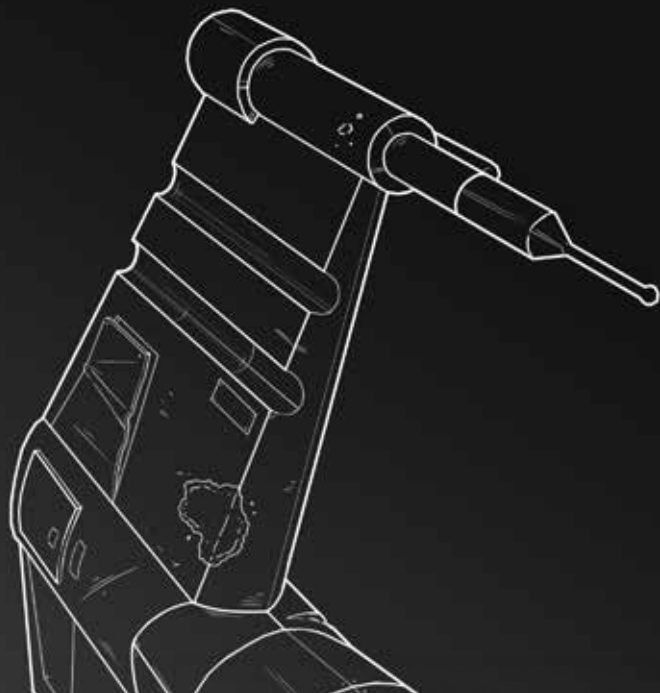
AVANCER
TOUT DROIT

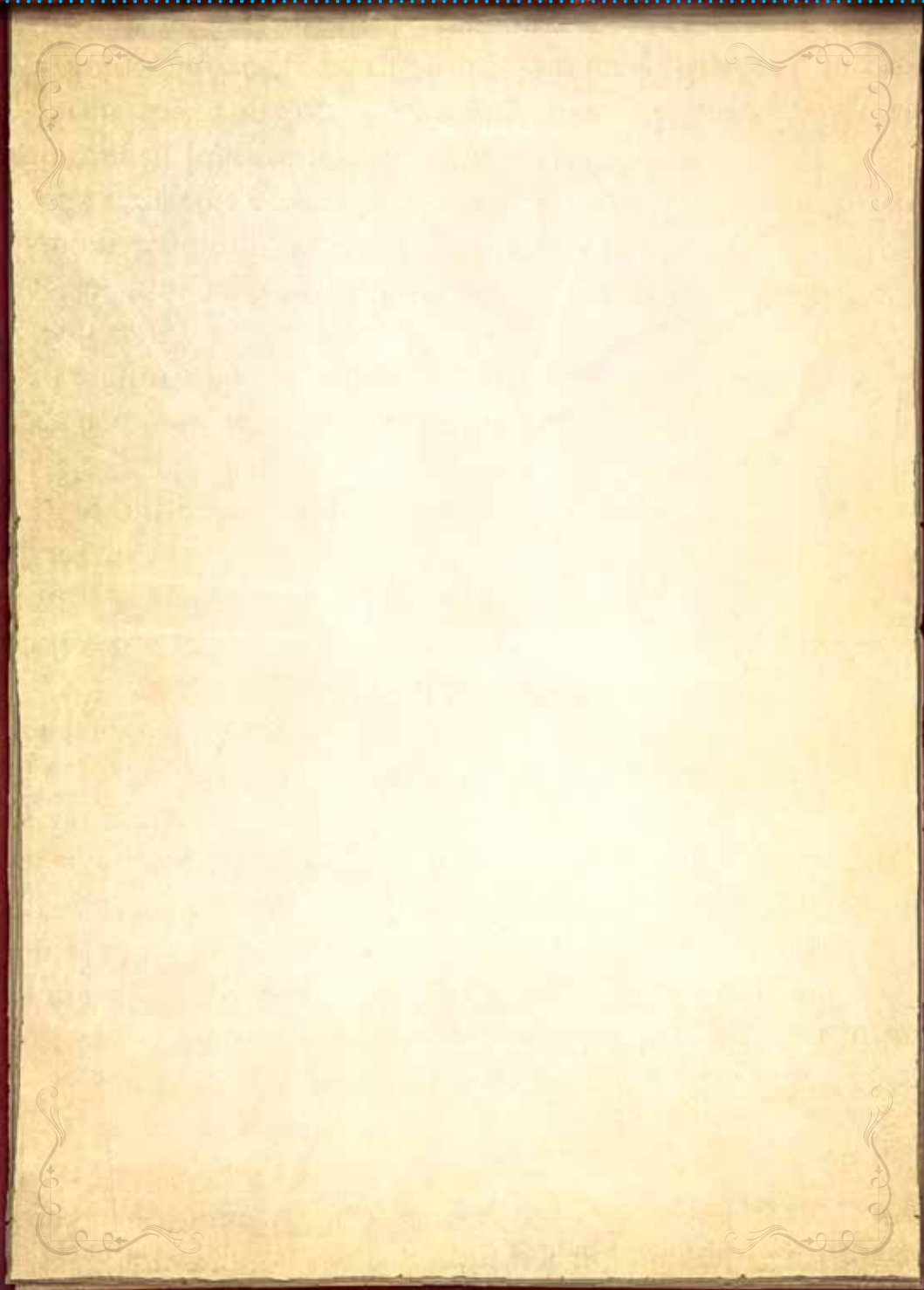
AVANCER
TOUT DROIT

TOURNER
À GAUCHE

RESSORTIR
DU PORTAIL

TERMINÉ !





14 décembre



laus se tourne vers vous et vous adresse un large sourire : « Je vous avais bien dit qu'on les rattraperait ! L'aire d'astroroute est en vue ! »

Mais au moment de manœuvrer vers la planète-aire, des échelles de corde s'abattent violemment le long du pare-brise. Puis un homme en uniforme apparaît soudainement à hauteur de votre hublot :

« Arrêtez-vous ! rugit-il. Contrôle de conformité du véhicule !

– Hein ?! répliquez-vous à l'unisson.

– Nous avons reçu une plainte vous concernant. Nous devons immobiliser votre vaisseau, le temps de lui faire passer quelques tests. Si vous êtes pressés de rejoindre l'aire d'astroroute, vous pouvez toujours emprunter l'une de ces échelles célestes... Mais faites attention : si vous ne prenez pas la bonne, vous risquez de finir on ne sait où... » ricane l'agent.

« Qui a bien pu nous dénoncer ? » grommelle Claus, qui se met aussitôt à fouiller dans la poche de sa veste. Il vous tend alors un télescope en plusieurs parties.

« Tenez, pour observer les échelles et trouver la bonne... »

Tournez la page.

Ouvrez à présent la porte de la case 14 !

Vous y trouverez les cartes Énigme M1 et M2 ainsi que 2 objets étranges « trombone ».



Au-dessus

Invisible

T É L É S C O P E

En dessous

15 décembre



Le lendemain matin, vous vous réveillez sur l'un des bancs – très inconfortables – de l'aire d'astroroute. Toute cette descente à l'échelle vous a épuisé, vous ne vous souvenez même pas vous être endormi... Quant à Claus, il ronfle sur un banc voisin. Son ventre se soulève à chaque inspiration, vous laissant voir tout le poids qu'il a pris depuis votre rencontre au bar !

À l'autre bout du parking, vous distinguez votre vaisseau. L'inspection serait-elle finie ? Vous pouvez peut-être repartir... Vous réveillez Claus, qui se réjouit en voyant votre véhicule.

« Notre bon vieux tas de ferraille ! » s'écrie Claus.

En vous approchant, un autocollant rutilant apposé sur la plaque d'immatriculation attire votre attention.

« Pas besoin de révision avant 2398, génial ! s'extasie Claus.

– En revanche, on ne va pas pouvoir décoller tout de suite... »

En effet, des portières, capots et autres débris ont été soigneusement déposés sur et autour de votre vaisseau. Comme si quelqu'un avait voulu vous faire perdre du temps...

« Qui a fait ça ?! » s'exclame Claus, furieux.

Vous n'en savez fichtrement rien, mais ce qui est sûr, c'est que vous devez dégager votre engin avant de pouvoir faire quoi que ce soit d'autre...

Ouvrez à présent la porte de la case 15 !

Vous y trouverez la carte Énigme N1.





16 décembre



Enfin remontés dans le vaisseau, vous décollez en trombe et prenez rapidement de la vitesse. Tellement d'ailleurs que vous manquez de rentrer dans le traîneau du lapin lorsque celui-ci surgit devant vous. Ce dernier accélère un grand coup avant d'effectuer un virage très serré à gauche.

« Mais ?! vous exclamez-vous. La piste continue tout droit ! Pourquoi est-ce qu'il tourne ?

– C'est peut-être un raccourci ? suppose Claus. Suivons-le ! »

Et il braque aussitôt à gauche. La planète vers laquelle fonce le lapin apparaît alors dans votre champ de vision. Claus se met soudain à hurler : « Oh non, pas ça ! » Il essaie de freiner pour faire demi-tour, mais hélas, la gravité joue contre vous : vous atterrissez avec fracas.

« C'était un piège ! Nous sommes perdus... glapit Claus.

– Mais enfin, de quoi parlez-vous ? Je ne vois aucun danger...

– La musique ! Nous sommes sur Satourne-en-Boucle ! On va subir cette atroce chanson de Noël, encore et encore !

– Attendez, calmez-vous... On n'a qu'à repartir ? suggérez-vous.

– Impossible ! Satourne-en-Boucle nous retient... Les planètes musicales n'autorisent les décollages que si l'on fredonne leurs stupides chansons ! Le lapin adore cet endroit, et sait que je le déteste ! Il a fait exprès de m'attirer ici ! » se lamente Claus en se bouchant les oreilles.

On dirait bien que ça va être à vous de pousser la chansonnette...

Tournez la page.

**Pour chaque syllabe Messieurs-Dames,
Fredonnez *Last Christmas* de Wham!
Et si le texte n'a pas d'importance,
Claus, pour une fois, aura raison.
À présent prenez les partitions,
Classez-les grâce à leur cadence,
Trouvez le rythme dédié,
Et l'aventure pourra continuer !**

Ouvrez à présent la porte de la case 16 !

Vous y trouverez les cartes Énigme 01, 02, 03 et 04.



17 décembre



Victoire ! Satourne-en-Boucle s'éloigne dans vos rétroviseurs. Claus retire alors les bottes de persil qu'il s'était fourrées dans les oreilles. Puis, se grattant la barbe, il vous demande l'heure en marmonnant.

Les horloges du vaisseau affichent au format digital l'heure de tous les fuseaux horaires de la galaxie : c'est compliqué de s'y retrouver. Mais en plus là, impossible de lire correctement la moindre horloge !

« Hum... Claus ? On a un problème d'affichage... Difficile de vous donner l'heure... Pourquoi vouliez-vous savoir ça ? hasardez-vous.

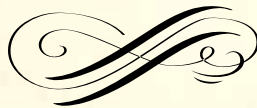
— On est sur la réserve, il faut faire le plein de kérosène. Mais vu que la station-service ferme à dix heures... Trouvez un moyen de savoir l'heure qu'il est, mon vieux ! »

Vous soupirez. Pouvez-vous utiliser les bugs d'affichage pour en déduire l'heure ? Une note au-dessus des horloges attire votre attention.

Tournez la page.

Ouvrez à présent la porte de la case 17 !

Vous y trouverez la carte Énigme P1.



- Chaque horloge indique une heure pleine.
- Chaque heure entre 01:00 et 12:00 apparaît une fois.
- Les diodes allumées (vertes) sont forcément correctes. Il manque les autres.



18 décembre



Enfin ! Vous êtes parvenu à déduire l'heure affichée sur chacune des horloges !
« Claus... comment dire... J'ai l'heure, mais il va falloir fortement accélérer si on veut arriver avant que la station-service ne soit fermée...
— C'est déjà ce que je fais ! »

Et effectivement, vous volez si vite que vous manquez de heurter une planète toute blanche et neigeuse.

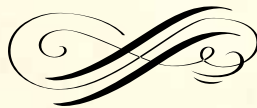
« Regardez, c'est la planète natale du yéti. Même si c'est un rival dans cette course, c'est un bon gars. On pourrait lui rendre visite après la course.

— Pourquoi pas ! »

Mais peut-être serez-vous amenés à connaître cet endroit bien avant, car soudain, la lumière d'une étoile se reflétant à la surface de cette planète glacée attire votre attention...

Ouvrez à présent la porte de la case 18 !

Vous y trouverez les cartes Énigme Q1 et Q2.





19 décembre



*T*andis que vous laissez la planète glacée derrière vous, vous apercevez la station-service qui vous tend les bras. Mais voilà que juste avant d'y atterrir, des rayons laser surgissent de tous côtés et vous aveuglent. On vous tire dessus !

« Accrochez-vous ! » hurle Claus.

L'un des lasers touche l'appareil à l'arrière. Un bruit retentit, puis toutes les lumières s'éteignent.

« Eh allez... panne totale ! » peste Claus.

À tâtons, il débranche rapidement quelque chose parmi le fouillis de câbles situé sous le tableau de bord, et vous le tend.

« Tenez, c'est la carte mère du vaisseau. Je pense qu'elle est fichue... On va devoir court-circuiter des éléments pour la refaire fonctionner. Il y a une note qui doit traîner par là avec des conseils techniques... »

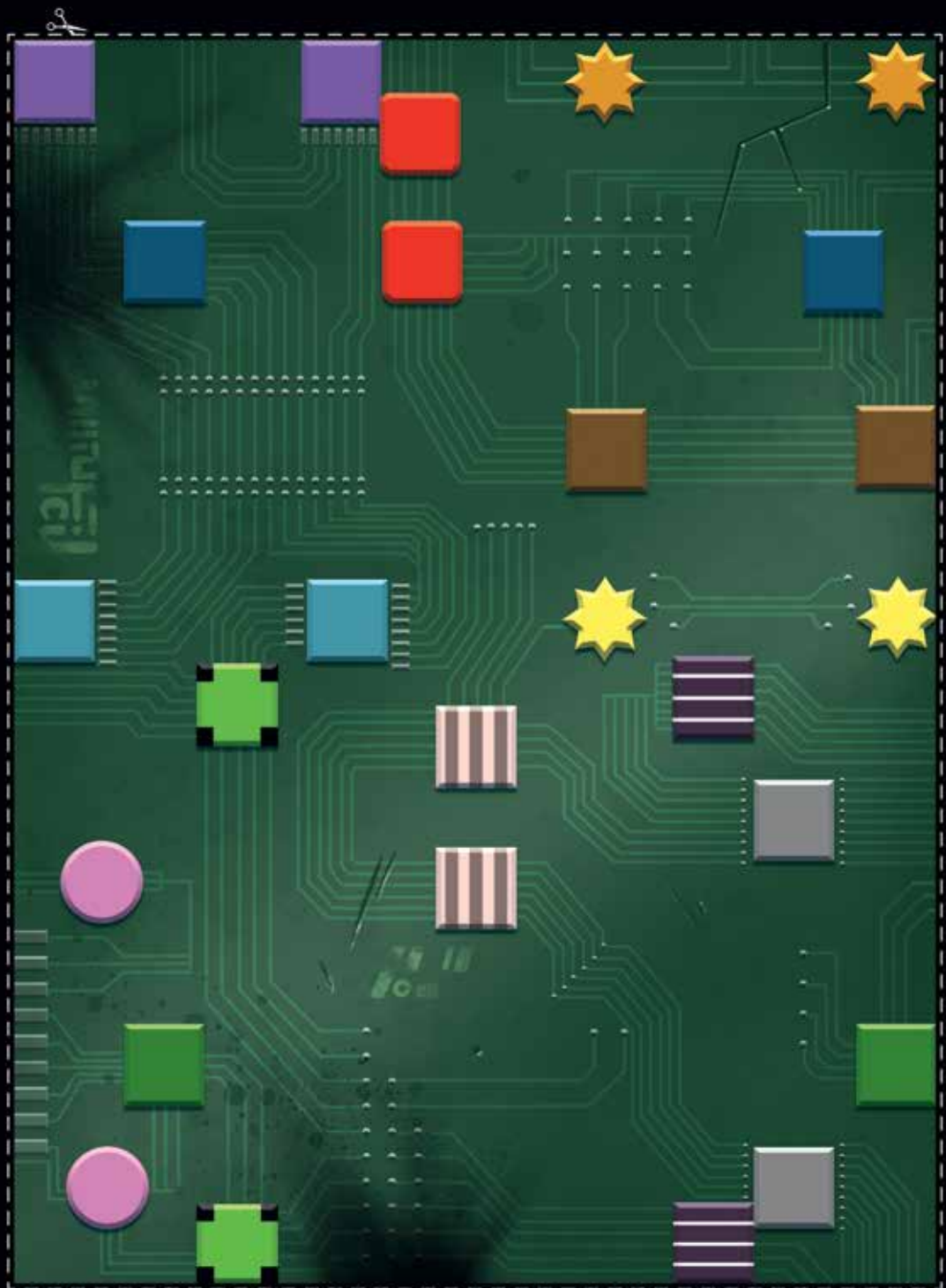
Vous regardez la carte mère carbonisée entre vos mains, découragé.

Tournez la page.

Ouvrez à présent la porte de la case 19 !

Vous y trouverez les cartes Énigme R1 et R2.





20 décembre



Excellent, vous avez réussi la mission de pliage-bricolage avec brio, et dans les temps ! Vous atteignez ainsi la pompe à essence juste avant que la station ne ferme. Hélas, quand vous dégainez le pistolet pour remplir le réservoir de votre vaisseau, pas une goutte n'en sort.

Le pompiste accourt alors vers vous : « Je suis vraiment, vraiment désolé... Je n'ai plus du tout de kérosène, j'ai été dévalisé il y a un quart d'heure. Le client a tout pris, tout ! Je n'avais encore jamais vu ça ! »

Claus vous fixe, l'air sombre : « Encore un sabotage ! C'est sûrement l'œuvre de la même personne... » Puis se tournant vers le gérant de la station :

« Dites, à quoi ressemblait ce client ?

– Aucune idée... À une personne discrète, avec un manteau fermé jusqu'au menton. Je ne saurais même pas vous dire si c'était un homme ou une femme !

– Qu'est-ce qu'on fait maintenant ? demandez-vous, inquiet.

– Pas le choix, on va tenter de fabriquer notre propre carburant, réplique Claus. Avec ce qu'on peut trouver dans le magasin... Quels produits pourrait-on bien mélanger ? »

Tournez la page.

Ouvrez à présent la porte de la case 20 !

Vous y trouverez les cartes Énigme S1 et S2.





21 décembre



a y est, le réservoir est rempli ! Vous repartez l'esprit léger, plus déterminés que jamais à gagner cette course ! Mais voilà qu'au bout d'un moment, l'engin se met à cracher et à tousser sans discontinuer.

« On va se poser et laisser le moteur refroidir, vous annonce Claus. Ensuite, on pourra faire des ajustements pour que le vaisseau tolère mieux notre nouveau carburant. »

Vous apercevez alors non loin de là une planète au sol rouge et aux volcans cracheurs de feu.

« Euh... Claus ? L'endroit semble mal choisi pour faire refroidir le moteur...

— ... Effectivement. Mais je crains que nous ne puissions pas aller plus loin... Nous arrivons sur Etnarion, la planète de feu. D'ailleurs, il faut activer le bouclier thermique, sinon le vaisseau risque de fondre, et nous avec ! Le souci, c'est que les leviers qui contrôlent ça sont cassés...

— Vous plaisantez ?

*— Hélas, non. Mais le vendeur m'avait prévenu, il a laissé des leviers de rechange en bois. Trouvez-les, puis **revenez dans le cockpit** pour les installer au niveau des trois zones vertes. Mais avant de faire ça, il faut pré-percer des trous... avec l'outil adéquat.*



Attention à vos doigts ! Ne vous piquez pas ! Une fois les trous pré-percés, vous pourrez insérer les leviers en forçant un peu. »

Vous le regardez droit dans les yeux, scandalisé.

« Au fait, ajoute Claus, vous risquez de transpirer, vous feriez mieux de vous débarrasser de vos vêtements chauds. Par contre, accrochez-les au porte-manteau : je ne veux pas que ça traîne dans le vaisseau ! »

Et tout en disant cela, il pointe du doigt un post-it sur l'une des parois de l'habitacle.

Tournez la page.

Rangez vos affaires, svp !



Ouvrez à présent la porte de la case 21 !

Vous y trouverez 1 objet étrange « punaise », 3 objets étranges « levier » et 3 objets étranges « vêtement ».



22 décembre



ous êtes parvenu à activer le bouclier thermique !

Dans l'horizon constellé d'étoiles, vous voyez soudain apparaître la montgolfière de la souris.

« Tiens, tiens, la souris... siffle Claus entre ses dents. Serait-ce elle qui nous met des bâtons dans les roues depuis le début ?

– Je me souviens d'elle... Elle était au pub juste avant le départ de la course.

– Vous ne la reconnaissez toujours pas ? C'est la fameuse petite souris, celle qui récolte les dents que perdent les enfants !

– Ah ? Et elle participe à la course ? vous étonnez-vous.

– Évidemment ! Ça lui évite de penser à son travail ! Vous imaginez, dès qu'un enfant perd une dent, elle doit préparer une pièce ou un cadeau, trouver un moyen de rentrer dans sa chambre sans le réveiller, soulever l'oreiller, récupérer la dent, déposer le paquet, et enfin retourner chez elle. Ce n'est pas une vie de faire des tournées pareilles ! Mais si c'est elle notre ennemie, je vais lui dire deux mots ! »

Claus, déterminé, ouvre le hublot latéral et, à moitié penché dans le vide, la menace. La souris, choquée, affirme n'avoir rien à voir ni avec l'attaque aux rayons laser, ni avec la pénurie de carburant.

« En revanche, argue-t-elle, j'ai observé quelque chose d'intéressant... Aidez-moi à emballer un cadeau particulièrement casse-tête, et je vous donnerai un indice.

– Très bien », s'engage Claus sans hésiter.

Elle approche alors sa montgolfière de votre hublot et vous tend la boîte contenant le cadeau, du ruban, ainsi qu'une notice d'emballage.

Ouvrez à présent la porte de la case 22 !

Vous y trouverez les cartes Énigme T1 et T2, 2 objets étranges « ruban » et 1 objet étrange « parchemin ».





23 décembre



otre paquet cadeau est magnifique ! La petite souris vous remercie pour votre aide. Désireuse de tenir parole, elle vous chuchote :

« Je ne veux accuser personne, mais quand je suis passée devant la station-service tout à l'heure, un traîneau y était garé...

— Le lapin ! s'écrie Claus. Je le savais ! »

À ces mots, votre coéquipier commence à se débarrasser de tout ce qu'il trouve autour de lui pour alléger le vaisseau et foncer comme un dératé sur la piste. Devant vous apparaissent alors les derniers concurrents encore en course : le yéti sur sa chaudière, et le lapin sur son traîneau. Tous deux se ruent vers une planète à anneau.

« C'est la fin du circuit ! » s'égosille Claus.

Vous approchez de la planète, et la gravité se fait sentir : vous tournez si vite autour de l'astre que le yéti se retrouve éjecté de la piste. La petite souris semble s'être éloignée elle aussi.

Il ne reste plus qu'un seul adversaire : le lapin !

« C'est entre lui et nous maintenant », grogne Claus sans quitter votre rival des yeux.

Le vaisseau continue d'accélérer en tremblant tous azimuts. Des craquements émanent de tous les côtés... Claus vous lance alors un objet en plastique.

« C'est quoi, ça ? lui criez-vous.

— Un airbag à gonfler soi-même ! répond Claus en hurlant. Dépêchez-vous, la planète se rapproche à vue d'œil ! On va se fracasser au sol ! »

Tournez la page.

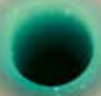
Ouvrez à présent la porte de la case 23 !

Vous y trouverez 1 objet étrange « airbag ».



Protocole d'installation de l'airbag

1. Ouvrez le conduit.



2. Insérez l'airbag et tenez-le
fermement !

Il ne doit en aucun cas tomber
dans le conduit !



3. Activez le flux d'air et
remplissez l'airbag jusqu'à
l'obtention de nouvelles
instructions. Observez bien
les environs pendant toute
la durée de la procédure.



24 décembre



a y est, votre vieux vaisseau lâche sous la pression, et vous êtes précipités vers le sol. Vous serrez très fort l'airbag artisanal en attendant l'impact, et vous crashez dans un BOUM ! retentissant. Heureusement, l'airbag a fonctionné ! Lorsque vous rouvrez les yeux, vous vous trouvez au bord d'un immense cratère qui semble mener à la ligne d'arrivée.

« Qui emprunte ce trou atterrira sur Terre et remportera la course ! » vous lance le lapin en descendant de son traîneau.

Il observe d'un air amusé ce qu'il reste de votre vaisseau.

« Sans véhicule, point de victoire ! constate-t-il. Enfin, Noël m'appartient ! À moi seul ! Et la meilleure chanson de tous les temps tournera en boucle pour l'occasion ! »

Claus vous souffle alors à l'oreille : « Distrayez-le, j'ai un plan. »

« Euh... Monsieur Lapin, de quelle chanson parlez-vous ? tentez-vous.

— Eh bien de la chanson de Wham!, Last Christmas. Évidemment ! »

Du coin de l'œil, vous apercevez Claus qui se dirige discrètement vers le traîneau, dans le dos du lapin. Votre rival enchaîne :

« C'est ma chanson préférée ! Je veux l'imposer pour les fêtes. C'est pour ça que je devais gagner la course ! J'ai éliminé facilement les autres pilotes, mais pour vous, j'ai dû faire preuve d'ingéniosité. J'ai déréglé votre moteur, inversé les panneaux directionnels...

— Alors tout ça, c'était vous ?? demandez-vous, feignant la surprise.

— Ça, et bien d'autres choses encore ! Vous vous êtes bien battus, mais rien n'égale mon génie ! »

Tournez la page.

Claus , parvenu jusqu'au traîneau, vous fait signe. Vous vous précipitez alors vers lui et embarquez au vol à ses côtés. « Un véritable génie, en effet ! s'amuse Claus. Mais Noël sera quand même à nous ! »

Le traîneau, piquant à toute vitesse vers le cratère, s'engouffre alors dans un trou d'une obscurité totale, poursuivi par le hurlement de rage du lapin.

Ouvrez à présent la porte de la case 24 !
Vous y trouverez une dernière énigme.
Quand vous l'aurez résolue, continuez avec la lecture
de l'épilogue dans ce bloc.



Épilogue



*L*e traîneau, lancé à folle vitesse, fend l'obscurité d'un tunnel sans fin. Vous commencez à vous croire définitivement perdus... Pourtant, une lumière éblouissante apparaît soudain. Un petit village enneigé, niché au creux d'une forêt de sapins, se dévoile alors à vos yeux ébahis. Les patins du traîneau éraflent les arbres, puis l'instant d'après, le choc de l'atterrissage vous fait revenir à la réalité. Claus est propulsé dans les airs et vient chuter dans la cheminée d'une chaumière, tandis que vous plongez la tête la première dans un tapis de neige moelleuse.

En fouillant le traîneau, vous tombez sur des guirlandes lumineuses. Vous les récupérez et, à défaut de mieux, rafistolez les sapins abîmés, qui se mettent aussitôt à briller dans la nuit.



*L*a porte de la chaumière s'ouvre un instant plus tard. Claus en sort, vêtu d'un peignoir rouge flamboyant neuf. Vous vous rendez compte, en le voyant là, qu'il n'a plus rien de l'homme svelte rencontré il y a quelque temps au pub. À sa place se tient un personnage rondouillard aux joues rebondies gardées au chaud sous une épaisse barbe blanche.

« Mes vêtements étaient abîmés, alors les habitants de cette maisonnette m'ont filé un peignoir. Classe, non ? En échange, je leur ai laissé des pains d'épice de Cognac ! »

Car en effet, le traîneau déborde de gourmandises. Claus semble bien parti pour continuer à se goinfrer...



*M*ais contre toute attente, et comme s'il avait lu dans vos pensées, il rétorque :

« Maintenant que la course est gagnée, je suis d'humeur généreuse. Offrons toutes ces choses, distribuons-les dans les maisons voisines ! »



ous passez ainsi un bon moment à répartir toutes les sucreries amassées dans le traineau.



« Et maintenant ? lancez-vous une fois l'opération terminée. — Eh bien... Allons voir Tom ! »

râce au puissant turbo du traineau, vous vous retrouvez devant la porte du pub spatial quelques instants plus tard. Vous êtes accueillis par un tonnerre d'applaudissements. Tout le monde se lève et vous félicite : on dirait bien que vous étiez attendus. Vous vous frayez difficilement un chemin jusqu'au comptoir. Tom vous offre à boire et trinque avec vous. « Belle performance les gars ! » s'émeut-il.



otre regard se pose alors sur un client assis au fond du bar. Le lapin ! Il est visiblement parvenu à revenir jusqu'ici en pilotant les débris de votre vaisseau.



« Eh bien bravo, vous nous en aurez fait baver ! On peut dire que vous ne lâchez rien !
— Désolé, je voulais tellement remporter Noël... pleurniche le lapin.
— Et que diriez-vous d'être responsable de Pâques, plutôt ? C'est une très jolie fête ! »
Votre ancien adversaire s'essuie le museau avant de hocher la tête :
« Oh... Eh bien euh... c'est d'accord ! »



oureux de cette bonne entente, vous souhaitez montrer votre appréciation au lapin et lui tendez une boule en chocolat récupérée sur Cocagne. Bon, elle s'est un peu déformée sous la chaleur d'Etnarion et est désormais plus ovale que ronde.

« C'est gentil de votre part, vous remercie-t-il. Je vais la laisser de côté, et ne la mangerai qu'à Pâques ! Je vais la cacher d'ici là, pour que personne ne me la vole ! »