

Torghun

L'assassin de la Grande Horloge



Note de l'auteur

Pour cette mini-aventure dont vous incarnez l'héroïne, nul besoin de dés, ou de calculer vos totaux d'habilité, d'endurance ou de chance.

Saisissez-vous d'un papier et d'un crayon, et voyez dans quelle mesure vous pourrez réussir à quitter la tour de l'horloge en vie.

Images : google silhouette noires, libres de droit

Introduction : une grande Horloge maudite !

L'horloge astronomique ornant le plus imposant édifice de la capitale, aurait été construite par le maître horloger Hanus le 9 octobre 1410. La légende veut que l'on ait crevé les yeux de ce maître horloger pour l'empêcher de reproduire son chef-d'œuvre ailleurs.

L'horloge s'anime toutes les heures : les Douze Apôtres sortent d'une trappe invisible de loin, avant de défiler, grâce à une crémaillère tout-aussi invisible, au-dessus du cadran servant à lire l'heure, tandis que le cadran du bas affiche le Saint du jour ainsi que les saisons de l'année.

Après une inexplicable défaillance, les pitons cessèrent de fonctionner. Bien que de nombreux maîtres horlogers aient tenté de la remettre en route il fallut attendre 60 ans pour voir ses aiguilles à nouveau avancer sur le cadran.

Les gens pensaient que l'horloge était maudite et qu'elle ne voulait pas être réparée, notamment à cause de ce que l'on avait fait à son créateur qui d'ailleurs, toujours d'après la croyance populaire lui avait lui-même jeté un sort avant de se suicider au sein de son œuvre par vengeance envers les habitants. Malédiction qui allait alors s'abattre sur cette capitale avec l'apparition de la peste.

La légende raconte aussi que cette horloge peut prédire l'avenir à condition de sacrifier sa vie.

Elle est décorée dans sa partie haute par quatre allégories représentant de gauche à droite :

- ✓ la vanité, avec son miroir,
- ✓ l'avarice, un commerçant avec sa bourse,
- ✓ la mort, un squelette qui appelle avec une clochette ;
- ✓ la convoitise, un prince turc avec sa mandoline et son sabre.

C'est à l'intérieur de ce monument que Raphael et vous-même avez pris l'habitude de vous retrouver. Prendre du plaisir dans ses bras était devenu depuis des mois le seul moment qui égayait votre vie d'épouse oubliée.

Mais pas ce soir. Vous êtes à genoux, l'épaule contre une des poutres de la tour menant au sommet de l'Horloge. Vous reprenez enfin votre souffle. La police a encerclé le bâtiment.



ET maintenant tournez la page

- Aurore ! Aurore ma chérie !

Vous vous retournez vers l'escalier en colimaçon, dont l'accès est fermé par une trappe. Cette voix, c'est celle de votre mari. Vous commencez à reprendre votre souffle, mais là votre cœur se remet à battre à un rythme effrayant. Que fait-il ici ? Comment a-t-il su aussi rapidement où vous iriez ?

La trappe s'ouvre. Il enjambe le marchepied et s'avance vers vous. Vous réajustez votre veste avant de vous approcher de lui.

- Ma chérie, mon amour, viens. Je sais que tu es innocente.

Vous ne savez que répondre. Que sait-il ? Vous le laissez vous prendre dans ses bras quand quelque chose vous gêne. Vous ne ressentez aucune envie de sa part de vous serrer contre lui. Il s'est contenté de passer sa main sur votre nuque avant de la resserrer, et l'autre sur votre taille.

Vous le regardez, et lentement ses yeux se plongent dans les vôtres.

- Pas un seul mot ? Que tu m'aies pris pour un imbécile n'est pas assez humiliant ? Tu vas le payer ! Ça, et tout le reste !

Vous tentez de vous débattre, de plus en plus fortement, mais il vous serre contre lui avec une poigne féroce. Sa poigne vous enserme la nuque de manière douloureuse.

Vous vous jetez votre tête en avant et le mordez à la joue, il crie. Ce grand patron de presse tout puissant pourtant au bord de la faillite, vous relâche avant de vous gifler. Le coup est si violent qu'il vous projette vers l'arrière. Il se plie en deux, la main droite sur sa joue ensanglantée. Il vous fixe désormais avec un rictus de haine.

Qu'allez-vous faire ?

Tenter de le frapper pour descendre par la trappe, [rendez-vous au 13](#)

Courir par derrière au milieu des statuettes de bronze pour lui échapper, [rendez-vous au 26](#)

Vous rapprochez sur votre gauche de la balustrade en attendant de voir comment votre mari va réagir, [rendez-vous au 39](#)

1

Ce dirigeant vaniteux n'imaginait pas une seule seconde qu'une aussi jeune personne, dotée de la moitié de son âge pourrait lui tenir tête et obtenir qu'il soit viré.

Il tente de vous saisir à la gorge mais vous réussissez à l'esquiver.

Encore assez forte, vous lui expédiez un coup de poing le plaquant contre le dos du cadran de la grande horloge. Le choc est tel qu'il en crée une large fissure, donnant sur l'extérieur. Très joli depuis la rue, ce cadran astronomique est en fait aussi fragile qu'une planche. Ce gras boursoufflé tente maladroitement de se relever, il élargit encore d'avantage cette fissure avant de tenter de se raccrocher à l'engrenage central qui commande les aiguilles de l'horloge.

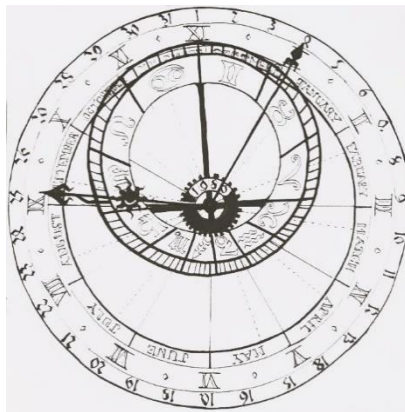
Il est tellement pansu qu'il réussit à déchirer un large pan de ce cadran astronomique, se retrouvant à moitié dans le vide, toujours suspendu aux rouages qui commencent à lui ensanglanter la main.

- Regarde, lui dites-vous calmement. L'engrenage indique le temps mais aussi les étoiles qui parcourt l'univers.

Il geint, vous suppliant de l'épargner, puis de l'aider. Mais en gesticulant sur l'engrenage comme il le fait, il a activé le second cadran de l'horloge astronomique, celui qui commande l'indication des signes zodiacaux. Ce second cadran totalement dérégulé remonte vers votre mari. L'engrenage fixé sur ce disque s'accroche au costume de votre conjoint avant de recommencer à tourner mais vers le bas. Accroché par le mécanisme, il ne peut plus rien.

Forcé de lâcher l'engrenage, il chute et s'écrase au sol, sous les yeux des forces de l'ordre.

L'aventure est quasiment terminée : vous pouvez vous rendre [à la conclusion](#).



2

Jourdain vous poursuit armé de sa paire de ciseaux. Heureusement, cette partie de la pièce est dans la pénombre. Il se prend les pieds dans les engrenages en demi-cercle fixés dans le sol de la pièce, et qui « guident » les statues des apôtres vers l'extérieur à chaque changement d'heure.

Judas vous protège. A genoux, la cheville endolorie, Jourdain tente de vous retrouver. Un coup de feu siffle à vos oreilles. Vous entendez les bruits de pas de talons aiguilles : Bettina sa secrétaire, aussi venimeuse que servile.

Allez-vous tenter de vous jeter sur Jourdain pour profiter de sa chute avant qu'elle n'arrive, [rendez-vous au 45](#).

Ou préférez-vous tenter de prendre l'escalier en colimaçon qui se trouve à votre gauche et qui mène au sommet de la tour, dans ce cas [rendez-vous au 6](#).

Mais vous apercevez au fond de la pièce, la trappe du monte-charge, vous pourriez essayer de vous y glisser et descendre de la tour pour vous y enfuir, [dans ce cas rendez-vous au 15](#).

3

Il se tient le bras encore blessé. Du sang s'écoule. Dans la pénombre bleutée, vous tentez de vous carapater près de son côté, protégé par la statue de la mort.

- Devant vous patron ! Lance son Karabach.

Il essaie de vous tirer dessus et heureusement, à cause de sa blessure vous rate.

La cloche retenti une nouvelle fois. Vous faisant tous sursauter, Jourdain tire mais vous rate une nouvelle fois. Vous vous tenez de foncer vers le coin opposé de la pièce. Karabach s'avance mais trébuche sur le sabre baissé de la statue du prince turc.

Il tire à nouveau, la main sur son bras blessé, heureusement, il vous rate et touche le cadran. Le marteau frappe le percuteur en vain : vous soupirez de soulagement. Lui semble fou de rage.

Karabach recule.

[Rendez-vous au 38](#).

4

Ce bibendum exsudant, arrogant, qui ne doit sa carrière qu'à une longue suite de compromissions, continue de déblatérer de manière irrationnelle.

En vous agrippant au col il n'a plus qu'une seule pensée : vous précipiter à travers le cadran et vous voir mourir. Heureusement il vous reste assez d'endurance.

Vous placez vos mains sous ses poignets, brisez sa « tentative de prise » et d'un coup de tête dans ses lèvres, vous le faites trébucher vers l'arrière. Il tente de s'agripper à l'engrenage et d'y remonter. Instinctivement, vous vous penchez vers lui, dans un dernier réflexe il trouve la force de se soulever et de vous saisir les poignets.

- Je t'emmène avec moi bave-t-il.

Vous lui tenez également les poignets. Ses bras sont tendus au-dessus de l'engrenage. Vous le fixez en souriant.

- Tu n'as toujours pas compris que tu n'étais rien, répliquez-vous.

La denture en spirale qui tourne sur l'engrenage arrive dans votre direction.

Il hurle de peur. Au moment où elle arrive à votre hauteur, elle broie les bras de Jourdain.

Il continue d'hurler en tombant dans le vide.

Vous lancez dans ce trou noir qu'est le plancher, ses deux poignets ensanglantés.

Vous examinez l'engrenage ensanglantée, soulagée et épuisée.

L'aventure est quasiment terminée, vous pouvez vous rendre [à la conclusion](#).



5

Vous vous engagez dans cette espèce de boyaux, qui rétrécit en largeur ainsi qu'en hauteur à chacun de vos pas. Vous apercevez très vite une sortie : les grandes planches de bois de l'escalier à une dizaine de mètres devant vous. Vous respirez.

Jouannin apparaît. Elle vous barre la route.

- Tu croyais que tu allais tout me prendre, déclame Jourdain dans votre dos. Il transpire encore plus que tout à l'heure. La transpiration dégoulinant de son front lui fait cligner les yeux.

- Je te garantis que tu vas brûler, lance Jouannin en courant dans votre direction.

Allez-vous lui tenir tête : [rendez-vous alors au 44](#)

Ou préférez-vous essayer d'opérer un demi-tour en passant en force contre votre mari, [rendez-vous au 12](#).

6

Vous fuyez montant les marches trois par trois. Jourdain crie.

- Attrapez-là !

A peine arrivée à l'étage supérieur, vous refermez la trappe qui condamne cet accès. Vous connaissez parfaitement cette pièce, la plus visitée par les touristes.

D'un côté le mur du fond orné du puissant mécanisme de roues dentées, toujours en mouvement, mais purement décoratif. De l'autre, le dos du cadran de l'horloge astronomique dont les reflets se projettent dans la pièce. La pièce étant plongée dans le noir, les gyrophares de police aboutissent à créer de curieux halos de lumière lorsqu'ils se mélangent avec les formes du cadran.

Au milieu, dos à dos, les quatre pêcheurs capitaux. Vous reprenez votre souffle quand vous distinguez deux silhouettes d'individus, un petit et un grand venant de gauche et droite se rapprocher de vous.

Que faire ?

Vous vous retournez et voyez une hache d'incendie fixée à un extincteur.

Allez-vous tenter de prendre la hache pour qu'ils s'arrêtent et reculent, [rendez-vous au 37](#).

Ou essayer de filer en courant au milieu des quatre effigies, [rendez-vous 47](#).



7

Jouannin s'avance. Vous tentez de parlementer, lui jurez que Jourdain a tout inventé. Elle souri en gravissant une marche après l'autre. Elle passe à côté des engrenages, là où les volatiles ont maculé les lattes de bois.

Sa chienne à ses côtés, Béatrice se met à grogner avant de renifler le sol.

Jouannin intriguée, regarde par terre. Elle manque de glisser en s'avançant, elle agite ses bras sur ses côtés, lâche sa créature, mais se rattrape sur le mur.

Béatrice aboie autour de sa maîtresse. Cette dernière lui ordonne d'attaquer, elle tonne cet ordre encore et encore.

Béatrice pique des deux dans votre direction, sautillant de pallier en pallier, avant de sauter sur vous. Vous vous protégez instinctivement en vous plaçant de biais, les bras cachant votre visage. La bête saute sur votre visage vous mordant le coude.

Notez que vous êtes blessée au coude.

Vous poussez un cri de douleur, heureusement de courte durée. Ce long bâtard n'attaque pas les gens, il se contente d'aboyer comme sa maîtresse, et sa cervelle est à l'image de ses aptitudes. Sa morsure n'était ni profonde, ni appuyée. Béatrice a lâché votre coude une seconde après. Ce cabot essaie de retomber sur ses pattes, malheureusement pour elle l'écart entre les lattes de bois est si large qu'elle tombe en plein milieu de celui-ci.

Tendant d'aboyer, puis de se retenir avec ses pattes avant pour remonter sur la marche, elle glisse puis tombe dans le vide.

Jouannin regarde sa complice tombée, la tête vers le sol. Médusée, elle garde la bouche ouverte, quand Jourdain apparaît quelques mètres plus bas.

La main sur le coude rougi par le sang, vous vous dirigez sans perdre un instant vers la voie située dans le mur. Cette porte rongée par l'humidité s'ouvre sans problème, la seconde aussi. Vous retrouvez dans l'obscurité pendant plusieurs secondes. Seuls des blocs de secours créent un peu de clarté.

Vous tournez, puis tournez encore, et descendez avant de remonter.

Vous entendez Jourdain. Lui et Isabelle Jouannin semblent vouloir se séparer pour vous piéger. La douleur au coude disparaît enfin quand vous apercevez deux autres accès.

Une voie vous permet de descendre et rejoindre visiblement l'escalier intérieur de la tour, si vous souhaitez l'emprunter [rendez-vous au 5](#)

Une autre semble vous permettre d'obliquer vers le local technique actionnant le cadran inférieur de l'horloge. Si vous souhaitez prendre cette voie, [rendez-vous alors au 16](#).



8

Arquée dans cette étroite niche, vous êtes ballotée durant de longues secondes où la descente est interrompue dans un inquiétant éclat de ferraille, avant de reprendre. Vous avez le sentiment d'être coincée dans une machine à laver quand finalement ce réduit se met à s'agiter brutalement avant de s'arrêter tout aussi bruyamment.

Vous rouvrez cette trappe avant de mettre vos pieds dans un curieux liquide noirâtre. La pénombre est encore plus oppressante que dans la tour. Seuls les lumignons des blocs de secours apportent quelques soutiens. Vous finissez par identifier des barrières de chantier un peu partout... Vous ne devriez même pas vous trouver là, vous comprenez maintenant pourquoi.

Vous finissez par pousser une porte vous menant à un petit couloir enfin éclairé.

A votre droite apparaît une autre porte fermée elle indique la sortie mais est aussi obturée par une barrière de chantier à moitié rouillée. Devant vous, se trouve l'escalier médiéval que votre amant vous avait décrit pendant au moins une heure pour étaler sa science. Cet édicule, à l'intérieur de la tour de l'horloge est de forme carré, en bois il descend jusqu'au prieuré de l'édifice. Au centre de ce carré, s'étend la très longue tige de l'engrenage conique droit qui commande le clocher.

Vous vous préparez à descendre sur ces marches en bois, dénuées de tout garde-corps, et peu engageantes. Pourtant une porte vient de s'ouvrir tout en bas. Un chien se met à aboyer. Vous penchez la tête : Béatrice ! Le molosse de votre mari ! Avec elle, doit se trouver celle qui la fait se soulager : la directrice de communication : Isabelle Jouannin, aussi mal élevée que sa bête.

Elles sont là pour vous, c'est certain.

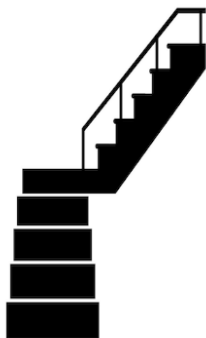
Vous pourriez essayer de faire demi-tour et entrer dans la sortie interdite.

Mais il existe un couloir à quelques étages plus bas, menant au local technique.

Vous pourriez courir dans cet escalier pour tenter d'atteindre cette voie, ou prendre le risque de piéger ces deux fossiles : en les appelant et leur demandant de vous rejoindre près des engrenages muraux, un renforcement situé dans un coin au milieu de l'escalier, la partie la plus instable de cette portion de l'édifice.

Qu'allez-vous décider :

- Faire demi-tour vers l'autre sortie, [rendez-vous au 50](#),
- Descendre aussi vite que possible, [rendez-vous au 46](#),
- Ou essayer de piéger Isabelle et Béatrice, dans ce cas [rendez-vous au 29](#).



9

Vous fermez les yeux et penchez la tête en avant. Cet écoulement diminue d'intensité devant cette maudite porte. Pourtant cette dernière est coincée. Une porte anti-incendie rapidement fixée à un donjon médiéval...

Béatrice apparaît dans l'entrée du couloir, derrière vous. Vous continuez d'essayer de pousser ou de secouer cette maudite porte. Ce cabot aboie, encore et encore mais comme sa maîtresse tout ce qu'il sait faire c'est briser les tympans des gens devant qui elle se trouve : elle n'a pas le courage d'attaquer. Quand enfin vous débloquez la porte, cette horrible chose baveuse entend un ordre de sa maîtresse et tente de se jeter sur vous, mais une fuite d'eau brûlante sur son museau la fait détalier sur le champ.

Une fois entrée, vous êtes dans un nouveau couloir, une fois de plus dans la pénombre. Seuls les blocs secours viennent apporter un peu de luminosité.

Vous descendez aussi vite que vous le pouvez. La chaleur humide qui règne dans cette voie vous fait transpirer abondamment. Alors vous entendez à nouveau Jourdain, il discute avec Jouannin. Ils sont quelque part. Vous réussissez à distinguer deux voies. L'une continue de descendre et semble rejoindre l'escalier de bois permettant de quitter cette maudite tour.

L'autre à votre droite donne sur ce qui ressemble au second cadran de l'horloge, celui du dessous, il ne fonctionne plus, il est toujours en réparation.

Allez-vous essayer de repartir vers l'escalier intérieur de la tour, [rendez-vous au 5](#),

Ou préférez-vous vous sprinter vers le cadran inférieur de l'horloge, [rendez-vous alors au 16](#).

10

Vous repartez vers ce gnome fourbe.

Cependant, il s'y attendait. Kerdru recule, restant à bonne distance.

- Vas-y ! Tonne-t-il à son acolyte des basses œuvres.

Lui avait prévu aussi votre geste. Il arrive par derrière quand vous tentez de frapper à nouveau Kerdru, vous agrippe par les cheveux.

- Où est l'argent grogne-t-il, en vous tordant un bras.

Kerdru vous loge un violent coup de poing aux côtes avant de vous gifler.

Notez que vous êtes blessée aux côtes.

Vous lui décochez un coup de pied entre les jambes qui le fait gémir et pleurer. Karabach ne voyant pas ce qui s'est passé vous lâche. Vous lui logez un coup du manche de la hache dans son appareil génital ce qui le fait geindre à son tour. Soulevant la hache vous vous jetez sur Kerdru et cette fois le coup lui arrache une partie du visage.

- Mais ... Mais ... Tu es complètement folle, blêmit Karabach. On t'a servi pendant dix ans.

- Vous tueriez père et mère pour conserver vos postes, lui répondez-vous en reprenant votre souffle.

Vous soulevez la hache à deux mains, mais Jourdain casse la trappe et réapparaît.

- Paul-André ! Glisse t-il entre ses dents.

Il pointe son arme vers vous et essaie de vous viser. La lumière bleue qui inonde la pièce vous sauve. Vous jetez votre arme et partez vous cacher derrière les grandes représentations, sans que ces deux hommes ne comprennent ce qui se passe.

[Rendez-vous au 22.](#)

11

- Qu'est-ce que tu racontes, lui demandez-vous apeurée ?

- Tu me prends pour qui, vocifère-t-il ! Tagliaferri ! Mon rédacteur en chef ! Tu m'as trompé avec lui ! Et maintenant il est mort !

Vous êtes stupéfaite. Il se jette sur vous en essayant de vous lacérer. Il vous blesse le haut du bras.

Notez sur votre feuille d'aventure que vous êtes blessée au bras.

Il est tout proche, mais le sang sur sa joue le fait pleurer de l'œil gauche.

Qu'allez-vous faire ?

Tenter de vous battre avec lui, [rendez-vous au 48.](#)

Tenter de vous enfuir par derrière, [rendez-vous au 2.](#)

12

Jouannin court comme une dératée dans votre direction.

Jourdain affaibli par un malaise tremble de tous ses membres. Il pointe son arme. Vous criez devant lui. Il en recule avant de se tenir contre le mur. Il tire bras tendu, mais avec un seul bras, il vous rate.

Il s'effondre, livide. Vous sursautez : Jouannin a reçu sa balle. Elle est en train de reculer les deux mains sur le cœur.

Elle tombe à genoux, avant que Jourdain se mette à boitiller dans sa direction.

Les sirènes de police retentissent, puis un avertissement au mégaphone exige que toutes les personnes à l'intérieur de l'horloge sortent et se rendent.

Sans réfléchir, laissant ces deux crapules dans ce couloir, vous vous ruez vers le local technique du second cadran. Une fois à l'intérieur, vous êtes prise de vertige, la chaleur humide est encore plus suffocante ici. Face à vous vous apercevez le cadran des saisons, toujours en réparation. Vous soupirez de soulagement. En le cassant, vous allez pouvoir indiquer votre position à la maréchaussée. Au sol, emplissant presque tout le plancher encore existant, un énorme engrenage conique continue d'être en mouvement. A votre gauche le reste du plancher s'est totalement effondré sous l'humidité.

Vous enjambez l'engrenage central, évitant le petit engrenage qui tourne autour. Un bruit vous fait vous retourner. Jourdain se tient la poitrine, toujours abondamment en sueur. Il vous toise, sans son arme, les yeux grands ouverts.

- Ton pataquès de fille, avec ta fichue d'AVC, elle ... lui, avec Raphael, il n'empêchera pas la police de te tuer, peine-t-il à vous dire.

Vous reste-t-il suffisamment de forces ? Reprenez vos notes, combien de fois avez-vous été blessée ?

Si vous avez été blessée une ou deux fois, [rendez-vous au 4](#),

Si vous avez été blessée plus de deux fois : [rendez-vous au 24](#).

13

Vous l'attrapez à la gorge. Ce gros époux bouffi vous exhibe comme son trophée depuis si longtemps. Il grimace, tente de vous faire lâcher prise.

- Monsieur !

Un tir siffle et vous blesse au crâne.

Notez que vous êtes blessée à la tête.

Vous portez les mains sur la plaie qui vous fait saigner. Bettina ! Sa secrétaire servile, elle était cachée sous la trappe, derrière son maître.

- Monsieur ! Halète-t-elle. Venez vers moi.

Elle a une arme dans sa main. Lui porte ses mains sur son cou, peinant à marcher à reculons.

Allez-vous essayer de hurler pour appeler à l'aide, [rendez-vous au 33](#).

Ou préférez-vous essayer de fuir en courant derrière vous, dans ce cas [rendez-vous au 41](#).

14

Vous saisissez maladroitement la poignée de ce machin puis son tuyau. L'horrible cabot se tient face à vous. Il fait beaucoup de bruit avec sa gueule, encore et encore, comme sa maîtresse, pourtant il n'ose pas attaquer. Vous pincez l'embout du tuyau et déclenchez un jet verdâtre.

Vous sursautez. La couleur tout comme l'odeur ne ressemblent pas à un liquide supposé arrêter un feu. Mais peu importe, cette substance visqueuse fait gémir l'animal. Vous continuez jusqu'à ce que Béatrice tourne des pattes. Elle le fait très vite, puis vous revenez vers l'escalier en réalisant ce cerbère en se frottant le museau avec ses pattes avant, glisse et tombe dans le vide.

Jouannin crie à l'assassin !

Elle pique une véritable crise de nerf en vous menaçant de toutes les tortures imaginables. Vous repartez vers la seconde porte. Elle s'ouvre sans problème, mais une fois refermée vous réalisez qu'elle ne s'ouvre que dans un seul sens. Impossible d'opérer un demi-tour.

De nouveau dans la pénombre, vous reprenez votre fuite, vous avez le sentiment de descendre, jusqu'à un embranchement. Seule la lumière des blocs secours vous éclaire. Impossible de savoir exactement où vous êtes. Pourtant, vous entendez la voix de Jourdain. Il échange avec quelqu'un.

Vous vous retournez dans tous les sens. Vous parvenez à distinguer un petit couloir étroit semblant permettre de revenir vers l'escalier en colimaçon carré, mais une autre voie vous fait distinguer le local technique du second cadran de l'horloge, le cadran inférieur.

Allez-vous essayer de repartir vers l'escalier intérieur de la tour, [rendez-vous au 5](#)

Ou préférez-vous vous sprinter vers le cadran inférieur de l'horloge, [rendez-vous alors au 16](#).



15

Vous plongez vers le monte-charge pour gagner une sortie. Ce petit trou métallique est juste assez large pour que vous vous y pliez. Quand vous tentez de refermer la trappe, vous glissez d'abord la main pour appuyer sur le bouton extérieur et déclencher ce vieux machin couvert de rouille.

Un autre coup de feu éclate, sifflant à côté de votre oreille, un éclat vous a meurtri l'épaule.

Notez que vous êtes blessée à l'épaule.

Ce scélérat hurle un juron, il se tient devant vous. Son arme n'a plus de balle.

- Reste ici, halète-t-il. Tu peux encore t'en sortir avec une simple condamnation pour escroquerie ! Promis ! J'ai perdu la tête à cause d'elle, c'est fini !

Il jette son arme d'un revers de la main, et se met à reprendre son souffle.

Allez-vous sortir de la trappe du monte-charge, et tenter de vérifier s'il veut sincèrement un « divorce », tout en restant sur vos gardes, [rendez-vous au 28](#).

Allez-vous appuyer sans attendre sur ce maudit bouton et descendre au plus vite, [rendez-vous au 35](#).

16

Vous arrivez rapidement au sein d'une pièce surchauffée.

Le plancher est totalement rongé par l'humidité, toute une moitié s'est effondrée sur la partie gauche laissant un vide de ce côté de l'engrenage où une denture continue d'y tourner, même si elle n'actionne plus aucun mécanisme.

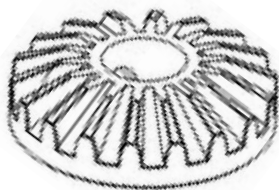
Un coup de feu éclate derrière vous, mais ne voyez dans quelle direction. Jourdain arrive lui aussi dans la pièce. Il se tient la poitrine, il transpire abondamment, trempant ses aisselles. Jouannin court les mains tendues vers lui. Larvaire envers les puissants, elle semble le supplier.

- Votre AVC monsieur, monsieur le Président ... pour moi...

Jourdain de la bave dégoulinant de sa bouche vous fixe, tel un dément. Il se retourne et tire sur Jouannin. Il a perdu la raison. Il se plie petit à petit en deux, les mains et son arme pressant sa poitrine.

Allez-vous appeler la police pour que votre conjoint puisse être arrêté en flagrant délit, [rendez-vous au 27](#),

Ou voulez tenter de profiter de son AVC pour vous jeter sur lui, [rendez-vous dans ce cas au 49](#).



17

Vous faites mine d'avancer un pas vers Kerdru, mais ce pleutre recule d'un mètre aussitôt.

Karabach s'avance les bras sur le côté sûr de lui, vous partez de son côté traçant un grand arc de cercle avec la lame de la hache en direction de sa gorge.

Ce pourceau, totalement surpris, recule en trébuchant. Il se passe la main sur la gorge, il y voit une marque de sang.

- Mais ... Mais ... Tu es complètement folle, blêmit Karabach. On t'a servi pendant dix ans.

- Je hais tes allusions perverses et tes photos-montages de femmes ignobles, lui répondez-vous.

Kerdru essaie de rapprocher de vous mais aussi stupide que veule il ne voit même pas votre mouvement quand vous projetez la hache dans sa direction, lui arrachant un œil.

Il se tient la partie de son visage ensanglanté des deux mains.

Un choc vous alter derrière vous. Jourdain casse la trappe et réapparaît.

- Paul-André ! Glisse t-il entre ses dents.

Il pointe son arme vers vous et essaie de vous viser. La lumière bleue qui inonde la pièce vous sauve. Vous partez vous cacher derrière les grandes représentations, sans que lui et son garde du corps ne comprennent ce qui se passe.

[Rendez-vous au 22.](#)



18

Vous vous avancez à tâtons, recroquevillée mais sûre de vous. Ce moment, vous l'attendiez depuis si longtemps. Vous vous y étiez préparée.

Sa soubrette essaie de le détendre en lui jurant que vous êtes perdue, que vous ne vous en sortirez jamais, bla bla bla...

Ils ne vous voient pas derrière l'apôtre sur eux. Vous posez vos mains sur sa base et être étonnée : la fixation consiste en un aimant, rien d'autre. Vous le bougez et d'un seul coup la statue leur tombe dessus.

Aussi pusillanime que dénué de toute valeur humaine, Jourdain, en voyant la statue incliner vers lui, a tout de suite saisi votre coup. Il attrape Bettina par le décolleté et la place devant lui comme bouclier. Ce haut-fonctionnaire se prend les pieds dans un des engrenages commandant le mouvement des ornements. Lui tombe lourdement mais c'est son bouclier qui encaisse le choc. Elle en gémit en pleurant.

- Aidez-moi ! Monsieur ! Monsieur ! Continue-t-elle de pleurer en demandant qu'il la dégage de dessous. Ahuri, vous recherchant dans la pénombre, il hésite, la bouche ouverte avant de l'aider.

Vous apercevez à votre gauche l'escalier en colimaçon qui même vers le sommet de la tour de l'horloge.

Vous vous y précipitez sans réfléchir, [rendez-vous au 6.](#)

19

Vous scrutez cette espèce d'enchevêtrement de tubes, vous vous approchez de la vanne, mais au moment où vous voulez y toucher pour la refermer, vous poussez un cri strident. Elle est aussi brûlante ! Vous crachez une bordée de jurons en tapant du pied sur un tuyaux. Serrant les dents, vous placez vos mains sous vos aisselles pour tenter de calmer la douleur.

Notez que vous êtes blessée aux mains.

Béatrice se met à aboyer à un mètre de vous. Elle grogne, elle bave, elle vous scrute de ses petits lorgnons sombres.

Vous tapez un nouveau coup de pied dans un tube, et une petite flaque d'eau brûlante lui tombe sur le visage.

Elle se met à crier avant de repartir vers sa maitresse en boitant.

Une fois les barrières de chantier écartées, à bout de patience, vous donnez un sérieux coup d'épaule à la porte de sortie qui se dégonde aussitôt.

Vous secouez vos mains, la douleur des brulures se calme enfin. Vous marchez aussi vite que vous le pouvez mais vous vous trouvez à nouveau dans un couloir plongé dans les ténèbres. Vous descendez, tournez en descendant, seulement guidés par les lumières vertes des blocs secours.

La chaleur humide qui règne dans cette voie vous fait transpirer abondamment. Alors vous entendez à nouveau Jourdain, il discute avec Jouannin. Ils sont quelque part. Vous réussissez à distinguer deux voies.

L'une continue de descendre et semble rejoindre l'escalier de bois permettant de quitter cette maudite tour.

L'autre à votre droite donne sur ce qui ressemble au second cadran de l'horloge, en dessous du cadran principal. Il ne fonctionne jamais car il est toujours en réparation.

Allez-vous essayer de repartir vers l'escalier intérieur de la tour, [rendez-vous au 5](#)

Ou préférez-vous vous sprinter vers le cadran inférieur de l'horloge, [rendez-vous alors au 16](#).

20

- Arrête, clamez-vous à ce grand idiot. Il est aussi veule et lâche qu'il est incompetent et malhonnête ! Arrête, descends auprès de la police ! C'est terminé !

Karabach déglutit. Il se tourne vers le dos du cadran, s'en rapproche et lève les mains en l'air.

- Ici ! On est ici pleurniche-t-il en gesticulant. Les lumières bleues et rouges se font plus fortes jusqu'au moment où un coup de feu dans le dos le fait s'effondrer sur le mécanisme des aiguilles.

- Ma dernière balle, mugit-il en regardant son ancien gros-bras. Aucune importance, c'est ton revolver. Il est enregistré à ton nom.

- C'est un pistolet, répondez-vous en le fixant dans les yeux alors qu'il commence à se tenir à nouveau bien en face de vous. Et tu n'as toujours rien compris ? Tu es fini ! Tous t'ont abandonné au moment où tu es tombé en faillite. La police, c'est toi et ta médaille du mérite agricole qu'elle arrêtera.

Il jette son arme et se précipite sur vous pour vous tuer de ses propres mains comme la première fois. Mais, aurez-vous encore assez de force pour lui tenir tête ?

C'est le moment d'ajouter ce que vous avez noté.

Si vous avez été blessée une ou deux fois, [rendez-vous au 1](#).

Si vous avez été blessée plus de deux fois : [rendez-vous au 24](#).

21

Jouannin n'a aucune intelligence. Tout ce dont elle est capable : c'est d'agresser verbalement les gens avec le soutien de son maître. Elle se rapproche du renforcement, au plus près des trois engrenages en vous intimant l'ordre de ne plus bouger en attendant Jourdain.

A moitié cachée par le tube vertical, elle penche la tête, de chaque côté. Quand elle se trouve juste à côté des trois roues, une volée de pigeon sort de leurs interstices. Totalement surprise, elle porte ses mains vers ses yeux face aux oiseaux qui volètent autour d'elle en battant de leurs ailes pour faire le plus de bruit possible.

Elle glisse, et se tient à une marche pour ne pas tomber. Sa chienne aboie dans tous les sens avant de riper sur ces fausses marches piégeantes. Jouannin se tient des deux mains sur son espoir de bois. Elle se met à gémir puis à implorer votre aide les larmes aux yeux. Elle n'a même pas un regard pour son animal. Vous tournez les talons et emprunter la voie située dans le mur. Cette porte rongée par l'humidité s'ouvre sans problème, la seconde aussi. Vous retrouvez dans l'obscurité pendant plusieurs secondes, jusqu'à ce que quelques blocs de secours apportent un peu de soulagement.

Vous essayez de regarder derrière vous, puis autour de vous, rien, pourtant vous entendez une voix. C'est celle de Jourdain. Isabelle Jouannin se remet à mugir. Elle jure qu'elle va vous tuer, et ce une bonne demi-douzaine de fois. Comment a-t-elle pu être sauvée aussi vite et se retrouver avec ce futur ex-directeur général ? Il y a un ou plusieurs raccourcis que vous ignorez. Vous commencez à paniquer, puis en descendant vous apercevez enfin deux autres accès.

Une voie vous permet de descendre visiblement vers l'escalier intérieur de la tour, si vous souhaitez l'emprunter [rendez-vous au 5](#)

Une autre semble vous permettre d'obliquer vers le local technique actionnant le cadran inférieur de l'horloge. Si vous souhaitez prendre cette voie, [rendez-vous alors au 16](#).



22

Kerdru hurle à la mort sous la douleur. Jourdain s'avance vers lui. Bouche-bée vous le voyez lui loger une balle dans la tête.

- Ne la laisse pas s'enfuir ajoute-t-il à son garde du corps, aussi ahuri que vous.

Dans cette pénombre bleutée, ils fixent le sol, dodelinent et font le tour de la pièce chacun de leur côté : Jourdain côté mécanisme, Karabach côté cadran. Cachée à l'autre bout de la pièce, derrière le miroir de la vanité, ils vont finir par vous rejoindre.

Le tocsin de la nouvelle heure se met à sonner. Situé juste au-dessus de vous, le résonnement vous fait grimacer. Vous ne parvenez plus à distinguer aucun autre son. Les deux acolytes se sont arrêtés aussi, les mains sur les tympans.

Allez-vous tenter de vous rapprocher de votre mari : [rendez-vous au 34](#) – mais si vous avez noté que votre mari est blessé sérieusement par Bettina dans ce cas [rendez-vous au 3](#).

Si vous préférez essayer de vous rapprocher de son garde du corps, alors [rendez-vous au 42](#).

23

Il a le regard d'un dément.

Vous lui parlez, le suppliez, mais il s'avance. Il n'écoute plus rien.

Bettina hurle quelque chose.

- Quoi, beugle-t-il en retournant brutalement vers elle.

Vous vous jetez sur lui et le poussez vers sa « gardienne-chiourme ». Il dégouline de sueur lorsque vous posez vos mains sur lui. Il trébuche vers elle et tombe lourdement sur le ventre en tirant sur elle. Elle hurle, ses cris strident couvrent toutes les sirènes de police.

Vous vous retournez et courez sans réfléchir vers l'endroit que vous connaissez : l'escalier historique du monument donnant accès à la grande horloge.

[Rendez-vous au 6.](#)

24

Vous avez suivi malheureusement trop de blessures. A bout de forces, incapable de résister à sa poigne il vous écrase la gorge jusqu'à vous priver de souffle. Lorsque vous vous effondrez, il relâche sa prise vous contemplant à terre avant de vous saisir par vos vêtements et de vous jeter violemment à travers le dos du cadran de l'horloge. Celui-ci se brise tel une feuille de papier. Vous êtes catapultée dans le vide.

La chute vous tue sur le coup.

Votre tentative de fuite s'achève ici.



25

Kerdru ricane en s'avançant vers vous.

- Si on s'amuse un peu ? Le patron sera d'accord vu ce qu'elle lui a fait ? Ricane-t-il.

- On va se gêner, dégoise son garde chiourme.

- Parce que vous croyez que vous êtes de taille, leur lancez-vous.

- Tu vas voir chérie, réplique Kerdru.

Au moment où il commence à essayer de déchirer votre haut, son complice libidineux ayant desserré sa poigne, vous dégagez vos bras et les enfoncez vos ongles dans les yeux.

Il geint aussitôt. Dans la lumière rouge où est plongée la pièce, Karabach croit le voir saigner.

- Mais tu es folle.

Il vous relâche. Vous lui logez un coup de coude dans la mâchoire avant de vous jeter sur Kerdru.

Vous le saisissez par les cheveux, avant de le pousser dans les rouages « décoratifs » de la salle. Il se coince un bras dans les engrenages, avant de se le faire broyer.

Ces cris sont épouvantables.

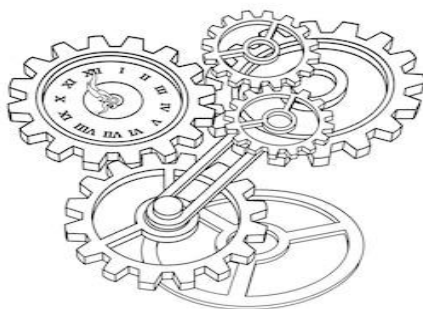
- Noon ! Gémit la garde du corps. Comment ... Comment tu as pu ?
- Retourne d'où tu viens, ou tu finiras derrière les barreaux, lui répondez-vous ?

Son regard se déplace sur vous puis sur son complice, sans arriver à se décider. La trappe derrière vous s'ouvre en craquant : Jourdain est là.

Il est stupéfait de la scène, avant de pointer son arme. La lumière de la pièce qui était teintée de rouge à cause des gyrophares de la police, vire au bleu soudainement.

Vous vous carapatez au milieu des statues. Jourdain et son garde du corps n'ont pas le temps de réagir.

[Rendez-vous au 22.](#)



26

Reviens ici, tonne-t-il furieux !

La lumière est faible, dans la pénombre cet ex-millionnaire grassouillet peine à vous suivre. Il se prend les pieds dans les engrenages en arc-de-cercle qui entourent les saints de la cathédrale.

Sa secrétaire Bettina arrive en soufflant. Il se retourne vers elle.

- Donne, crache-t-il !

Elle lui tend un petit pistolet. Accroupi derrière le Christ, vous les voyez mais eux, suant, nerveux, se retournant à chaque coup de sirène de police, ne vous distinguent pas.

Là, siffle sa secrétaire. Il tire dans votre direction mais touche la statue. En voyant cela, il se met à injurier sa soubrette qui se met à genoux.

Un jeune apôtre barbu avec un grand plat chargé de fruit se tient face à eux. Si vous pouviez faire chuter cette effigie de son engrenage sur eux, vous pourriez peut-être les faire souffrir un bon moment.

Mais ces représentations religieuses sont aussi actionnées par des câbles. Si vous leur jetez un de ces câbles d'alimentation, vous pourriez peut-être en électrocuter un.

Que décidez-vous de faire pour vous défendre :

- essayer de pousser l'effigie d'André, [rendez-vous au 18](#),
- ou tenter de les électrocuter, [rendez-vous alors au 36](#).

27

Vous hurlez « Police », et ce, à plusieurs reprises.

Vous attendez, durant des secondes qui vous semblent interminables. Jourdain se redresse, il est en eau. Il lève son arme et tire, heureusement tellement affaibli, il est incapable de pointer son arme vers vous. La balle vous écorche la cuisse.

Notez que vous êtes blessée à la cuisse.

Il essaie de tirer encore, mais son arme n'a plus de balle, encore une fois. Il jette son arme. Un message de la police vient à nouveau résonner dans la pièce.

Jourdain a repris ses esprits. Il entend le message des forces de l'ordre. Il enjambe l'engrenage central pour vous rejoindre.

- Non ! Pas toi ! Rends-moi mon argent !

Il tend ses poignes trempées de sueur.

Vous reste-t-il suffisamment de forces ? Reprenez vos notes, combien de fois avez-vous été blessée ?

Si vous avez été blessée une ou deux fois, [rendez-vous au 4](#),

Si vous avez été blessée plus de deux fois : [rendez-vous au 24](#).

28

Vous sortez prudemment de cette petite cabine rouillée. Il se détend.

- On peut... on peut encore tout effacer, halète-t-il. Ma faillite...

Bettina sa secrétaire particulière, surgit dans son dos en lui tendant une paire de ciseaux dorés dans les mains.

- Non ! Gémit-elle. Vous n'allez pas lui...

- Ferme ta trappe à ordures répliquez-vous. Raymond, elle t'a volée le collier de perles de ta première femme, celui qu'elle porte. Regarde !

Votre mari fixe le collier de Bettina. Ses joues redeviennent rouge sang.

- Toi aussi ! Est-ce qu'elle dit la vérité-tonne-t-il !

Il s'avance sur elle, tentant de l'étrangler à son tour. Elle tente de répondre, avant de le frapper au bras avec son instrument. Il cesse alors en reculant.

- Non ! Vous ne voyez pas ce qu'elle a fait ! Je l'ai reçu cette après-midi avec un message de votre part.

Si votre mari était déjà blessé au bras, [rendez-vous au 43](#).

Sinon, vous profitez pour appuyer sur le bouton avant de vous carapater dans le monte-charge pour fuir, [rendez-vous au 8](#).

Vous faites de grandes enjambées pour parvenir à ne pas trébucher sur ces grosses lattes de bois.

Après plusieurs mètres en descente, vous l'appellez en la conjurant de rappeler sa « béa ». Elle remonte lentement, jusqu'à ce que vous parveniez à quelques distances de la porte donnant vers cette sortie.

- Arrête-toi ! C'est fini pour toi !

Vous joignez vos mains comme si vous vouliez prier.

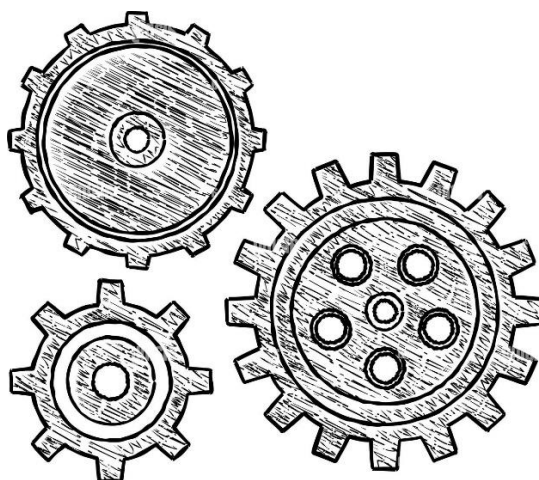
- Non, je n'y suis pour rien. Raphael et moi avons vu que son règne était fini dans les médias.

Elle est rouge comme une pivoine, son monstre en laisse. Elle remonte et arrive à un renforcement où continue de tourner faiblement trois anciens engrenages verticaux. A l'intérieur, les nids de pigeon s'y sont accumulés. Jouannin s'en approche, ignorante de la prolifération de ces volatiles. Mais d'un seul coup, vous apercevez aussi qu'ils ont généré d'énormes quantités de « déjections » sur les marches alentours.

Qu'allez-vous décider :

- essayer de la faire s'approcher le plus possible de l'engrenage pour que les volées de pigeon viennent la surprendre comme ils le font à chaque fois que des humains s'approchent de leurs nids, dans ce cas [rendez-vous au 21](#),

- Ou essayer de la faire s'avancer vers ces marches abominablement souillées pour la faire trébucher et en profiter pour vous enfuir sans danger, [rendez-vous alors au 7](#).



Vous tentez de vous baisser puis de loger un coup de tête à l'affreux gorille derrière vous, mais rien à faire. Il a trop d'expérience de garde du corps. Il resserre sa prise dans votre dos en joignant ses mains derrière votre nuque.

Vous entendez un os craquer, puis deux.

Notez que vous êtes blessée à l'épaule.

Kerdru ricane en vous toisant.

- Si on s'amuse un peu ? Le patron sera d'accord vu ce qu'elle lui a fait ? Ricane-t-il.

- On va se gêner, dégoise l'autre servent du pouvoir.

Au moment où le va-nu-pieds tente de poser ses mains sur votre poitrine, vous lui infligez un violent coup de pied dans son organe génital. L'autre, ne voyant pas pourquoi son sbire hurle, et se plie par terre en larmes se relâche. Vous dégagez un de vos bras avant de lui loger un coup de coude dans la mâchoire.

Libérée vous partez vers Kerdru, il se relève toujours plié en deux, les yeux rouges, et la bave aux lèvres. Vous le poussez vers les rouages. A la renverse il se coince un bras dans les engrenages, avant de se le faire broyer par ses derniers.

Ces cris sont épouvantables.

- Noon ! Gémit la garde du corps. Comment ... Comment tu as pu ?

- Combien de personnes as-tu jeté à la porte comme des chiens ce mois-ci en leur disant d'aller mendier leur salaire ailleurs, lui répondez-vous ?

Son regard se déplace sur vous puis sur son complice, sans arriver à se décider. La trappe derrière vous s'ouvre en craquant : Jourdain est là.

Il est stupéfait de la scène, avant de pointer son arme. La lumière de la pièce qui était teintée de rouge à cause des gyrophares de la police, vire au bleu soudainement.

Vous vous carapatez au milieu des statues. Jourdain et son garde du corps n'ont pas le temps de réagir.

[Rendez-vous au 22.](#)

31

- Bettina, je sais que vous et moi nous nous détestons mais...

Vous n'avez pas le temps de terminer votre phrase. Il arrache cette arme de la main de sa secrétaire. Il la pointe vers vous.

Vous en restez bouche-bée. Elle sort son téléphone portable. Vous l'entendez clairement appeler la police.

- Oui elle est là. Je viens d'entendre un coup de feu. Je pars rejoindre M. Jourdain. Envoyez vos hommes au plus vite. Elle est vraiment capable de tout pour finir de lui prendre le reste de sa fortune.

Allez-vous tenter de le calmer en le suppliant de baisser son arme, [rendez-vous au 23.](#)

Ou allez-vous vous enfuir, [rendez-vous au 41.](#)

32

- Tu crois peut-être que je vais m'excuser, lui lancez-vous en pleine figure. Tagliaferri était beau, grand et vigoureux !

- Tais-toi hurle-t-il ! Ce chien est mort, il...

- On prenait du plaisir à se retrouver ici chaque vendredi après-midi et lui il éclatait de rire en te voyant ramper devant le président pour sauver ton poste...

Il tire. Vous esquiviez à la dernière seconde mais il éclate une large surface du cadran derrière vous.

- Noooooon, sanglote Karabach. Il se jette sur vous et vous étrangle.

- Oui ! Tue-la, hurle votre époux !

Dans cette pénombre les lumières permettent à la police de distinguer vos silhouettes avec leurs projecteurs.

Il vous écrase la nuque, un bruit d'os vous fait rugir.

Notez que vous êtes blessée à la nuque.

Sa poigne est bien trop forte. Mais heureusement un coup de feu, puis un second tirés de l'extérieur le frappent en pleine poitrine et le font s'effondrer.

La voix de la police se fait entendre à nouveau. Tout le monde est sommé de se rendre, et vous en premier.

Ce verrat de mari, Raymond-Alexis Jourdain, jette son arme sans hésiter, puis grommelle en vous toisant.

- Non, dit-il souriant, non, ça ne se finira pas comme ça.

Il s'avance vers vous, décidé à vous assassiner. Mais, vous reste-t-il encore assez de force pour lui tenir tête ?

C'est le moment d'ajouter ce que vous avez noté.

Si vous avez été blessée une ou deux fois, [rendez-vous au 1](#).

Si vous avez été blessée plus de deux fois : [rendez-vous au 24](#).

33

Vous hurlez de toutes vos forces pour que quelqu'un vienne à votre secours.

Mais rien, personne ne répond. Les sirènes de police se font de plus en plus tonnantes, couvrant tout autre son.

Cet ancien « haut-fonctionnaire » qui en fait n'a jamais eu rien de haut, en exhibe un rictus de plaisir. Il saisit l'arme de sa secrétaire et vous frappe à la tête d'un coup de crosse, vous expédiant à terre.

Notez que vous êtes blessée pour la seconde fois à la tête.

- Monsieur, vous êtes le plus fort, je témoignerai en votre faveur, susurre sa belette servile.

Vous vous relevez groggy.

- Tu as volé un beau collier, arrivez-vous à lui lancer.

Votre mari examine le collier de Bettina, il y voit celui de sa première femme. Fou à lier, ayant perdu la raison, il s'approche d'elle lentement avant de la frapper à coup de crosse à son tour, vous laissant le temps de vous enfuir vers les statuette des saints. Elle lui hurle de vous rattraper.

Dans la pénombre, entre les représentations de bronze, vous distinguez un escalier en colimaçon à votre gauche menant au sommet de la tour. Dans le fond, vous apercevez une trappe, celle du monte-charge permettant de descendre de cette tour maudite.

Qu'allez-vous décider ?

Voulez-vous prendre l'escalier pour le sommet, [rendez-vous au 6](#).

Préférez-vous tenter de vous glisser dans le monte-charge, [rendez-vous au 15](#).

34

Avançant les genoux et le dos pliés, dans la pénombre, cachée par l'ombre de la mort, vous avancez vers ce gros frelon bouffi.

Un nouveau tintement de cloche vient vous faire trembler tous deux.

- A votre gauche Monsieur ! Monsieur ! Clame Karabach une fois le silence revenu.

Il tire à droite puis à gauche de l'effigie. Vous le voyez, se rapprocher peu à peu, tête baissée vers vous. Il tire vers la faux et vous touche près du genou.

Vous criez.

Notez que vous êtes blessée au genou.

Il éructe un juron en constatant que son arme est vide encore une fois. Il recharge son pistolet. Son gros bras vous agrippe par les épaules. Vous vous débattez et réussissez à le faire reculer vers le cadran.

[Rendez-vous au 38](#).



35

Vous appuyez frénétiquement sur ce bouton poussoir. Bettina se jette par terre pour ramasser le pistolet, elle le jette à Jourdain. Quand enfin le panneau se ferme il tire à nouveau et un éclat vous blesse à la main.

Notez que vous êtes blessée à la main.

Le panneau se bloque dans un bruit de carcasse métallique. Le changement d'heure fait remuer toute la machinerie. Les statues tournent dans le demi-cercle pour disparaître d'un côté de la pièce, avant de réapparaître de l'autre côté. Mais Bettina sans le savoir a enfoncé son pied dans un engrenage. Le pignon qui fait se déclencher le mouvement des statues tourne dans les engrenages lui aussi et bien se loger sur sa cheville l'écrasant immédiatement. Elle hurle à en faire éclater les tympans.

Jourdain secoue la tête vers vous puis vers elle, ne sachant plus quoi faire. Le panneau de fermeture du monte-charge se referme enfin. Et vous descendez.

[Rendez-vous au 8](#).

36

Lui et sa mielleuse de comparse secouent la tête dans chaque recoin de la salle. Protégée par l'obscurité et les effets de lumière des gyrophares, vous vous mettez à quatre pattes pour attraper le câble électrique alimentant la lumière du Christ au moment des douze coups de minuit.

Il est détaché comme prévu, Tagliaferri a bien tenu parole.

Vous attendez que la hyène jacasse. Lui se met à grogner en lui intimant l'ordre de fermer son orifice, qu'il va vous retrouver, vous infliger tous les supplices de l'enfer, bla bla bla...

Vous saisissez ce gros cordon noir, et le jetez sur cette baderne cacochyme qui vous sert de conjoint depuis bien trop longtemps. Lorsqu'il voit l'embout du câble grésillant, il prend conscience du danger. Il empoigne sa parasite et la tient devant lui comme bouclier.

Elle place ses mains devant elle avant de recevoir un choc électrique. Lui se prend les pieds dans les engrenages sculptés au sol et guidant le mouvement des apôtres. Il tombe lourdement sur le ventre. Vous poussez un juron.

Son bouclier se met à gémir, à pleurer, à réclamer une ambulance. Vous vous relevez pour fuir, mais Jourdain totalement insensible à Bettina, vous tire dessus. Vous vous baissez juste à temps pour éviter une balle. Malheureusement elle vous lacère le dos avant de toucher le mur du fond.

Notez que vous êtes blessée au dos.

Chancelante, vous discernez au fond de la pièce, le monte-charge menant à l'étage inférieur, où vous pourriez vous enfuir de la tour.

C'est votre dernier espoir, [rendez-vous au 15](#).

37

Vous agrippez la hache et avec la rage du désespoir vous la tirez d'un coup violent. Kerdru son chauffeur, le petit est le premier à tenter de vous tordre le bras. Karabach son garde du corps, le grand, s'avance mais reste à un mètre.

- Venez ! Votre patron est ruiné ! Vous voulez risquer votre peau pour rien, leur jetez-vous à la figure.
- Tout ce que l'on veut, bégaie le petit couard, c'est le blé. Rends-le. Fais pas...

Vous ne le laissez pas finir. Maladroitement vous faites un grand moulinet avec la hache vers lui. Il recule, apeuré.

Un reflet rouge éclaire alors dans toute la pièce. Karabach est surpris. Il secoue la tête de chaque côté, le second loser annonce que les flics commencent à monter.

Allez-vous en profiter pour essayer de frapper Kerdru, [rendez-vous au 10](#).

Ou voulez essayer de frapper Karabach, [rendez-vous au 17](#)

38

- Monsieur le sous-Préfet honoraire ! Nous avons cerné l'édifice !

Une voix projetée dans un mégaphone, à l'extérieur de la cathédrale, paralyse la situation.

Jourdain lève sa tête, attend visiblement la suite.

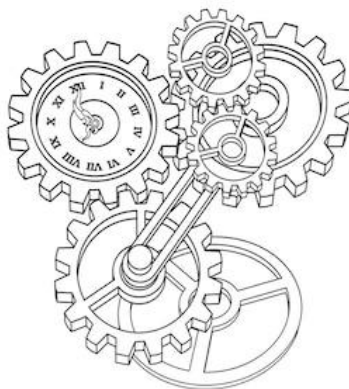
- Monsieur le sous-Préfet honoraire ! Il faut que votre femme sorte vivante !

- Ah les vendus, crache-t-il dans votre direction. Tu les as eus avec mon argent ! Tu les as achetés aussi ! Dis-le !

Karabach reste pétrifié dos au cadran, il vous fixe puis fixe son maître, attendant de voir ce que vous allez répondre.

Allez-vous essayer de le convaincre de se rendre avant qu'il ne soit trop tard, [rendez-vous au 20](#).

Ou préférez-vous répondre à votre mari quelque chose qui pourrait le rendre fou et ainsi le pousser à attirer l'attention de la police, dans ce cas [rendez-vous au 32](#).



39

Son visage se calme. Il vous fixe de nouveau la haine crispant ses mâchoires comme son regard.

- Un amant d'abord ! Là c'est moi que tu aimerais tuer !

Il sort de sa veste de costume une paire de ciseaux dorés, il les saisit tel un poignard avant d'avancer vers vous.

Cette fois, le choix est dangereusement limité.

Il vous faut fuir ce fou par derrière la salle, au milieu des statues de cuivre, [rendez-vous au 2](#),

Ou préférez-vous tenter de lui demander de s'expliquer et tenter de fuir par l'escalier si l'opportunité se présente, [rendez-vous au 11](#).



40

Vous tournez le dos à cet animal pour fuir ce piège. Vous repartez vers la seconde porte. Elle s'ouvre sans problème, jusqu'à ce que vous criiez.

Ce monstre vous a mordu à la cheville. Jouannin l'excite à vous déchiqueter.

Notez que vous êtes blessée à la cheville.

Vous tombez, le ventre sur l'entrebâillement de la porte. Vous expédiez un coup de talon sur les yeux de ce quadrupède difforme. Il cède aussitôt avant de détalier en criant vers sa maitresse.

Vous l'entendez s'époumonner puis vous injurier. Une fois la douleur passée, vous vous relevez et refermez cette seconde issue.

- Non !

Impossible d'opérer un demi-tour, vous constatez qu'il n'y a pas de poignée une fois de l'autre côté.

De nouveau dans la pénombre, boitillante vous maudissez Jourdain et ses lèche-bottes de la pire espèce. Les blocs secours vous éclairent de temps à autre. Au moment où vous tentez d'essayer de vous orienter, vous entendez la voix de Jourdain. Il échange avec Jouannin, sa voix de sistre est reconnaissable entre mille.

Vous vous retournez dans tous les sens. Vous parvenez à distinguer un petit couloir étroit semblant permettre de revenir vers l'escalier en colimaçon carré, mais une autre voie vous fait distinguer le local technique du second cadran de l'horloge, le cadran inférieur.

Allez-vous essayer de repartir vers l'escalier intérieur de la tour, [rendez-vous au 5](#)

Ou préférez-vous vous sprinter vers le cadran inférieur de l'horloge, [rendez-vous alors au 16](#).

41

Vous courez dans le fond de cette grande salle de visite. Le bois du sol fait vite place à l'acier et à un grand arc de cercle striée par des engrenages où se côtoient des petites statues de cuivre représentant les apôtres du Christ. Au moment où vous vous cachez derrière Judas un coup de feu vous érafle la joue. Votre mari vous a tiré dessus. Sa secrétaire le pousse à continuer et au plus vite.

Vous vous baissez. Ils sont de mèche pour vous tuer. Vous comprenez pourquoi elle vous a souri bêtement quand vous lui avez dit que vous aviez besoin de faire un tour cette après-midi.

Vous vous tournez dans tous les sens, paniquée. Un autre escalier en colimaçon à votre gauche vous permet d'accéder au niveau supérieur de l'horloge, que vous connaissez par cœur.

Vous pouvez essayer également de prendre le monte-charge au fond de la salle. S'il fonctionne, il vous permettra de descendre, seule possibilité pour quitter la tour de l'horloge.

Allez-vous tenter d'emprunter l'escalier pour monter au sommet de l'édifice, [rendez-vous au 6](#).

Ou préférez-vous essayer de descendre par le monte-charge et de quitter ce dernier, dans ce cas [rendez-vous au 15](#).

42

À tâtons, vous zigzaguez vers ce colosse. Il vous a repéré, s'approche vers vous quand un nouvel éclat de cloche vient tonner dans la salle.

Vous en profitez pour foncer sur lui. Encore sonné, il a du mal à vous agripper, vous lui décochez un coup de tête, il tente de vous frapper à coup de poing, mais vous ratant, il recule brutalement ? Un coup de feu que personne n'a entendu vient de lui arracher un morceau de son épaule.

- Toi ! Pousse-toi, l'enguirlande son patron, qui ne se soucie même pas de la vie de ses derniers fidèles.

Il tire à nouveau, vous rate et touche le cadran, jusqu'à ce que son arme soit vide.

[Rendez-vous au 38.](#)

43

La deuxième blessure au bras le fait saigner abondamment.

Notez que Jourdain est sérieusement blessé au bras.

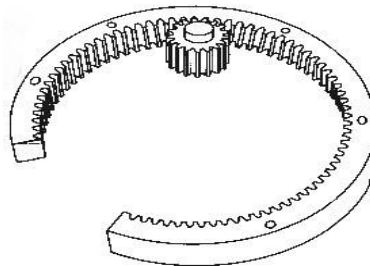
Il tente de gifler Bettina, qui recule aussitôt. A ce moment, l'engrenage des statuettes de Saints se met en mouvement. Bettina sans s'en rendre compte a posé son pied devant l'engrenage de la couronne qui « guide » les statuettes, et le pignon se met en mouvement avec la nouvelle heure. Elle tourne la tête de chaque côté, en voyant le mouvement des Saints, et le pignon qui les fait s'avancer se retrouve entre ses jambes.

Elle tombe, et l'une de ses chevilles reste coincée dans l'engrenage, le pignon lui écrase celle-ci sans même ralentir son mouvement.

Jourdain est bouche bée. Il reste là, à la regarder sans même l'aider.

Vous en profitez pour appuyer sur la touche du monte-charge, et en fermez la trappe.

[Rendez-vous au 8.](#)



44

Jouannin se précipite vers vous en essayant de vous décocher un crochet au visage. Prati quant les salles de sport, vous baissez votre tête et pointez le sommet de votre crâne contre son poing. Un bruit d'os l'a fait aussitôt reculer, pleurnichant, se tenant le poing endommagé.

- Allez-y se lamente-t-elle.

Jourdain en age a toujours son pistolet. Il tire. Vous esquivez à temps, mais sa balle vous entaille sous l'aisselle.

Notez que vous êtes blessée à l'aisselle.

Il recommence, vous ratant. Mais il s'effondre, livide. Grimaçant il a le regard bloqué derrière vous. Vous vous retournez à nouveau pour constater qu'il a tiré sur Jouannin. Elle est par terre, immobile.

Vous entendez à nouveau du bruit du côté de la sortie, les sirènes de police, puis des avertissements de cette dernière.

Totalement désorientée, vous repartez vers le local technique, passant à côté de votre conjoint, couché et tremblotant. Vous courez aussi vite que possible avant d'entrer dans cette salle, encore plus surchauffée. Vous apercevez le cadran des saisons, inactif face à vous. Vous soupirez de soulagement. En l'ouvrant, vous allez pouvoir indiquer votre position. Face à vous un énorme engrenage conique remplit la pièce, et à votre gauche le plancher s'est totalement effondré sous l'humidité.

Vous enjambez l'engrenage central, évitant le petit engrenage qui tourne autour. Un bruit vous fait vous retourner. Jourdain se tient la poitrine, toujours abondamment en sueur. Il vous toise, les yeux grands ouverts.

- Non... Non .. Noonnn, arrive-t-il à baragouiner en se jetant sur vous.

Vous reste-t-il suffisamment de forces : reprenez vos notes, combien de fois avez-vous été blessée ?

Si vous avez été blessée une ou deux fois, [rendez-vous au 4](#),

Si vous avez été blessée plus de deux fois : [rendez-vous au 24](#).

45

Vous vous faufilez dans la pénombre, les saints devant vous vous dissimulant. Arrivée près de lui, toujours à genoux, vous lui donnez un coup de pied dans le poignet. Il en jette ses ciseaux.

- Bettina ! A l'aide, implore-t-il.

Elle tire dans votre direction mais heureusement elle vous rate. Vous vous placez derrière votre mari et lui tire dessus, le blessant à la hanche.

Notez que Jourdain est blessé sérieusement.

Le lâche hurle à la mort. Sa larbine en chef aussi, vous oubliant totalement, mais toujours son arme à feu en main.

C'est le moment de fuir.

Allez-vous décider de partir vers l'escalier menant au sommet de la tour, [rendez-vous au 6](#)

Ou préférez-vous vous décider pour le monte-charge et redescendre, [rendez-vous au 15](#).

46

Ce vieil escalier carré, avec ses marches en bois, est aussi instable que dangereux. Vous manquez de trébucher. Vous êtes obligée de vous tenir aux pierres qui composent le mur.

- Bougeeeeeeeeeeeeeeee ! viiiiiiteeeeeeeee !

Jouannin, totalement fidèle ses habitudes, ne communique pas avec les humains : elle éructe contre tout le monde, profitant de ses soutiens politiques. Là, c'est sur son chien de chasse.

Béatrice tente de courir mais elle aussi éprouve des difficultés à appuyer ses pattes sur ses vieilles planches non-entretenu.

Vous apercevez enfin cette porte. Elle conduit, en théorie au local technique du second cadran de l'horloge, celui du bas.

Vous manquez de trébucher et vous tenez à la poignée de la porte pour ne pas tomber. Le roquet bave en vous apercevant, quelques mètres plus bas. Vous ouvrez la porte à moitié dévorée par l'humidité. Un extincteur est posé à terre juste devant une autre porte tout aussi moisie.

Allez-vous prendre l'extincteur et vous en servir contre le cerbère de la psychopathe de la communication, [rendez-vous au 14](#),

Ou préférez-vous fuir le plus vite possible, [rendez-vous alors au 40](#).

47

Vous tentez de plonger tête en avant vers le centre de la pièce, vers les quatre statues cardinales.

Kerdru agrippe votre veste. Il était trop proche pour lui échapper. Vous vous débattez en criant.

- Tagliaferri tu as pu le manipuler mais avec moi tu vas passer à la caisse, vous baragouine-t-il la bave aux lèvres, avec son accent à couper au couteau.

Karabach arrive par derrière, vous attrapant sous les bras, puis vous soulevant.

- Tu vas te mettre à table et tout de suite, ajoute Kerdru en vous déchirant le centre de votre veste.

Allez-vous essayer de vous dégager de l'étreinte de Karabach, [rendez-vous au 30](#).

Ou préférez-vous essayer de frapper Kerdru, dans ce cas [rendez-vous au 25](#).

48

Votre mari a vingt-trois ans de plus que vous. Suant et blessé il tente de vous trancher la gorge avec ses ciseaux. Vous le saisissez au poignet de vos deux mains. Vos séances de RPM ont été utiles. Lui n'arrive même pas à résister. Vous retournez son « arme » contre lui. De son autre main, il vous saisit par les cheveux et tente de vous les tirer. Il hurle quand vous lui arrachez son argument et les lui plantez dans le haut du bras.

Notez que votre mari est blessé au bras.

- A l'aide, crie-t-il ! Bettina ! A mon secours !

Sa secrétaire ! Cette lèche-botte mielleuse est là. Lui recule dans sa direction en pleurant.

Elle sort de la trappe, et pointe apparemment un petit pistolet dans votre direction.

Allez-vous rester sur place et tenter de parler avec elle, [rendez-vous au 31](#)

Allez-vous essayer de vous enfuir, [rendez-vous au 41](#).

49

Vous marchez vers lui avant de sauter par-dessus l'engrenage. Ce sumo en costume se redresse quand vous lui arrachez son arme. Surpris, il n'arrive même pas à vous résister quand vous lui tordez le bras.

Un message de la police vient à nouveau résonner dans la pièce.

- Sortez immédiatement ! M. JOURDAIN ! Mme JORUDAIN !

Jourdain a repris ses esprits. Il a entendu le message des forces de l'ordre. Il essaie de vous saisir à la gorge, vous reculez.

Vous tombez tous deux à la renverse quand vous arrivez à hauteur de l'engrenage central.

Vous vous relevez. Lui ahuri respire bruyamment.

- Non ! Non ! Tu vas ... !

Les yeux prêts à sortir de ses orbites, il veut vous étrangler.

Vous reste-t-il suffisamment de forces ? Reprenez vos notes, combien de fois avez-vous été blessée ?

Si vous avez été blessée une ou deux fois, [rendez-vous au 4](#),

Si vous avez été blessée plus de deux fois : [rendez-vous au 24](#).

50

Vous revenez vers le petit renforcement. Vous entendez la voix de Jouannin.

- Ici ! Monsieur ! Elle est là ! Vite !

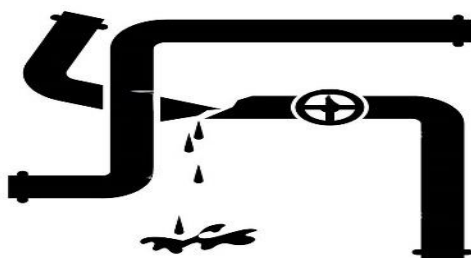
Son monstre se met à aboyer. Vous poussez cette maudite barrière en U qui obstrue l'accès à cette sortie. Une fois devant la porte vous ressentez une brûlure à la tête : les canalisations d'eau fuient. Seulement, l'eau qui s'y échappe est bouillante.

Vous essayez d'éviter ce filet d'eau mais cette maudite canalisation doit dater du siècle dernier tellement la rouille l'a décolorée. L'eau bouillante s'écoule en continu tout autour de cette ouverture.

Les aboiements se font de plus en plus inquiétants.

Allez-vous essayer de forcer la porte malgré tout, [rendez-vous au 9](#)

Ou allez vous essayer de manipuler la vanne pour stopper cette eau ardente, [rendez-vous au 19](#).



Conclusion

Le lendemain matin, vous respirez enfin.

Vous avez réussi à organiser la ruine de Jourdain, d'une débilité profonde, ce grand patron, qui a hérité sa place, a toujours été dénué de la moindre intelligence. L'argent de ses comptes se trouve sur un compte offshore dont vous seule détenez les références d'accès.

En organisant des fausses séances de photographies volées, le détective privé de votre mari a rendu fou ce dernier, comme vous l'aviez prévu. La police a retrouvé ces clichés et a conclu que c'est bien lui qui a empoisonné votre amant, son rédacteur en chef, par vengeance.

Aucun de ces agents de police ne s'est demandé comment votre mari aurait pu savoir que Raphael était allergique à la pénicilline.

Enfin, en imitant l'écriture de votre mari, vous avez fait croire à Bettina que ce dernier lui offrait un somptueux cadeau, alors qu'il s'agissait du souvenir le plus précieux qu'il avait de sa première femme, souvenir que nul, même pas vous, n'était autorisé à toucher.

Mais vous n'auriez jamais pensé qu'il oserait essayer de vous tuer, et en plus d'utiliser son armée de laquais en renfort. La police devait se contenter de l'arrêter et de trouver les preuves que vous aviez placées pour eux.

Tant pis, cette histoire se termine plutôt bien.

Grâce aux engrenages de la tour de l'Horloge vous êtes débarrassée de votre mari, vous êtes débarrassée de celui que vous avez manipulé en lui faisant croire qu'il était votre amant, et vous êtes débarrassée de tous les sbires qui auraient pu vous empêcher de prendre le contrôle de son empire médiatique. Enfin, vous êtes parvenue à votre but.

