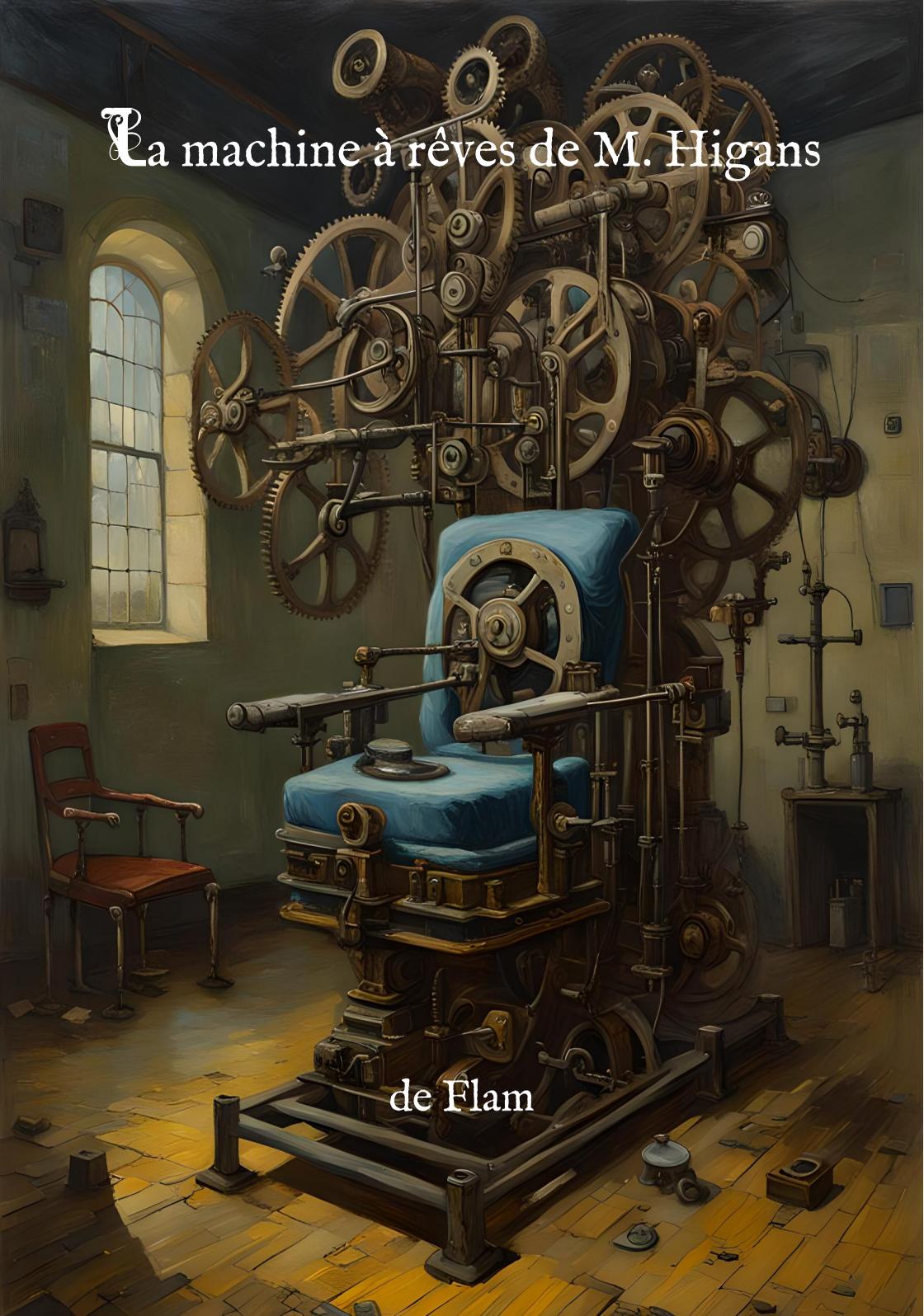


La machine à rêves de M. Higans

de Flam



La machine à rêves de M. Higans

Cher lecteur, chère lectrice

L'histoire que je m'apprête à raconter m'obsède depuis fort longtemps. Vraiment, elle n'a eu de cesse de me tourmenter, me dérobant le sommeil si souvent, jusqu'à ce que je la couche sur le papier.

Il y a bien dix ans de cela, j'acquis la demeure ancestrale des Walsh, située sur Kings Road. La propriété tombait en décrépitude, suivant la tangente de la malheureuse famille, jadis l'une des mieux nanties de Belfast. J'étais loin de me douter que la découverte de quelques lettres jaunies jetterait un peu de lumière sur les dernières années de la vie de Georges Walsh, ingénieur civil, héritier légitime de l'empire Walsh & Fils, décédé à l'institut psychiatrique St-Andrews en 1874. Mais obtient-on jamais la vérité à éclairer la folie ?

Néanmoins, je rapporterai ici les événements tels que Georges lui-même les a relatés, bien que j'ai dû combler quelques trous. Même si tout cela n'a que peu de sens, je vous propose de vous y plonger sous la forme d'un jeu. Ainsi vivrez-vous l'épreuve de Georges, essayant d'échapper à son mystérieux cauchemar..

*Le jeu débute au paragraphe numéroté 1. Il vous suffira de faire un choix parmi les différentes possibilités, puis de vous rendre au paragraphe correspondant, et ainsi de suite. Mais attention : vous ne pouvez emprunter les renvois de couleur que si vous possédez la **clé** de la couleur correspondante. Lorsqu'il vous sera demandé de noter un **code**, suivez simplement la consigne ! Enfin, maintenez toujours le compte de votre total d'**équilibre**, la valeur initiale étant de **6**, sans limite supérieure.*

*Si le score d'équilibre tombe à zéro, ou si vous devez noter le code **choc** pour une deuxième fois, cela signifie la fin de partie. Comme le jeu*

est très difficile, je vous propose l'une des alternatives suivantes si vous devez tout recommencer depuis le début :

✿ *Rayez les codes, mais conservez toutes les clés que vous désirez, en diminuant la valeur d'équilibre au départ d'un point pour chacune d'elles.*

✿ *Ou, pour une une expérience légèrement plus aisée, appliquez simplement la même règle pour les codes et les clés : gardez tout ce que vous voulez, mais diminuez la valeur d'équilibre au départ d'un point pour chaque code ou clé conservé.*

Post-scriptum : En cas de victoire, je vous proposerai de consulter l'épilogue joint en annexe, car j'ai eu récemment la chance de mettre la main sur certains papiers. Sans tout expliquer, peut-être vous apporteront-ils quelques éclaircissements.

Bien à vous,

Connor D., Belfast, 1899



Carnet de notes



Équilibre (6) :

*Clés : bleue verte rouge dorée
passe-partout*

Codes :

Belfast Telegraph, 27 octobre 1870

...ont aperçu l'estimé M. Walsh au port de Belfast, juché sur le mât du Long View, voilier amarré au quai Stormont. Selon les débardeurs, Georges Walsh semblait désorienté et hurlait des propos inintelligibles. Heureusement, des marins sont parvenus à faire descendre M. Walsh et l'auraient même empêché de se jeter à la mer, très agitée en cette journée de grands vents. Un employé du port a couru prévenir un agent de police, et M. Walsh, les vêtements sales et l'air hagard, a par la suite été conduit à l'institut St-Andrews pour y subir un examen.



Institut psychiatrique St-Andrews, 14 février 1871

Chère Olivia,

Aujourd'hui même le temps s'ennuie. Une averse rageuse bat les carreaux et les buissons mornes du jardin plient l'échine. Les autres pensionnaires s'évadent dans la contemplation du plafond de la salle de séjour, peut-être hypnotisés par le lent tic-tac de l'horloge.

J'ai passé ces deux derniers jours dans l'isolement le plus complet, entravé par une horrible camisole de force. Je n'ai eu pour tout réconfort que les souvenirs heureux de notre enfance. Te souviens-tu de ce jeu stupide, trois chats, deux boutons ? Au moins suis-je à nouveau libre de mes mouvements... D'ailleurs, cela m'étonne qu'on ait déjà consenti à me prêter une plume, car l'objet est fort affûté, quoique le personnel demeure méfiant et les aides-malades me dévisagent constamment du coin de l'œil.

Ma bien-aimée sœur, j'aimerais tant te serrer de nouveau dans mes bras. Tu es la seule qui me soit restée fidèle. Père m'a renié, mon frère Winston me déteste, et de ma femme je n'ai reçu aucune nouvelle. S'il

est vrai que notre mariage battait un peu de l'aile, j'éprouve toujours une certaine tendresse envers Charlotte.

J'attends ta visite avec impatience, Georges.



Institut psychiatrique St-Andrews, 17 mars 1871

Bienveillante Olivia,

Tous ces médicaments, ces étranges pilules aux couleurs absurdes... Mes idées aboient puis s'entortillent puis s'effondrent. Avant-hier, j'ai enroulé mon drap sur lui-même pour former une corde de fortune. Je l'ai noué solidement à la poignée de ma fenêtre, puis j'ai tordu les extrémités autour de mon cou. La souffrance, l'abandon, le repos. Juste avant la fin, j'ai perçu une agitation dans le corridor, la lueur d'une lampe. Des cris. Deux infirmières sont entrées et m'ont soutenu, m'agrippant sous les bras.

Le docteur Byrne m'a parlé d'un traitement expérimental, une chirurgie qu'il a décrite comme étant fort simple à réaliser, et qui pourrait, semble-t-il, extraire littéralement le mal dont je souffre.

Dans l'espoir de te revoir, Georges.



Institut psychiatrique St-Andrews, 2 avril 1871

Tendre Olivia,

J'ai eu peur du regard vide d'une âme damnée, mais ce n'était que

mon propre reflet entrevu à la fenêtre. Sais-tu qu'ici les miroirs, jugés dangereux, sont proscrits ? Mon crâne est rugueux, couvert de courtes repousses. Je sens une boursoufflure sous mon doigt, une cicatrice qui fait tout le tour de ma tête, un peu plus haute que les oreilles. À l'intérieur, mes pensées se sont comme figées. On dit que le temps calme succède à la tempête, mais c'est un horrible néant pour moi.

Georges.



Institut psychiatrique St-Andrews, 12 avril 1871
(dernière lettre de Georges Walsh)

À ma sœur,

Tu croiras que je suis fou pour de bon. Les souvenirs ressurgissent par à-coups, impromptus, durant les après-midi maussades ou les nuits fiévreuses. Je me rappelle à présent de ce qui s'est passé juste avant que l'on m'enferme ici... Cela me semble bien réel, mais peut-être n'est-ce qu'un délire, fabriqué de toutes pièces par les rouages de mon esprit malade. Néanmoins, laisse-moi tout te raconter, car il n'y a qu'à toi que je puis me confier.

Comme tu le sais déjà, dans la journée du 26 octobre dernier, je faisais route vers Enniskillen, où j'avais rendez-vous le lendemain à la Northern Ireland Railways afin de soumettre les plans de la nouvelle ligne ferroviaire. Notre fidèle Cormac conduisait la deux chevaux à travers un temps de brume qui me rongeaient les os. Malgré tout, la monotonie du voyage et une fatigue accumulée m'avaient fait sombrer dans un profond sommeil...



...un crissement assourdissant lorsque les roues gauches de la voiture heurtent un muret de pierre. Celle-ci se cabre dans des ornières creusées de pluie, ma tête cogne violemment la portière. La voiture manque chavirer, se ravise au dernier instant, puis s'arrête en un tintamarre de grincements et de ressorts. Du sang chaud coule le long de ma tempe. Je descends de la voiture, étourdi, les jambes flageolantes. Cormac ! Sur le siège avant, le vieil homme est avachi, les yeux ronds et exorbités, la bouche entrouverte. Ému, j'approche ma main de son cou... aucun pouls, aucun souffle ne s'échappe de ses lèvres. Crise cardiaque ? Je tâche de calmer les chevaux qui renâclent, puis j'inspecte la voiture. Une roue cassée... impossible de continuer. La nuit est tombée et je frissonne, autant de nervosité que de froid. Il me faut chercher de l'aide. Je repère un panneau décrépit : *Dunham*. J'attrape la carte dans la voiture, puis je me dirige vers la lueur spectrale d'un lampadaire. Nous devrions être à mi-chemin d'Enniskillen environ, mais j'ai beau tourner et retourner la carte, cette satanée bourgade n'y figure pas, et d'ailleurs le nom ne me dit rien du tout... Peu importe, je saisis mon porte-document et je me mets en marche.

Le vent se met à souffler, portant à mes narines des effluves avariées, écœurantes, mais aussi une odeur piquante de charbon qui m'irrite la gorge. Je descends une rue tortueuse aux façades tachées de suie. Malgré l'obscurité, je distingue de longues cheminées qui s'élèvent d'horribles bâtiments rouillés, crachant des nuages plus noirs que la nuit. J'entends des griffes qui raclent les pavés mouillés et je me retourne d'un coup. Deux grands chiens, glabres et efflanqués, blancs comme des vers. Je pique à gauche, prenant au hasard une ruelle aux allures de cloaque, pisté par les bêtes menaçantes. Mon pied glisse dans une flaque, j'échappe ma serviette. Une bourrasque éparpille mes plans qui roulent dans la boue et les ordures. J'attrape une feuille, souillée et chiffonnée, mais les chiens se ruent, et leurs jappements lugubres bondissent dans l'allée. Je me précipite dans la ruelle, abandonnant le fruit de mon labeur. J'aboutis sur une route de

campagne, boisée le long du côté opposé, mais à gauche j'aperçois une demeure éclairée qui jouxte un hangar. *Ateliers Higans*. Tant pis pour la politesse. J'ouvre la porte, heureusement déverrouillée, échappant de peu aux gueules des chiens monstrueux.



Je scrute les flammes de la cheminée à travers l'ambre du cognac, et la chaleur dissipe peu à peu l'angoisse qui me serre la gorge. Le grand salon forme une unique pièce avec l'atelier adjacent, encombré d'établis, d'outils et de bords de toutes formes et couleurs. J'observe M. Higans qui étire ses longues jambes, vêtu d'un sarrau usé et sale. Sa barbe, ses cheveux gris en buissons.

— Cormac, il faut aller le chercher.

— Attendons demain matin, dit M. Higans. Votre pauvre cocher n'ira pas bien loin, et ici les nuits ne sont pas sûres... Nous pourrions réparer votre roue, et nous trouverons un bougre pour vous conduire moyennant quelques shillings.

Malgré l'allure bienveillante de mon hôte, j'éprouve un certain malaise, une chaleur aux joues et au front. Je décide de changer de sujet.

— Je vois que vous êtes ingénieur, tout comme moi.

— Disons un peu médecin, un peu bricoleur..

Dans l'atelier se trouve une curieuse machine munie d'un siège, assemblage complexe de tuyaux et d'engrenages.

— Et quelle est donc cette étrange invention ?

— C'est une machine à rêves.

— Vraiment ? J'aimerais bien y jeter un œil de plus près.

— Oh, mais vous en aurez l'occasion, croyez-moi, mon cher M. Walsh...

Ma langue est pâteuse, je me sens un peu étourdi. Les dernières paroles du docteur Higans se propagent mollement, comme des bulles sous l'eau. Autour de moi, les couleurs se mélangent, mes

paupières sont lourdes. Le cognac... j'ai été drogué !



La machine à rêves... Ma conscience émerge... je suis attaché au siège ! D'épaisses sangles de cuir, autour de mes bras, de mes poignets, de mon torse. J'observe les milliers d'engrenages, certains minuscules, qui forment un mécanisme d'une complexité inouïe. Un entrelacs de roues, de bielles, de leviers. Chaque pièce tourne avec une précision incroyable, orchestrant le mouvement des autres, créant un ballet mécanique. Au-dessus de la machine, des poulies et des embrayages ajoutent une dimension supplémentaire à sa complexité, ajustant constamment la configuration des engrenages pour créer de nouveaux motifs, de nouvelles séquences. Des intrications fascinantes, inconcevables. L'ensemble produit des bruits de rotations, de glissements et de vapeur. Sur le bras droit de la chaise, il y a quatre serrures. En tordant mon poignet, j'arrive à les toucher du bout des doigts. Je pourrais peut-être me libérer si j'en possédais les clés... Il y a quelque chose sur ma tête, comme un casque de cuir relié à la machine par des câbles métalliques. Je sens l'odeur cuivrée et huilée des mécanismes, une odeur d'orage aussi. Le docteur Higans a disparu, les murs de l'atelier se perdent dans l'obscurité, la réalité s'estompe. La panique grandit et parcourt tous mes os. Il n'y a plus que la machine, un piège infernal où sombre mon esprit. Je hurle à pleins poumons, espérant m'éveiller de ce cauchemar.

Rendez-vous au 1.

1

Soudain, une lumière bleue, une douleur fulgurante et brûlée. Mes muscles se tétanisent comme sous l'effet d'une décharge électrique. Je me concentre sur mon souffle, lentement, de longues inspirations. J'essaie de repousser la folie qui dévore mon esprit tel un loup affamé, qui s'agglutine en couches de fils collants. Observer, réfléchir... Sous mes pieds, il y a une plaque circulaire de laiton, que j'arrive à faire pivoter autour d'un axe vertical. La plaque est divisée en treize sections d'un peu moins de trente degrés, et chacune porte l'inscription d'un lieu : cuisine, bureau, hangar, et ainsi de suite. En les alignant sur un marqueur métallique, semblable à une flèche de boussole, un bouton à ressort surgit près de ma main gauche. Pour une raison qui m'échappe, certaines destinations n'activent pas le mécanisme. Je suis bien conscient que tout cela n'est que délire, mais que puis-je faire d'autre ? Je choisis un lieu et j'appuie sur le bouton...

*✍ Georges perd **1** point d'équilibre chaque fois que vous revenez à ce paragraphe en provenance d'une section numérotée. Ignorez cette consigne si vous débutez à l'instant l'aventure, ou si Georges a le code **ajustement** et que vous venez en provenance d'un paragraphe pair.*

Georges peut visiter plusieurs fois le même endroit, sauf indication contraire, mais ne notez qu'une seule fois chaque code ou clé. N'oubliez pas que vous ne pouvez suivre les liens colorés que si Georges possède la clé correspondante.

*La chambre, rendez-vous au **48**.*

*La salle des horloges, rendez-vous au **23**.*

*Le corridor, rendez-vous au **9** si Georges a le code **rotation**, et au **17** dans le cas contraire.*

*La cuisine, rendez-vous au **42**.*

*Les ascenseurs, rendez-vous au **25**.*

*Le bureau, rendez-vous au **28**.*

*Les égouts, rendez-vous au **8**.*

La salle des machines, rendez-vous au 33.

Le hangar, rendez-vous au 38.

Le salon, rendez-vous au 30.

Les jardins, rendez-vous au 5.

Le chenil, rendez-vous au 13.

Les limbes, rendez-vous au 45, mais ce lieu est inaccessible si Georges a le code Valéry.

2

Pas question d'éteindre la lampe. Les gros doigts s'approchent comme une araignée et je cours dans la direction opposée, quand soudain le mouvement de la salle s'incline vers l'arrière. Je me mets à glisser sur les tuiles, puis la main me saisit avec une force irrésistible. Je me sens emporté dans les airs, brusquement aveuglé par de grandes lampes. Paniqué et étourdi, j'observe les géants aux visages grotesques, affairés à trancher des poissons difformes, des ovovivipares étranges qui se convulsent. Un tourbillon effroyable de coups de hachoirs et d'abats pestilentiels. Plaqué sur la table, je me débats comme un ver dans l'étreinte des doigts visqueux. D'un coup, je m'extirpe de la main gourde, échappant de justesse au couperet qui s'abat avec tonnerre. Sous une pluie d'éclairs métalliques, je rampe dans une mixture écoeurante de sang et d'eau de mer. J'attrape au passage une arête dure et tranchante, aussi longue que mon bras, et j'entaille la peau d'une autre main poilue qui s'approche. Parvenu au bout de la table, j'agrippe au vol le manche d'une serpillière. Je glisse, tout se renverse, et je roule durement sur le sol humide. À bout de forces, je me réfugie dans une pièce contiguë, pleine de marmites fumantes. Tout au fond, il y a un étrange mécanisme, avec un rouleau de cuivre gravé et une poignée amovible, semblable à un gros interrupteur. Une nouvelle destination à choisir..

 *Notez le code lame.*

Le hangar, rendez-vous au 38.

Le salon, rendez-vous au 30.

Les jardins, rendez-vous au 5.

La machine à rêves, rendez-vous au 1.

3

Le monstre est aussi massif qu'un bœuf, et il se serait inutile de viser sa chair morte. Je pointe mon pistolet sur la batterie et je fais feu à quatre reprises. Deux projectiles percent l'enveloppe métallique, puis un électrolyte brun-vert et gélifié jaillit des trous. La substance acide dégouline sur la peau cadavérique qui se met à fumer. Le géant fait un pas de plus, puis pose lourdement un genou à terre. La main reste suspendue au milieu de l'élan, la tête retombe vers l'avant, m'évoquant la pose dramatique d'une statue grecque. Sans plus attendre, je traverse la pièce pour entrer dans l'ascenseur. Cette fois, il n'y a aucun bouton, et la cabine s'élève avec une telle vitesse qu'il me semble flotter. Enfin, la portière s'ouvre sur un ciel noir et tumultueux, une nuit de terreur insensée.

Rendez-vous au 29.

4

Les ombres gluantes m'ensevelissent, les chiens-fantômes se repaissent de ma conscience, mais soudain j'ai l'idée de saisir ma lampe. Je tourne un bouton ingénieux qui fait surgir la mèche et produit l'étincelle du même coup. Une lueur chaude jaillit aussitôt et effiloche les silhouettes noires. Comme une bouffée d'air frais, elle ravive mes pensées et mon courage. Je me redresse et j'avance à pas de loup, zigzaguant d'une cage à l'autre, guettant les ombres mouvantes qui se forment et se dispersent. Lorsqu'une gueule noire et furtive s'approche, je brandis ma lampe pour la chasser. Enfin, j'atteins la pièce au fond de la cave. Je claque la porte derrière moi, poussant un soupir de soulagement. L'endroit est vide, hormis quatre nouvelles portes, et sur le

mur de gauche de grandes affiches en couleur : des scaphandriers explorant les fonds marins aux poissons fantastiques, des champignons titanesques le long d'un rivage rocheux, une montgolfière survolant les montagnes... Des images des œuvres de Jules Verne ! Vingt Mille lieux sous les mers, Voyage au centre de la Terre, Cinq semaines en ballon. Les deux premières affiches sont rongées par les moisissures, couvertes de griffures. Fasciné, je m'approche de l'affiche au ballon, miraculeusement intacte. Si réelle, comme si elle était dotée de profondeur... Je plonge le regard, et l'enveloppe de nylon semble se gonfler encore, surgir du mur. Sur un coup de tête, je décide de l'emporter. Je roule le papier humide qui se détache facilement du mur de crépis, puis j'examine les différentes issues.

*✍ Notez le code **ballon**.*

*La salle des horloges, rendez-vous au **23**.*

*La cuisine, rendez-vous au **42**.*

*La salle des machines, rendez-vous au **33**.*

*La machine à rêves, rendez-vous au **1**.*

5

Je marche sur un chemin de gravillons, longeant un bosquet de frênes qui s'étend sur ma droite. Un peu plus loin, une grande verrière surpasse des buissons touffus. Et il y a bien sûr le manoir avec ses façades de briques, ses tourelles et ses fenêtres ornées de vitraux. La fontaine aux chérubins. La demeure de Kings Road, telle qu'elle était au temps de mon enfance ! Mais le ciel est noir et les arbres blancs, et d'autres tons sont inversés en différentes couleurs de cendre, semblables au négatif d'une photographie. Sauf les tulipes des parterres, d'un rouge sang criard parmi tout ce gris. Au lieu du parfum des fleurs et de l'odeur de la terre, il n'y a qu'une étrange absence de senteur. Nulle feuille qui bruisse, ni chant d'oiseau. Tout est figé comme un souvenir. Malgré tout, j'appelle Olivia, l'imaginant presque

sortir de derrière le tronc au fond du jardin. Aucune réponse. Une impression de déjà-vu, une pensée enfouit dans ma mémoire, un coffret... Soudain, le ciel se met à crépiter et déverse des grêlons noirs de la taille de l'ongle de mon petit doigt.

Si George se souvient de quelque chose, rendez-vous au paragraphe que cela vous évoque, mais s'il n'est pas question d'un arbre à la première phrase, revenez ici pour faire un nouveau choix. ✍ Georges perd 1 point d'équilibre pour chaque tentative qui échoue.

Si non, Georges peut courir s'abriter à la verrière, rendez-vous au 26, ou au manoir, rendez-vous au 37.

6

Lentement, j'amorce l'escalade, prenant appui sur les poignées de bois et les cadres métalliques fragiles des landaus. Si la base de la structure est un monticule évasé, elle s'amincit avec l'altitude, devenant de plus en plus frêle. Mais je grimpe toujours plus haut, sans doute attiré par les cris du nourrisson. Parfois, mon pied glisse sur une roue et mon poids menace de faire tout chavirer. Au fond d'un carrosse, je remarque des landes chiffonnées, puis je me hisse encore un peu plus. Les pleurs se taisent, mon regard plonge par-dessus un autre rebord... Un cordon ombilical, un fœtus presque formé, séché, recroquevillé. Peur, courage, désespoir et volonté m'ont abandonné, comme si mon cœur était demeuré à l'ombre de cet abominable pilier, et devenait de fait plus distant chaque minute. Il n'y a que le vide et cette escalade sans but. Soudain, les capotes des landaus s'envolent tels des corbeaux, elles virevoltent dans les airs et me fouettent le visage. Déséquilibré, je m'accroche à la structure devenue un fin squelette de tiges métalliques, mais la tour se met à basculer avec un roulement de grincements et de tonnerre. Je me sens entraîné dans le tourbillon des ailes noires, je plonge vers une sphère aux reflets bleutés qui grossit...

🖋 Georges perd 1 point d'équilibre.

Rendez-vous au 1.

7

Emporté par une idée délirante, je décide de dérouler l'affiche, ayant soudain l'impression de pouvoir influencer le cours des événements. Fasciné, j'observe le papier qui se met à bouillonner, puis des poches rouges surgissent... L'enveloppe du ballon se gonfle si rapidement que je dois bondir pour éviter d'être renversé. Comme par magie, la montgolfière entière se déploie en trois dimensions dans mon cauchemar débridé. J'embarque dans la nacelle, le brûleur ronronne, le ballon s'envole vers le ciel nébuleux et les nuages immenses, parcourus de veines incandescentes. Le vent me porte vers le sommet du phare, mais d'un coup le courant s'inverse et je dérive vers le néant des hauteurs infinies. Non... ce sont les misérables créatures volantes que j'ai aperçues dans la plaine ! Ces diabolins s'agglutinent sur le ballon et me poussent en direction contraire. Au-dessus, les nuages crépitent, la foudre effleure la montgolfière. Et l'air se charge à nouveau de particules effervescentes...

*Si Georges possède le code **lame**, rendez-vous au 43.*

*Sinon, 🖋 notez le code **choc** et rendez-vous au 1.*

8

Je marche dans une obscurité humide, parcourant un long tunnel de briques. L'atmosphère stagnante, emplie d'effluves de moisissures, me laisse sur la langue le goût métallique des canalisations rouillées. Quelques lampes à gaz diffusent un halo malade et tremblotant : l'air raréfié témoigne de la profondeur extrême où je me retrouve. Mes pieds s'enfoncent jusqu'aux chevilles dans une mixture brunâtre, huileuse, et des algues filandreuses s'amassent sur mes chaussures. Les lichens qui s'accrochent aux

parois de brique ont ce vert empoisonné des végétaux croissant au crépuscule. Peu à peu, le niveau monte et l'eau se met à bouillonner autour de moi. Des formes surgissent, des doigts tirent sur mes habits... Partout, de petits êtres immondes émergent. Pas plus hauts que ma taille, nus et blancs, vaguement humains, mais avec de grandes oreilles rosâtres, pointues et veineuses, et d'immenses yeux laiteux. Mon cri de panique les repousse d'abord, mais ils reviennent aussitôt à la charge, ricanaient et cherchant à m'entraîner au fond vaseux. Alors que je patauge, j'attrape par miracle une brique qui s'est détachée. Quelques coups vifs, et des petits crânes explosent en bouillie sanglante. Je profite d'une seconde de répit pour m'enfuir, poursuivi par la multitude de ces ignobles créatures. Deux voies s'ouvrent au-devant : l'une est sombre et étroite, l'autre, un peu plus large, descend en pente douce, faiblement éclairée par une lumière lointaine.

*Si Georges prend le passage étroit, rendez-vous au **18**. S'il choisit celui, plus large, qui s'enfoncé, rendez-vous **39**.*

9

Je constate avec stupeur que tout le tunnel s'est inversé, de sorte que la tuyauterie du plafond se retrouve à mes pieds. J'avance maladroitement dans le couloir, fatigué et ébranlé, et plus d'une fois je serre les dents lorsque mes chevilles frôlent les conduites brûlantes. Les hublots, situés aux deux tiers de la hauteur lors de mon passage précédent, sont maintenant à portée de main. Je ne vois au-dehors que des ondulations grises, alors je décide de pousser une grande fenêtre ronde qui pivote vers l'extérieur avec un grincement sinistre. Aussitôt, une bourrasque maritime et algueuse me fouette le visage. Je me hisse sur le cadre doré du hublot... Un ciel noir, strié de vert et de bleu à l'horizon. Des vagues immenses couleur d'ardoise, avec des crêtes d'argent. Je suis à cheval sur la coque d'une embarcation, à mi-chemin entre navire et submersible ! De son flanc surgissent dix grandes rames

aux reflets de bronze, mus par une quelconque force mécanique, propulsant le vaisseau sur la mer houleuse. Alors j'aperçois une clé d'un bleu profond, scintillant pâlement à la clarté de la demi-lune, accrochée avec une ficelle à la rame qui se trouve directement sous moi. Une idée insensée s'empare de mon esprit. Je me laisse chuter sur la rame, agrippant aussitôt la clé, mais je n'ai aucune prise sur la surface métallique, lisse et mouillée. Ballotté par son mouvement, écrasé par la force des vagues, je glisse inexorablement vers les abysses glacés, sentant la terreur envahir tout mon être. Dans le noir de l'océan, des méduses approchent, ondoyant d'une lueur électrique...

 Notez la *clé bleue*.

Rendez-vous au 1.

10

J'avance à travers la toile, les muscles tendus, la respiration saccadée, comme si je luttais pour trouver l'air, et les battements de mon cœur résonnent dans mes oreilles. J'observe le corps recroquevillé comme une araignée, et qui sursaute chaque fois que je frôle le lin, puis replonge dans une profonde léthargie. Dans l'air frissonnant, les volutes de mon souffle révèlent la présence des fils d'argent, discrets et pernicious. À bout de nerfs, j'atteins enfin l'autre extrémité de la chambre.

J'entre dans une pièce attenante, envahie de brume glacée. Sur une petite commode, il y a une boîte à musique sertie de petites pierres qui brillent comme des flocons de lumière. Un ultime soubresaut, la ballerine de jade tourne de quelques degrés, une dernière note mécanique qui se disperse dans le silence oppressant. Je m'empare de la boîte. Dans l'alcôve, il y a cinq portes de taille modeste, tassées les unes sur les autres. Celle de gauche est munie d'un cadenas à quatre disques de laiton numérotés. La suite du cauchemar...

*🍷 Notez le code **musique**.*

Si Georges possède un code numérique, additionnez chaque chiffre qui le compose et rendez-vous au paragraphe correspondant. Dans le cas contraire, choisissez l'une des destinations ci-dessous.

*La salle des horloges, rendez-vous au **23**.*

*Le corridor, rendez-vous au **9** si Georges a le code **rotation**, et au **17** dans le cas contraire.*

*Les limbes, rendez-vous au **45**, mais ce lieu est inaccessible si Georges a le code **Valéry**.*

*La buanderie, rendez-vous au **47**.*

*La machine à rêves, rendez-vous au **1**.*

11

Les yeux rouges s'illuminent d'un éclat de rage.

— Oh, Georges, tu me déçois tellement ! Et moi qui rêvais de caviar. Vraiment, la nourriture est horrible ici, et voilà sans doute pourquoi je suis de si méchante humeur..

J'essaie de m'enfuir, mais mes pieds sont si lourds, comme englués dans la mélasse. Le pianiste fou s'empare de l'aiguille de bronze et me frappe à la tête d'un coup rapide et précis. L'espace d'un instant, il y a un voile noir et ma vue se brouille. Mes jambes sont molles, je tombe à la renverse sur le piano, m'agrippant aux touches qui produisent alors un enchaînement macabre. L'homme plante la pointe de l'arme dans mon torse et je hurle de douleur. L'aiguille s'est prise entre les côtes. Il la tord comme un levier et le sang gicle en bouillons cramoisis, puis il y a un craquement sec, un os qui éclate. Tout autour, les pantins claquent et tapent des mains, ravis par le spectacle. Je sens mon esprit qui vacille, et l'homme-lapin s'esclaffe d'un fou rire sinistre et contagieux. Oui, je ris aussi tel un dément, et j'arrache le masque, espérant enfoncer mes pouces dans les yeux rouges qui flamboient. Mais derrière le masque, il y en a un autre. Loup. Corbeau. Des images saccadées défilent, des animaux aux traits mous et liqué-

fiés. Belette. Bête. Winston. Enfin, un grand éclair qui m'aveugle.

✍ Notez le code choc.

Rendez-vous au 1.

12

Je me hisse sur le rebord du premier panier et je m'enfonce sous les vêtements répugnants, faits pour des hommes trois fois plus grands que moi. Tout de suite, mes narines sont submergées d'un atroce fumet de poisson. Mon cœur bat la chamade alors que j'appréhende le passage du crustacé. Je perçois une vibration, puis les fourmillements incessants des nombreuses pattes du monstre. J'ose à peine respirer, encore moins bouger. Après quelques minutes, tout redevient calme, mais au moment où je m'apprête à quitter ma cachette, j'entends à nouveau des bruits de pas, différents cette fois. Une démarche lourde et chaloupée. Je me sens soulevé de terre, et je me fais tout petit au fond du panier. Quelqu'un – ou quelque chose – me transporte dans une succession de corridors, car je peux percevoir les changements de direction dans les balancements confus que je subis. Enfin, le panier est déposé lourdement au sol et les pas s'éloignent. Je me démène dans le linge lourd et sale, au bord de la suffocation, et j'arrive enfin à m'extirper du panier.

Rendez-vous au 47.

13

Une impression de chute, comme dans un rêve... Une senteur tenace de champignons, et au bout de mes doigts, le contact froid de la pierre humide. Je descends un escalier en colimaçon. Les marches de métal sont corrodées, et la courbure du passage m'empêche d'y voir à plus de quatre ou cinq pas. Quatre cent onze, quatre cent douze... Il me semble que la spirale n'a ni début

ni fin. Peut-être est-ce simplement la même boucle qui se répète à l'infini ? À chaque détour, la température chute d'un cran et mon essoufflement se transforme en volutes blanches dans l'air glacé. Quelques globes de verre suspendus diffusent une faible lumière jaune, mais la plupart sont ébréchés, éteints. J'en ai vu de semblables lors d'un voyage à Londres : des ampoules incandescentes de Joseph Swan, à fibre de coton. Mes jambes tremblent de fatigue lorsque j'arrive enfin au bas de l'escalier. Il y a une grande cave aux murs de pierres, sombre et sans fenêtres. Toutes les ampoules ont éclaté, sauf une, au halo perdu dans le vaste espace. Au fond de la salle, j'aperçois une porte ouverte, mais des cages reposent en désordre dans tous les recoins, renversées ou empilées. Elles sont aussi hautes que ma taille, avec des barreaux de métal, et les portières sont entrebâillées... Je frissonne en me remémorant les grands chiens glabres qui m'ont pourchassé dans les ruelles. J'entends des jappements sourds, encore plus distants que des échos... On dirait des bouts de souvenirs. J'avance la peur au ventre, des petits morceaux de verre craquent sous mes semelles. Je suis surpris par des mouvements d'ombres chinoises sur le mur. Des pattes, des oreilles, des gueules. Une odeur de poil mouillé, les chiens-fantômes approchent... Je sens la morsure des mâchoires invisibles sur mes mollets, puis une douleur qui se répand comme du venin, mais je suis aussi envahi par une soudaine léthargie.

*Si Georges a le code **lampe**, rendez-vous au 4. Sinon, il s'éveille de nouveau sur la machine à rêves, rendez-vous au 1.*

14

Fébrile, je fais pivoter les disques pour reproduire la combinaison. 8... 3... 1... 2... Il y a un léger dé clic et j'ouvre la porte. Une chambre haute, mais étroite, pleine de poussière duveteuse qui tourbillonne au moindre souffle d'air. Au-dessus, il y a un œil-de-bœuf d'où tombe un rayon de lune, illuminant un cerf majestueux de bronze, couvert d'une patine vert-de-gris. Et dans la

bouche de l'animal, il y a une clé, verdâtre aussi. Je tends une main avide...

 Notez la **clé verte**.

Choisissez à présent l'une des destinations ci-dessous.

*La salle des horloges, rendez-vous au **23**.*

*Le corridor, rendez-vous au **9** si Georges a le code **rotation**, et au **17** dans le cas contraire.*

*Les limbes, rendez-vous au **45**, mais ce lieu est inaccessible si Georges a le code **Valéry**.*

*La buanderie, rendez-vous au **47**.*

*La machine à rêves, rendez-vous au **1**.*

15

Saisi d'effroi, je cours dans le tunnel avec l'impression bizarre de ne même plus contrôler mes jambes. Une douleur aiguë me perce le flanc, et parfois ma respiration se bloque, comme sous l'effet de la panique. La locomotive noire bondit en avant avec des crépitements mécaniques et des sifflements de vapeur. Les feuilles de papier se déchirent et s'envolent, révélant des parois de briques rouges. Je sens presque le souffle du tain sur mon cou lorsque des éclats de rire fusent. Je lance un regard en arrière : des passagers se penchent hors de wagons, me pointant du doigt et se moquant. Les hommes sont tous vêtus de noir, les femmes portent des voiles funéraires de résille qui cachent d'horribles sourires édentés et rougis de sang. Le monstre d'acier rugissant s'apprête à m'engloutir, lorsque j'aperçois d'autres tunnels qui s'ouvrent sur les côtés, pas plus hauts que moi. À peine quelques enjambées pour atteindre le premier...

*Si Georges a le code **retard**,  rayez ce code et rendez-vous au **1**. Dans le cas contraire, il peut visiter l'une des destinations ci-dessous.*

Le salon, rendez-vous au 30.

Les jardins, rendez-vous au 5.

La cuisine, rendez-vous au 42.

La machine à rêves, rendez-vous au 1.

16

— La clé dorée... Oui, je connais cette clé. À Kings Road, pensez à votre enfance, cherchez dans les souvenirs heureux... Il y a un grincement de gonds, et la porte pivote lentement, expulsant du coup une brume fantasmagorique qui souffle la bougie. J'entre dans une chambre à coucher, sombre et froide. Au mur, le portrait d'une femme âgée, des cheveux gris en chignon, une robe de velours violet. *Adeline Morrow, 1763-1827...* Grand-mère ! J'ai observé cette peinture si souvent, mais jamais il n'y a eu ce grand chat égyptien à ses côtés, et dont les prunelles vives semblent me transpercer. Quoi qu'il en soit, je suis bouleversé et j'éprouve un terrible épuisement. Je m'assois sur le bord du lit à baldaquin, je m'enfonce dans les draps glacés qui dégagent une odeur irritante de camphre. J'ai le sentiment de flotter, puis de tourbillonner vers les brumes somnolentes et les profondeurs obscures.

✍ Georges gagne 1 point d'équilibre.

Rendez-vous au 1.

17

Un corridor infini et circulaire comme un œsophage, tapissé de feuilles métalliques rivetées. Malgré sa dimension imposante, je ressens une lourdeur, une exigüité oppressante qui me comprime la poitrine. Aux deux tiers de la hauteur, il y a des fenêtres avec des cadres dorés, rondes comme les hublots d'un sous-marin, espacées d'environ cinquante pas. Je saute, espérant entrevoir l'extérieur, mais je ne peux toucher les fenêtres que du bout des doigts. À travers les verres épais, je n'aperçois que des miroite-

ments gris ou bleus, que je décide sans raison d'appeler des éclats perdus. Mes pieds sont mouillés, car de l'eau croupie s'est accumulée au fond du passage. Des tuyaux de cuivre sont fixés au plafond, et parfois l'un d'eux éructe un jet de vapeur sifflant qui fait bondir mon cœur, et la touffeur grandissante me donne le vertige. Je m'arrête devant un levier de nickel installé sur la paroi de droite, en position relevée. Je pourrais sans doute l'abaisser en y mettant tout mon poids. À quoi peut-il bien servir ?

*🔪 Notez le code **configuration** si Georges abaisse le levier.*

Rendez-vous au 35.

18

Je cours aussi vite que possible dans le sombre passage, mais je suis ralenti par l'eau limoneuse et mes forces qui déclinent. Derrière moi, j'entends les éclaboussures, le grouillement des êtres malingres et leurs petits cris aigus. Le tunnel est percé de soupiraux en demi-lune, et d'autres créatures rampent hors de ces bouches obscures. L'une d'entre elles me saute sur le dos, me griffe et me mord, mais je parviens à m'en défaire d'un geste brusque. De nouveaux tunnels s'ouvrent, et je tourne au hasard dans ce labyrinthe nauséabond, cerné par la vermine. Il me semble entrevoir une certaine logique dans leurs hurlements et leurs appels, car il s'agit bien d'une chasse et je suis la proie. Seule l'adrénaline me fait tenir sur mes jambes, mais soudain je dois stopper net mon élan. À mes pieds, un gouffre d'un noir absolu, où l'eau dégringole avec des grondements et des échos de cascade. Une passerelle de treillis rouillé est relevée comme un pont-levis par-dessus le trou, et au mur je remarque l'insertion d'un cylindre métallique, fait pour accueillir une pièce à encoche. Mais déjà les humanoïdes me saisissent et essaient de me tirer vers les ténèbres d'un soupirail...

*Si Georges a le code **manivelle**, rendez-vous au 24.*

Sinon,  notez le code **choc** et rendez-vous au 1.

19

Balayant la douleur et les étourdissements, je me hisse sur la pointe des pieds et je parviens à insérer la petite aiguille. J'ajuste l'heure de l'horloge. 11h11... Lentement, les résonances désordonnées s'estompent, les tic-tacs s'alignent en un tempo régulier, les pendules se balancent en harmonie. Comme répondant à un ordre muet, l'heure se synchronise sur tous les cadrans. J'entends soudain le bruit d'un mécanisme qui s'active, puis la dune se met à vrombir. Je dévale la pente, évitant de peu d'être emporté par le tourbillon du sable qui s'écoule en quelques secondes à peine. Sur le plancher mis à nu, il y a quatre trappes fermées, ainsi qu'une clé d'aspect antique, de la même couleur que le parquet de cerisier. Je la saisis promptement, et d'un coup elle prend l'apparence de ma peau. Une clé caméléon ! Ragaillardisé par cette heureuse découverte, j'examine les trappes sur lesquelles figurent des noms de lieux qui me sont familiers.

 Notez le **passé-partout**. Cette clé particulière vous permet d'utiliser n'importe quel renvoi de couleur.

La chambre, rendez-vous au 48.

Les ascenseurs, rendez-vous au 25.

Le bureau, rendez-vous au 28.

La machine à rêves, rendez-vous au 1.

20

L'intérieur est sombre, le sol de béton dur et glacé. Je remarque en face une autre cage d'ascenseur, et soudain un mouvement dans l'obscurité des hauteurs. Je me déplace en lançant des regards inquiets, et je peux sentir les palpitations de mon cœur au long de mes tempes. Tout à coup, quelque chose s'abat lourdement au sol, soulevant une brume poussiéreuse, et la vibration se

propage jusque sous mes semelles. Un monstre de chair, semblable au Frankenstein de Mary Shelley. Robuste, massif, assemblé à partir de morceaux de différentes sources. Sa peau est pâle et cirreuse, marquée par des sutures grossières là où les parties du corps ont été jointes. Ses membres sont disproportionnés, certains étant plus grands ou plus courts que d'autres. Mais le plus terrible est la tête, ridicule sur une créature de cette corpulence. *Ma tête !* Les paupières sont écartées par des cercles de métal, et la boîte crânienne a été retirée, exposant une masse grouillante d'un gris rose dégouttant. Le monstre gémit, comme de désarroi face à sa propre existence. Il bondit de manière prodigieuse et brandit ses poings. Le coup me manque d'un cheveu, les mains s'écrasent au sol, fissurant même le ciment. Une torsion du tronc, la créature s'apprête à me frapper du revers, et j'entrevois alors une batterie de zinc incrustée dans la chair de son dos...

*Si Georges possède le code **pistolet**, rendez-vous au 3.
Sinon, ✍ notez le code **choc** et rendez-vous au 1.*

21

La dernière lueur de la lampe s'évanouit comme un rêve. L'énorme main se retire, et je devine que le géant difforme se redresse. Je me tiens parfaitement immobile, tapi dans les replis de l'obscurité, tandis que les secondes s'écoulent. Par malheur, les créatures aux yeux jaunes s'approchent, enhardies peut-être par le retour de la noirceur. Je vois leurs pupilles se dilater, réfléchir chaque brin de lumière. Mon poil se hérissé lorsque je sens une fourrure rêche me frôler au-dessus du genou, puis une sensation de panique irradie tout mon corps, comme trébuchée par le flux sanguin. Je me mets à courir pour fuir le contact immonde des bêtes, vagues contours au milieu des ombres. Le mouvement du plancher, les tuiles gluantes, les abat-jour de poisson, fumants encore, les feulements étranges... Soudain, il y a un claquement assourdissant, et tout près un râle, une courte expiration, des

yeux qui s'éteignent. Et si... je sens quelque chose sous mon pied, un bref déclic de ressort, un éclair métallique froid et dur qui me brise, le temps d'un sursaut.

 Notez le code *choc*.

Rendez-vous au 1.

22

Pas à pas, des mouvements lents... J'enjambe une maille, je rampe sous un autre fil. Je ne quitte jamais des yeux l'horrible carcasse séchée. Ma main s'accroche dans la toile. Je tire sur le brin d'argent avec mille précautions, une sueur glacée me couvre le visage. Une vibration infime se propage alors et le corps de la femme est secoué d'un spasme. Ses griffes s'ouvrent un peu plus, sa bouche noire expulse un râle sifflant et méphitique. J'attends, complètement pétrifié... Elle replonge enfin dans un état comatique. Ma progression est d'une lenteur extrême, ma barbe s'allonge, plus grise il me semble. Ici le temps est différent, distordu. J'évite les derniers fils, épuisé, mais j'ai le sentiment d'avoir oublié quelque chose d'important...

 Rayez l'un des codes de Georges, mais pas le code *choc*.

J'entre dans une pièce attenante, envahie de brume glacée. Sur une petite commode, il y a une boîte à musique sertie de petites pierres qui brillent comme des flocons de lumière. Un ultime soubresaut, la ballerine de jade tourne de quelques degrés, une dernière note mécanique qui se disperse dans le silence oppressant. Je m'empare de la boîte. Dans l'alcôve, il y a cinq portes de taille modeste, tassées les unes sur les autres. Celle de gauche est munie d'un cadenas à quatre disques de laiton numérotés. La suite du cauchemar...

 Notez le code *musique*.

Si Georges possède un code numérique, additionnez chaque chiffre qui le compose et rendez-vous au paragraphe correspondant. Dans le cas contraire, choisissez l'une des destinations ci-dessous.

La salle des horloges, rendez-vous au 23.

Le corridor, rendez-vous au 9 si Georges a le code rotation, et au 17 dans le cas contraire.

Les limbes, rendez-vous au 45, mais ce lieu est inaccessible si Georges a le code Valéry.

La buanderie, rendez-vous au 47.

La machine à rêves, rendez-vous au 1.

23

Tout vibre, mais d'une manière si incohérente et chaotique que l'oscillation sous ma semelle droite diffère de celle de la gauche. À l'image du sol, l'air frémit de pulsations, de battements contradictoires parcourant toutes les directions à la fois, bruits originaux, mais aussi réverbérations, échos ou réponses. Les horloges sont alignées, hautes et fines, si bien qu'elles me donnent le sentiment d'être minuscule. Les pendules forment un véritable dédale de chemins emmêlés, des traboules menant au cœur de mécanismes déréglés. Chaque horloge affiche une heure différente, chaque aiguille bouge à sa propre vitesse, et chaque poids se déplace à l'opposé de son voisin, générant ces tremblements anarchiques. J'enjambe un sablier gigantesque, renversé et brisé, puis une dune à la crête agitée par les secousses entrave ma progression. Mes pieds s'enfoncent dans le sable, des sonneries incessantes me désorientent. Je perds le sens de l'équilibre et j'escalade la dune sur les genoux. Parvenu au sommet, je me retrouve devant le cadran d'une horloge démesurée, à moitié ensevelie. La grande aiguille, aussi longue que moi, tourne rapidement à rebours, comme prise de folie, mais celle des heures a disparu. Soudain, j'ai la nausée et une violente migraine martèle mes tempes.

🖋 Georges perd 1 point d'équilibre.

*Si Georges possède les codes **aiguille** et **temps**, rendez-vous au 19. Dans le cas contraire, rendez-vous au 1.*

24

Je frappe les créatures blanches à l'aide de la manivelle, puis je parviens à l'insérer dans le logement. Un tour : la passerelle s'abaisse rapidement avec un bruit de cliquet. Je projette deux humanoïdes dans le gouffre, les autres s'accrochent et s'empilent, se tortillant comme de répugnants vers blancs. Chaque pas me demande un effort surhumain, et brusquement la passerelle oxydée se tord vers le trou sans fond. Tout s'effondre au moment où je pose le pied de l'autre côté, et la masse grouillante plonge dans les abysses. Les humanoïdes qui ont échappé à la chute battent finalement en retraite, disparaissant de par les ouvertures ténébreuses en demi-lune. Je suis éreinté, meurtri, mordu, griffé. À bout de nerfs, j'ai envie de rire et de pleurer à la fois. Je m'assois dans l'eau vaseuse... Sous ma main, un objet, dur et froid. J'essuie la boue... la clé rouge ! Après le découragement je me sens exalté. Je me remets en marche, et un peu plus loin je sens un souffle d'air sur ma peau, une odeur moins nauséabonde. J'entre dans une alcôve cylindrique, sorte de puits muni d'une échelle. Je grimpe vers la lumière...

*🖋 Notez la **clé rouge**.*

Rendez-vous au 1.

25

Je suis devant une porte avec un grillage en losange. Elle se replie d'elle-même, et j'entre dans la cage de l'ascenseur. À l'intérieur, il n'y a qu'un seul bouton : *le phare*. J'appuie et la grille se referme, puis je ressens aussitôt l'accélération verticale. Des notes de piano... je crois reconnaître le nocturne en do dièse mineur de

Chopin. Je lève les yeux vers le haut de la cabine : la musique provient de la cloche de laiton d'un phonographe. À l'extérieur, les couleurs se mélangent, comme une alternance de jours et de nuits, de plus en plus rapide, tout devient flou. Je me sens étourdi, les jambes flageolantes. Les notes de musique se mélangent, j'entends des grincements, puis des voix métalliques étranges, et des cris d'horreur et des hurlements qui m'assourdissent. Pris de folie, je martèle la cloche de mes poings, jusqu'à ce que mes jointures tuméfiées soient couvertes de sang et que les bruits s'arrêtent enfin. Peu après, je sens un ralentissement dans le mouvement de l'ascenseur et la grille s'ouvre.

Au-dehors, c'est une lande désolée de couleur anthracite, un ciel rouge et noir. D'horribles oiseaux aux cris de mouettes, mais avec des corps de troglodytes, évoluent dans les ténèbres, semblant m'ignorer pour le moment. Au milieu de la plaine se dresse un édifice, cylindrique comme un phare, d'une hauteur prodigieuse, sur le dessus duquel un globe lumineux crache des éclats de plasma qui se mélangent à la foudre des nuages, saturant l'air d'un aura électrique. Je marche jusqu'à l'entrée du phare, je sens que je touche au but. La porte est entrouverte...

*Si Georges entre dans le phare, rendez-vous au 20. S'il possède le code **ballon** et opte pour une autre approche, rendez-vous au 7.*

26

Je cours sous l'averse de grêlons, souffrant de leurs morsures glacées sur ma peau. Je traverse les buissons d'aubépines et d'églantiers meurtris et j'entre dans la serre. À l'intérieur, la tempête qui s'abat sur le dôme de verre produit un tintamarre assourdissant. Les plantes exotiques ont perdu leurs couleurs chatoyantes, les feuilles grasses sont fanées. Les odeurs d'humus et les parfums entêtants se sont évaporés. L'endroit est bien plus grand que dans mes souvenirs, et je déambule dans une jungle immobile de blanc et de noir. Au centre, je découvre un escalier

hélicoïdal qui grimpe jusqu'à un palier, plus haut que les grands frênes qui bordent le terrain. J'ai l'impression d'être un moustique emprisonné sous une cloche de verre, et les grêlons qui bombardent la structure prennent la taille de cerises charnues. J'aperçois au loin une tour qui s'élève à travers les nuages, semblable à un phare, et le sommet est parcouru de zébrures et de grésillements. D'énormes nuages pourpres s'étendent sur le fond noir du ciel et crachent des éclairs, produisant un arc électrique éblouissant relié au phare. Dans la verrière, j'inspecte une roue munie d'une poignée et j'opte pour activer le mécanisme. Un long pôle argenté, fait de sections imbriquées, se déploie au-dessus du dôme. Soudain, je prends peur lorsque le paratonnerre absorbe d'importantes décharges, tandis qu'au loin l'éclat du phare diminue d'intensité. Le grondement de la grêle augmente encore, puis des fissures morcellent le verre. L'air ambiant devient survolté, mes cheveux se hérissent. La lumière jaillit et explose en saturant tous mes sens...

 *Notez le code écran.*

Rendez-vous au 1.

27

Je ramasse des pierres parmi les débris de la place. Mon premier tir atteint un oiseau droit sur la tête, et il s'écrase au sol, secoué de convulsions saccadées. Les autres s'envolent en un tourbillon de plumes et de gouttelettes rouges, lâchant enfin le corps déchiqueté du malheureux Cormac. Cependant, ils fondent dans ma direction et je réalise alors mon idiotie. J'essaie de protéger mon visage avec mes bras, mais les serres des volatiles déchirent sans pitié mon cuir chevelu. Le sang clair coule et m'aveugle. Les oiseaux poussent des cris rauques et aigus tandis que leurs becs longs et fins percent ma peau, coup après coup, sans relâche. Prostré au sol, leurs corps me recouvrent, chauds, nerveux, les plumes me suffoquent. Encore un grésillement, celui qui précède

toujours l'éclat de lumière...

 Notez le code **choc**.

Rendez-vous au 1.

28

Le grincement des engrenages, les glissements métalliques, le frottement des courroies. Tous les bruits de la machine à rêves s'évanouissent. Il y a une grande table, recouverte de papiers et de documents pêle-mêle, en tapons et en vagues, bruissant au moindre souffle, s'écoulant parfois au sol. Une forme surgit de l'amoncellement, construite de rouleaux, de règles et de crayons. Il me semble que c'est un pont qui enjambe la mer de papier. Je l'effleure du bout des doigts et le pont se morcelle en grains de sable. Il s'écroule, il se disperse en bouffées au vent. Je m'intéresse aux murs, au plafond, au plancher entièrement recouverts de chiffres et de dessins. Mes plans ! Des lignes folles qui se croisent, des rails qui voyagent sens dessus dessous, des équations et des calculs non résolus. Les nombres s'accumulent en spirales, et j'éprouve alors un vertige intense, une perte de repère et d'équilibre. Je tombe sur les genoux, je froisse fiévreusement des feuilles entre mes mains. J'ai le sentiment que ce charivari cache une vérité, quelque chose à me révéler. Derrière un mur, j'aperçois soudain deux halos lumineux, comme si le papier filtrait une lumière intense. Il y a le sifflement retentissant d'une locomotive, puis un effluve de charbon. Le bureau s'étire en un long tunnel. Les lumières s'intensifient, le train fonce à travers le papier, sur le point de m'écraser.

Si Georges se met à courir sans attendre, rendez-vous au 15. S'il reste quelques secondes de plus, hypnotisé par les chiffres, rendez-vous au 40.

29

Le sommet du phare est un cercle d'environ trente pieds de diamètre, entouré d'une rampe galvanisée. Au centre de l'espace, le grand globe repose sur un piédestal de métal poli, et j'aperçois des spirales rouges ou mordorées emprisonnées dans le verre. Des nuages de fin du monde s'amoncellent au-dessus de l'édifice, colorés tels des amas de poussières interstellaires. Je sens tous mes poils se hérissier, mon corps est parcouru en entier d'un chatouillement statique. Puis j'entends le rire machiavélique. Higans. Il se tient à l'opposé, près de la poignée d'un gros interrupteur, la main droite posée sur un levier pivotant dans toutes les directions. Ses cheveux flottent en toiles d'araignées, ses doigts sont noircis, sa bouche cruelle éveille en moi un instinct primaire, meurtrier. L'air ionisé craque comme la glace qui se fissure par grand froid. Higans active le mécanisme. Une odeur cuivrée, des veines électriques jaillissent du globe et se déplacent rapidement vers moi. Des éclairs bleus tournoient autour de la rambarde et grésillent sous mes pieds. Je ressens une douleur fulgurante au cœur...

 Notez le code **choc**, sauf si Georges a le code **écran**.

 Si vous avez le code **dynamo**, notez encore le code **choc**.

Si Georges est toujours en vie, rendez-vous au 50.

30

Tout d'abord, les couleurs sont floues, puis des contours apparaissent. Je ne sais pas si je me matérialise en ce lieu, ou si c'est plutôt l'endroit qui prend forme autour de moi. Loin au-dessus, il y a un imposant lustre à bougies, mais la plupart de celles-ci sont éteintes, et leurs coulisses de cire forment des motifs étranges, suspendus dans les airs. Tout autour, des rideaux rouge sang sont tirés sur des fenêtres qui s'étirent en hauteurs incertaines, et des draps poussiéreux couvrent des formes vagues. Pourtant, il me

semble reconnaître la grande salle de la demeure de Kings Road, bien que dans un état d'abandon et de délabrement total. Ce n'est qu'à cet instant que j'entends la musique. Une suite de notes cacophoniques, d'accords dissonants et malsains. Au piano, un homme en queue-de-pie, portant un étrange masque de lapin noir, frappe les touches d'une manière frénétique. Malgré moi, je fais un pas en avant. Il interrompt sa mélodie profane et relève la tête. À travers les trous, je vois des yeux rouges et fous qui me terrifient. Des applaudissements secs résonnent, et dans la pénombre j'aperçois devant le piano deux rangées de chaises, occupées par des pantins de bois. Les visages des marionnettes... le jardinier, Emily, la cuisinière, Mme O'Brien, une voisine, d'autres domestiques... papa ? Les mains des pantins sont reliées à des tiges, actionnées par une longue bielle de métal poli qui semble se mouvoir d'elle-même, et leurs mâchoires claquent en suivant le rythme. L'homme-lapin lève la main et le mouvement s'arrête. Il s'adresse à moi d'une voix creuse et chuintante qui me glace le sang.

— Tu sais que j'ai une envie folle de t'arracher les yeux et de les dévorer, rien que pour avoir eu le toupet d'interrompre mon concerto ?

Il tire de sa ceinture une lame couleur de cuivre, puis il la dépose à plat sur le dessus du piano, soigneusement. On dirait plutôt... l'aiguille d'une énorme horloge, longue de trois pieds, avec une pointe en forme d'as de pique. L'homme-lapin se fait craquer les doigts, l'air soudain indolent.

— Alors, as-tu quelque chose d'exceptionnel à m'offrir, quelque chose qui pourrait me faire oublier ce fâcheux incident ?

Si Georges a le code œuf, rendez-vous au 49 ; sinon, rendez-vous au 11.

31

La ritournelle est à peine plus audible que le passage d'un ru au cœur d'une forêt profonde. Parfois la voix me semble provenir de la gauche, et plus loin de la droite, puis devant ou derrière. À

quelques occasions, je croise même des empreintes de chaussures sur le sol poussiéreux. Ce sont les miennes ! Enfin, le ton s'amplifie et j'aperçois un miroitement de lumière, un vacillement semblable à l'éclat d'une bougie. La lueur filtre de sous une porte de bois, haute et massive, avec un heurtoir de bronze enjolivé de fleurs dorées. Le plus troublant est qu'il n'y a pas de mur : je peux faire le tour de la porte et revenir devant, prisonnier du tour de quelque illusionniste... Tout autour, à même le sol, il y a des cadavres de petits animaux, souris ou oiseaux, et des plumes collées dans du sang noir et coagulé. Je cogne à la porte. La chanson s'interrompt, et la voix est soudain rauque et sourde à travers l'épaisse porte.

— Un visiteur ? Cela fait des lustres...

— Qui êtes-vous ? Pourquoi êtes-vous... ici ?

— J'aimerais vous répondre, mais j'ai oublié mon nom, et même mon visage. Il n'y a que ma chanson, et Valéry. D'ailleurs, n'hésitez pas à vous servir si vous avez faim. Pour ma part, voilà longtemps que je n'ai plus l'appétit, et Valéry insiste pour m'apporter ces petits présents. Mais parler autant m'a causé une grande fatigue, alors posez-moi une question si vous le désirez, après quoi je me tais.

 Notez le code *Valéry*.

Si Georges demande où trouver la clé dorée, rendez-vous au 16, mais s'il ne peut résister à l'irrésistible envie de savoir l'heure qu'il est, rendez-vous au 41.

32

À l'ombre de l'orme majestueux... oui, cela me revient à présent. Le jeu de notre enfance, trois chats, deux boutons. Je cours vers l'arbre, indifférent à la brûlure glacée des grêlons sur ma peau. Il se dresse là, immobile et blanc comme un fantôme. Sous les ramures immenses, la terre est meuble, torturée par les racines. Partant du tronc, vingt pas en direction de la clôture, puis douze

vers la droite. Je me jette sur les genoux, je creuse avec mes mains égratignées par les petits cailloux. Mes doigts touchent une surface dure et lisse : le coffret de bois. Je l'extirpe frénétiquement de terre, me retournant les ongles, puis je soulève nerveusement le couvercle. Quelques babioles que j'avais jadis cachées, des figurines et des boutons... et surtout une vieille clé à l'éclat d'or, dont nul se rappelait ce qu'elle était censée ouvrir ! Je la serre dans mon poing, poussant un cri de satisfaction dans ce monde figé.

 Notez la *clé dorée*.

Si Georges court à présent vers la verrière, rendez-vous au 26. S'il choisit le manoir, rendez-vous au 37.

33

J'avance dans un couloir obscur et inquiétant, obstrué de longues canalisations cuivrées, emmêlées en nid de serpents. Plus je progresse, et plus il me semble que l'étau se resserre. Les tuyaux craquent telles des lianes qui s'étirent, et j'ai la désagréable impression qu'ils chuchotent quand j'ai le dos tourné, qu'ils se reconfigurent à mon insu. Un sentiment de claustrophobie s'installe et m'étouffe. Je touche du bout des doigts des conduites verticales, dressées au travers du chemin. Elles sont froides. Je parviens à me glisser de profil, mais je m'écorche le dos sur la poignée d'une valve. D'un coup, je libère mon épaule coincée dans la tuyauterie, et le passage s'élargit enfin. J'entre dans la salle des machines, pleine de cuves et de cadrans. La partie centrale est occupée par imposant piston de deux pieds de diamètre, connecté à une roue, puis à un arbre de transmission qui s'enfonce dans un enchevêtrement mécanique. Il y a aussi une grande fournaise dont la porte ouverte projette une lumière rouge sombre et vacillante. Sans réfléchir, j'empoigne une pelle plantée dans un tas de charbon et j'alimente le feu sans relâche, m'imaginant gaver un dragon assoupi. Les aiguilles des cadrans

frémissent et la chaleur devient suffocante. Le piston se met en marche, d'abord en un lent va-et-vient, puis de plus en plus rapidement, entraînant la roue et l'arbre. Tout vrombit et le vacarme métallique devient assourdissant. Quelque part à l'intérieur du labyrinthe, je perçois les mouvements des rouages, suivis d'un grésillement électrique.

*✍ Si Georges a le code **configuration**, notez le code **rotation** et rayez le code **configuration**. Dans le cas contraire, notez le code **dynamo**.*

Rendez-vous au 1.

34

Je me fraie un chemin parmi les débris, les mouches et les cadavres des chevaux, évitant de marcher à découvert. Mais de l'autre côté de la grande place circulaire, je me retrouve encore devant la double porte du hangar... pourtant je suis certain de me trouver à l'opposé. *Snagih Sreileta*. Impossible de s'échapper du labyrinthe, ici il n'y a que des mirages, des culs-de-sac, des circonvolutions infinies. J'entre à nouveau, mais cette fois je me vois prisonnier de la machine, l'horrible casque sur ma tête, mon visage couvert de sueur. J'essaie de détacher les bandes qui me retiennent, impossible. J'aimerais détruire cette invention infâme, mais j'ai le sentiment que cela va me tuer. Je joue avec les leviers et les embrayages, modifiant le mouvement des engrenages. La douleur à l'intérieur de ma boîte crânienne s'apaise. Je pense que mon double ressent aussi la même chose. Je m'approche de lui, de moi. Ma conscience flotte, elle s'attache, se vide dans ce corps...

*✍ Notez le code **ajustement**.*

Rendez-vous au 1.

35

Je suis surpris par un immonde relent de marée, puis le tunnel se met à trembler et à grincer. Des coups sourds et rapides se répercutent dans le passage. Un corps luisant, loin derrière moi, qui se propulse à travers les éclaboussures. Je cours tout en jetant des regards inquiets par-dessus mon épaule. Un monstre émerge du flou obscur, effroyable, épineux, avec des pinces énormes qui fendent l'air moite. Mon pied gauche glisse vers l'arrière, ce qui me déstabilise. Je tombe à plat ventre dans les flaques saumâtres. Pendant une seconde interminable, je scrute les antennes si longues du crustacé et les barbillons poilus qui palpent silencieusement les parois. Les yeux noirs et fixes, sans expression. La bouche immobile qui n'est qu'une fente aphone, et ce silence de mort me terrorise bien plus qu'une bête hurlante. Le décapode fonce tandis que je me relève d'un bond maladroit. Une grille, je déboule dans un nouveau passage qui s'ouvre sur ma droite, bien carré cette fois, immense, couvert de lattes de bois ciré. Je remarque trois paniers d'osier débordant de vêtements sales, posés sur le sol, bien assez grands pour que je puisse m'y cacher. Tout au fond, le passage se termine sur une porte métallique, mais il y a au moins cent mètres à parcourir, et j'entends des tapotements rapides. L'ombre du néphropidé surgit de l'ouverture...

Si Georges se cache dans un panier à linge, rendez-vous au 12. S'il prend la fuite, rendez-vous au 44.

36

J'avance dans la pièce, maille après maille. J'évite par-dessus tout les fils de lin, me rapprochant malgré moi des délicats brins d'argent, presque invisibles dans l'obscurité. Je sens une résistance autour de ma cheville droite, puis un picotement sur ma peau. Encore... quelque chose se resserre sur mon bras. Je suis emprisonné dans un piège subtil et complexe. Je tire d'un coup et la

toile se casse comme des cheveux, mais soudain la femme s'éveille en gestes saccadés. Ses orbites noires et creuses, sa bouche ricanante... Ses membres pétrifiés s'agitent, et d'autres fils jaillissent alors que je m'empêtre à nouveau. Une terreur indescriptible me consume tandis qu'elle traîne sa carcasse squelettique. Elle approche, si lentement, se nourrissant de mon effroi. Ses mains griffues ressemblent à des crochets. J'ai un hoquet étouffé, je sens ma conscience basculer lorsque les serres glacées entrent dans mon ventre, puis remontent doucement sous les os, cherchant le cœur...

 Notez le code *choc*.

Rendez-vous au 1.

37

Je traverse les parterres et m'enfonce sous le porche, puis j'ouvre la double porte à la volée. Toujours les mêmes inversions de couleur, et cela confère au manoir une ambiance particulièrement menaçante. Au moins, le tambourinement de la grêle trouble le silence de plomb qui autrement m'aurait glacé de peur. Le grand hall, les colonnes, les tableaux aux murs, tout semble s'être enraciné dans le temps. Nerveux, j'avance de quelques pas, perturbé par l'effet de vision photographique à la profondeur étrange, comme diminuée. Un bruit différent m'attire au salon et j'approche mon visage d'une grande fenêtre à croisillons. Ma respiration se condense sur la surface froide... Soudain, une main se plaque violemment sur le verre. J'essuie la buée : maman ! Revenant ou souvenir, car la pneumonie l'a emportée voilà bientôt dix ans. Elle frappe les carreaux et son chapeau de feutre est emporté au vent. Les grêlons noirs tombent dru, rappelant le grondement d'un tremblement de terre. Impuissant, je les vois s'allonger en pics glacés. Maman hurle et sa peau se couvre d'ecchymoses, et les traits gelés transpercent son corps maigre. Le sang gicle, écarlate comme les tulipes du parterre, et la pauvre

s'effondre en barbouillant de rouge la fenêtre qui se fissure sous les impacts, puis une lumière vive de foudre illumine la pièce. Les yeux pleins d'horreur et de larmes, je m'enfuis vers le vestibule, mais le grand escalier menant à l'étage s'est mué en un réseau de spirales et de chemins compliqués. Abasourdi, j'examine une plaque de cuivre indiquant les directions...

*Le corridor, rendez-vous au 9 si Georges a le code **rotation**, et au 17 dans le cas contraire.*

Les ascenseurs, rendez-vous au 25.

Le hangar, rendez-vous au 38.

La cuisine, rendez-vous au 42.

La machine à rêves, rendez-vous au 1.

38

Je suis dans le hangar de Higans. Tout est vide. La machine à rêves s'est évaporée, nul outil sur les établis, ni bocaux, ni mécanismes d'aucune sorte. Il n'y a que les deux fauteuils devant la cheminée au feu éteint. Rien ne me permet d'écarter l'idée que la folie me dévore... Je franchis la grande double porte ouverte sur l'extérieur, sans réfléchir, ayant l'impression d'être spectateur et non acteur, comme dans un rêve étrange. Je ne reconnais plus rien des rues que j'ai parcourues à mon arrivée. Je sors d'une ruelle sordide et j'arrive sur la place de la ville. Partout, des voitures renversées, brisées, éventrées, semblables à la mienne. Et des chevaux morts, la langue pendante, survolés d'essaims noirs et bourdonnants. La peste du charnier me coupe le souffle. Au milieu de ce cimetière de bois et de chair, une croix et un corps dévoré par des oiseaux énormes, semblables à des pies, dont l'envergure fait plus de six pieds. L'un se tortille pour arracher un globe oculaire encore retenu par le nerf. Le chapeau, les habits... cet homme est Cormac ! Je l'entends hurler et appeler à l'aide, même s'il ne peut qu'être mort. Sa main se tend et se crispe, sa voix envahit mon esprit. J'aimerais lui porter secours.

*Si Georges a le code **musique** et qu'il souhaite tenter une diversion, rendez-vous au 46. S'il décide de lancer des pierres pour chasser les oiseaux, rendez-vous au 27. S'il préfère passer discrètement son chemin, rendez-vous au 34.*

39

Moins d'une minute plus tard, les créatures blanches cessent de me poursuivre. Je dévale la pente du large tunnel, tout en me demandant si je devrais me réjouir ou non de cet abandon inespéré. Subitement, je perds pied et je me mets à glisser, emporté par le courant de l'eau boueuse. La haute voûte briquetée défile de plus en plus rapidement. Un tumulte d'éclaboussures, une chute, un liquide noir comme du pétrole... J'étouffe, j'essaie d'atteindre la surface, cherchant le dessus et le dessous. Enfin, ma bouche trouve l'air, mes yeux la lumière. Je nage dans un grand bassin où flotte une pellicule de couleurs ondoyantes. Une grosse bulle se forme, puis il me semble apercevoir un léger remous, un corps longiligne qui me fait frissonner. Heureusement, je parviens à me hisser sur le rebord pavé. Mes habits dégoulinent de la substance noire et visqueuse, et mon estomac se retourne.

Quand la nausée s'estompe enfin, j'examine l'étrange chambre souterraine. Toujours ces maudites portes... et sur le mur, des lettres tracées du bout du doigt avec le liquide du bassin. Des indications sur leur destination, et un curieux message. L'auteur est-il une autre victime de cet infâme Higans ?

Où est la manivelle ? Oubliée dans la poche de mon autre pantalon ? Chercher la buanderie. H. G. W.

*Le corridor, rendez-vous au 9 si Georges a le code **rotation**, et au 17 dans le cas contraire.*

La cuisine, rendez-vous au 42.

Les ascenseurs, rendez-vous au 25.

La salle des machines, rendez-vous au 33.

Le chenil, rendez-vous au 13.

La machine à rêves, rendez-vous au 1.

40

Le regard fiévreux, ma main tremble d'excitation à mesure que je relie des points, formant des figures géométriques improbables. Mon visage est illuminé par la vive lueur de la locomotive, et je peux presque sentir son souffle sur ma peau. Mes pensées tourbillonnent, aussi incontrôlables que les feuilles emportées par le vent. J'invente des théories abstruses en l'espace d'une seconde, aussitôt oubliées, perdues dans le dédale des rails et des nombres. Les plans se mélangent en motifs répétitifs, comme si je les regardais à travers l'œil d'un kaléidoscope. Au moment où ma raison chavire et que l'espoir m'abandonne, j'aperçois enfin la vérité cachée, le nombre révélé par un curieux jeu d'ombre et de lumière, décliné à l'infini. 8312.

✍ Notez les codes 8312 et retard.

Rendez-vous au 15.

41

— L'heure qu'il est ? Je crois qu'il est 11h11... comme à l'habitude. Oui, ici le temps ne s'écoule plus, il me semble. Partout, chaque minute, c'est toujours la même heure...

Il y a un grincement de gonds, et la porte pivote lentement, expulsant du coup une brume fantasmagorique qui souffle la bougie. J'entre dans une chambre à coucher, sombre et froide. Au mur, le portrait d'une femme âgée, des cheveux gris en chignon, une robe de velours violet. *Adeline Morrow, 1763-1827...* Grand-mère ! J'ai observé cette peinture si souvent, mais jamais il n'y a eu ce grand chat égyptien à ses côtés, et dont les prunelles vives semblent me transpercer. Quoi qu'il en soit, je suis bouleversé et j'éprouve un terrible épuisement. Je m'assois sur le bord du lit à baldaquin, je

m'enfonce dans les draps glacés qui dégagent une odeur irritante de camphre. J'ai le sentiment de flotter, puis de tourbillonner vers les brumes somnolentes et les profondeurs obscures.

 *Georges gagne 1 point d'équilibre. Notez le code **temps**.*

Rendez-vous au 1.

42

Une pièce démesurée, avec des tuiles en céramique couleur de rouille. Ce qui me frappe avant tout, ce sont les odeurs chaudes et sales, iodées et stagnantes. Quelque chose d'aigre et d'entêtant qui me retourne l'estomac. Puis vient le roulis, lent et régulier. La salle s'incline sur ma gauche, semble flotter l'espace d'un instant, puis bascule vers la droite, pareil à un navire sur une mer houleuse. Des serpillières gigantesques, rouges et baveuses, des sceaux pleins d'eau limoneuse, aux rebords aussi hauts que mes épaules glissent sur les tuiles visqueuses. Accrochés aux murs, des casseroles et des hachoirs dégoulinants s'accordent au tangage. Je tiens une lampe à huile, et je la brandis pour repousser l'obscurité. Je ne discerne pas le fond de la pièce, toute en longueur, traversée par une table de bois immense, massive, qui fait deux fois ma hauteur et occupe la majeure partie de l'espace. Je marche sous l'ombre de la table, et il y a un tonnerre de coups secs et violents au-dessus de ma tête. De chaque côté, des dizaines de bottes noires et luisantes, gigantesques, et des pantalons gris souillés. Les effluves de poissons me suffoquent, des têtes et des viscères glissent de la table et s'écrasent sur les tuiles avec des bruits humides. Dans la noirceur des bas-fonds, des paires d'yeux jaunes s'allument, puis j'entends des couinements et des grattements. Soudain, il y a un craquement de bois, et je devine une face énorme qui observe les dessous de la table, des doigts qui tâtonnent, un reflet tranchant et métallique...

 *Notez le code **lampe**.*

Si Georges décide de souffler la lampe pour se dissimuler, rendez-vous au 21, mais si la noirceur est trop inquiétante, rendez-vous au 2.

43

Un solide maillage de corde enveloppe la montgolfière. J'entreprends la périlleuse ascension du ballon, sur le côté opposé au phare, me hissant à la force de mes bras. Mes muscles sont tétanisés par l'effort, la peur du vide me fait trembler de la tête au pied. Au beau milieu de la tempête, le ballon est soumis à des turbulences qui m'épuisent. Je saisis la longue arête de poisson passée à ma ceinture, me retenant d'une seule main. J'enfonce la pointe d'un coup sec à travers le nylon, puis je cisaille le tissu. Mon idée insensée porte fruit : l'air chaud jaillit de la déchirure et me propulse tout droit vers le dessus de la tour, entouré d'arcs électriques. Les diabolins tombent en vrilles, secoués de spasmes, leurs ailes raides et carbonisées. L'intensité de la charge diminue à ce moment et j'attrape de justesse une rambarde, tandis que le ballon crevé chute mollement dans les ténèbres.

Rendez-vous au 29.

44

Courir, simplement courir. J'en suis à mi-chemin quand la masse formidable du crustacé me plaque au sol, mais il ne peut me saisir et je rampe sous son abdomen, m'empêtrant dans une substance rouge et gélatineuse. Des œufs ! Mes forces sont décuplées par l'adrénaline, et je frappe l'amas avec mes poings et mes pieds. Le monstre effectue un mouvement de recul, et j'en profite pour me relever, me saisissant au passage de l'un des œufs qui se sont détachés, peut-être dans l'espoir futile de m'en servir comme d'un otage. J'atteins la porte au bout du corridor : verrouillée. L'ignoble homard s'est ressaisi et propulse son énorme pince, me plaquant contre le mur. J'échappe un cri étouffé, broyé par la pression qui comprime ma cage thoracique.

Heureusement, le crustacé relâche sa prise, tentant maladroitement de me sectionner à l'aide de ses mandibules. Je profite d'une seconde de répit pour tenter de forcer la porte, alors que le monstre brandit sa pince comme une formidable massue.

✍ Notez le code œuf.

Si Georges déverrouille la porte des égouts, rendez-vous au 8.

Sinon, ✍ notez le code choc et rendez-vous au 1.

45

J'avance au milieu de nulle part, comme privé de tous mes sens. Ou c'est qu'il n'y a rien du tout. Une impression désagréable d'absence, puis je m'ennuie. J'en déduis que je perçois le temps. Longtemps après, je marche sur un plancher usé à la moelle à travers les ténèbres, déchirées de-ci de-là de quelques lueurs spectrales. J'écoute un filet de voix, si faible, à peine le murmure d'une chanson triste. J'essaie de remonter à la source de cette voix, parce qu'il n'y a rien d'autre à faire. J'approche d'une tour, noire et floue. Des landaus, des milliers de landaus ! Empilés, retournés, imbriqués en une colonne oscillant doucement, si haute qu'elle se perd dans la voûte d'un ciel étoilé. Je pense à Charlotte, aux deux fausses couches tardives... Ensuite, ça n'a plus été possible. C'est ce qui nous a éloignés l'un de l'autre, et j'en éprouve des regrets... J'entends à présent les pleurs d'un bébé, provenant des hauteurs.

Si Georges entreprend l'escalade de la tour, rendez-vous au 6, mais s'il continue plutôt à suivre la voix de la femme, rendez-vous au 31.

46

Je remonte le mécanisme de la boîte à musique, je la dépose bien en vue sur une voiture à l'essieu cassé. Baignée des rayons argentés de la lune, la ballerine tourne et scintille. La musique

métallique attire l'attention des oiseaux qui fixent la boîte de leurs yeux avides et mauvais. Je m'éloigne en me dissimulant derrière les débris. D'un coup, les volatiles délaissent Cormac pour se disputer l'objet de leur convoitise. J'approche discrètement du corps de mon cocher, retenu à la croix par de solides cordes de chanvre. Sa main est retombée, sa voix s'est tue. Hallucinations... Un œil prend, grotesque, et l'autre a disparu. Ses habits sont déchirés, son visage, sa peau et sa chair troués comme du gruyère. Une bouillie sanguinolente qui n'abrite pas le moindre souffle de vie. Ému et écœuré, j'entreprends de le détacher, mais cette tâche est au-dessus de mes forces. Au moment où j'abandonne, je sens un objet dur dans la poche de son veston : son fidèle pistolet ! Une note longue et paresseuse retentit alors dans la nuit. La musique s'est arrêtée, et je décide de m'éloigner avant le retour des volatiles.

 Notez le code *pistolet*.

Rendez-vous au 34.

47

Une chaleur humide, insupportable. Le plancher est de marbre blanc, si éclatant qu'il m'éblouit. La salle est pleine des halètements de la machine qui se dresse devant moi, de bruits métalliques et d'éclaboussures. L'appareil m'évoque une laveuse, mais aux dimensions inconcevables et inclinée sur le côté. Au lieu d'un levier actionné à la force du bras, l'énorme cylindre de laiton semble entraîné par la vapeur, et les soupapes des canalisations qui l'acheminent s'ouvrent sporadiquement pour relâcher un surplus de pression brûlante. Une sonnerie retentit et la cuve arrête net son mouvement. Il y a un claquement de ressort et des grincements brisés, puis une portière ronde s'ouvre sur le devant. Comme une bouche, elle vomit une vague sale et mousseuse, des vêtements détremvés qui s'étendent en flaqes sur le sol. Quelque chose roule à mes pieds avec un bruit dur. J'inspecte

l'objet : une poignée rouge, trois segments de fer en escalier... une manivelle ! La pièce est sans issue, alors je me résous à pénétrer dans l'immense bassin, incommodé par son haleine chaude. Au fond, je rampe dans une conduite purgée d'eau jusqu'à une grande canalisation verticale munie d'échelons rivetés...

*✍ Notez le code **manivelle**.*

Si Georges descend vers les égouts, rendez-vous au 8. Sinon, il grimpe vers la machine à rêves. Rendez-vous au 1.

48

La première chose est le crépitement joyeux des flammes, puis la chaleur du feu qui caresse ma peau. Mes yeux s'accoutument à la pénombre. Il y a un somptueux fauteuil de velours vert, et une femme si grande, immense... Avachie sur les coussins, occupée à quelque ouvrage de broderie, complètement nue. Captivé, j'observe le jeu des lueurs fauves sur la cascade de ses cheveux noirs, sa bouche charnue, sa poitrine démesurée, son ventre lisse, ses cuisses invitantes qui s'ouvrent... D'un geste langoureux, elle me fait signe d'approcher. Un premier pas, long comme dix ans. Le feu s'est tari, des rides apparaissent aux commissures de ses lèvres, et ses mèches se colorent de gris. Un deuxième pas, et la femme se fane tels des pétales délicats au premier gel de l'hiver. Des seins flasques, des os saillants, puis la peau devient translucide. Au troisième pas, il me semble qu'un siècle défile. Le froid me pétrifie, l'air se cristallise en motifs givrés sur les murs et le plancher. Les cheveux de la femme tombent comme de la poussière, ses ongles s'allongent en griffes brunâtres. Sa langue sort de sa bouche, longue et noire, et sa tête se renverse vers l'arrière. Son corps entier se momifie sous mes yeux. Le cadavre séché n'a pas lâché la broderie, et des fils se tendent en tous sens à travers la chambre, certains fins et argentés, et d'autres de lin, dessinant un maillage confus. J'ai l'idée effrayante d'une araignée tisseuse sur sa toile, immobile et patiente.

Si Georges traverse la pièce en évitant tout contact avec les fils argentés, rendez au 10 ; s'il choisit de se tenir le plus possible des fils de lin, rendez-vous au 36 ; s'il essaie simplement d'esquiver tous les fils, rendez-vous au 22.

49

Les pantins battent des mains à tout rompre. Des vibrations parcourent la salle et la poussière se soulève en bouffées grises. La mâchoire du jardinier tombe et roule sur le parquet, tandis que l'un des bras de papa se casse puis pend mollement autour d'une articulation. De nouveau, l'homme-lapin met fin au tumulte d'un geste impérieux. Il tourne et retourne l'œuf de l'abominable crustacé entre ses mains, l'examinant sous toutes ses coutures.

— Un présent digne du Grand Vizir en personne ! Dur et souple à la fois, plein de vie. La coquille, brillante et visqueuse, d'un rouge si parfait, sans doute volé à celui de l'arc-en-ciel même.. Un fumet de sel et de fermentation à vous retourner les sens. L'aiguille... elle est à toi.

Il plante ses longues dents dans l'œuf qui éclate avec un craquement gélatineux, puis un liquide écarlate et gluant coule sur son costume immaculé. Pris de nausée, je m'empare de l'aiguille, sans trop savoir ce que j'en ferai. Dans la pénombre du salon, je distingue alors des portes avec des inscriptions.

 *Notez le code **aiguille**.*

Le bureau, rendez-vous au 28.

Le chenil, rendez-vous au 13.

*Les limbes, rendez-vous au 45, mais ce lieu est inaccessible si Georges a le code **Valéry**.*

La cuisine, rendez-vous au 42.

La machine à rêves, rendez-vous au 1.

Malgré une souffrance insoutenable, je bondis vers Higans. Son rictus triomphant se change brusquement en peur. Je le tire vers la rampe et il lâche le levier, puis je le saisis au cou. Il tente de me repousser, mais je suis beaucoup plus fort que lui. J'affermis ma prise, mes doigts se resserrent. J'enfonce mes pouces dans sa trachée. Un bruit horrible de cartilage rompu. Je scrute ses yeux étranges, l'un gris, l'autre tirant sur le vert. Tout son visage devient violacé. Je sens son haleine fétide, même si le moindre souffle d'air est bloqué. Son corps devient flasque, inerte, et je le propulse par-dessus la rambarde. Une fin tragique, morbide, et les nuages grondent et illuminent sporadiquement le ciel zébré de pourpre. Higans tournoie et disparaît dans les ténèbres. J'abaisse l'interrupteur et tout s'arrête. Étourdi, je tombe à genoux. Des images d'étagères et de livres, aussi floues que des mirages. La machine à rêves... elle ressemble à une civière... Puis il y a le noir.

J'entends le cri des mouettes. J'ouvre les yeux, secoué par le roulis. Il y a un ciel gris, le soleil qui pointe par-dessus les façades de Belfast, une chaleur sur ma peau. Quelque chose de vrai dans le jeu des rayons naissants sur la mer houleuse. Et des images horribles qui rôdent aux tréfonds mon esprit.



Ainsi se conclut la dernière lettre de Georges Walsh, et je vous félicite sincèrement d'avoir eu la patience de parvenir à la fin de son étrange cauchemar. Tel que promis, je vous expose ici quelques détails d'intérêt concernant cette affaire, glaner de-ci de-là au fil des années. Comme vous le savez déjà, le psychiatre Francis Dunham a été retrouvé mort dans son cabinet de la rue Higans, le 30 octobre 1870. Winston Walsh, le frère cadet de Georges, a par la suite été condamné pour complot et tentative de meurtre. Mais jamais vous n'avez eu connais-

sance de ce mémo découvert dans le bureau de Dunham, et dont la calligraphie a été une preuve irréfutable lors du procès de Winston. Un sergent de police qui me devait quelque faveur m'en a récemment fait parvenir une copie.

« Assurez-vous qu'il n'en meure pas, mais qu'il soit simplement inapte à reprendre les affaires. Vous trouverez bien un prétexte pour le faire venir à votre bureau. N'oubliez pas qu'il suffit d'un mot de ma part pour que vous vous retrouviez au cachot. Et surtout, brûlez ce billet. »

Et voici une réponse de Dunham, trouvée dans les affaires de Winston :

« Ne vous en faites pas. Les psychotropes, et mon nouveau traitement par décharge électrique... Il sera désorienté, confus. Il mélangera les noms et les événements, sa mémoire sera affectée. Et personne ne croira les propos inintelligibles d'un fou. Faites ce que vous voulez de ce billet, mais n'oubliez pas que si je coule vous me suivrez de peu. »

J'avance l'hypothèse que chacun a décidé de conserver les écrits de l'autre comme une sorte de police d'assurance, un moyen de pression au besoin. Toute cette histoire n'aura donc été qu'une sombre machination de Winston Walsh, ayant pour but de s'appropriier les affaires de la famille, et surtout la direction de Walsh & Fils.

Enfin, j'ai repris à mon service Emily, la cuisinière des Walsh, lorsque j'ai racheté le manoir. Cette brave femme est une mine d'or de renseignements, et j'attire votre attention sur les points ci-dessous.

✿ Georges Walsh a bel et bien effectué une visite aux bureaux de la Northern Ireland Railways, à Enniskillen, non pas les 26-27 octobre tel qu'il l'a écrit dans sa lettre, mais environ deux semaines plus tôt.

✿ Cormac est le prénom de son père, décédé en 1880. Le cocher de la famille se nommait Patrick.

* La femme de Georges s'appelle Dorothée. Elle vit maintenant en France, son pays natal, depuis la mort de Georges. Selon Emily, Georges entretenait une relation intime avec l'intendante du manoir, Charlotte, et ce même du vivant de sa femme.

* Georges Walsh n'a jamais eu de sœur. Emily a souvenir d'une chienne, Olivia, que Georges affectionnait particulièrement étant enfant.

*Amicalement,
Connor D.*