

Celui qui hurle...

Gwalchmei



« Roi des jeux et jeu des rois, les échecs portent en eux un sentiment d'infini. Ils donnent à celui qui s'est efforcé d'en approfondir les arcanes l'impression de n'être pas à la mesure de l'homme ; en fait, ils constituent un résumé de l'univers, un microcosme, et figurent cette grande échelle qui, dans les plans de la lumière descend jusqu'à la matière, qui des abîmes insondables remonte jusqu'en l'infini de Dieu. »

Pyrame

13 Mai 1936, 18h30...

« J'arrivais à Rancourt par un matin blême, heureux de finir le trajet épuisant sur cette départementale grêlée de nids-de-poules. Sortant du bus qui sillonnait inlassablement la vallée, j'avais gagné le centre. La rue principale abritait les quelques commerces du village tandis que des chemins poussiéreux, montaient à l'assaut des versants. Plusieurs ponts en arches franchissaient la rivière tumultueuse - presque torrent- scindant la commune. Sans trêve, elle avait creusée la roche en un canyon vertigineux, fouaillant encore et encore la terre jusqu'aux abysses interdits.

Le village fantôme me fit l'impression d'une statue de pierre. Rien n'avait bougé. On sentait toujours cette chape de peur mêlée de convictions religieuses qui emprisonnait l'esprit dans un étau de fer.

Pensant signer l'acte notarié le jour même –chez maître Charlier dont le cabinet jouxtait la gare *Viotte de Besançon*- je fus surpris de m'entendre dire par une jeune clerc officiant à son bureau que le vieil homme de droit avait souhaité rédiger les papiers dans la commune où était sise la demeure familiale dont j'héritais. Il devait me confier les clefs, les actes de propriété qui étaient consignés en mairie depuis l'enterrement de mon aïeul dix jours plus tôt.

Oh, comme j'aurais aimé lui rendre un dernier hommage lors de sa mise en terre ! Malheureusement ma carrière me tenais loin alors de sa région oubliée, berceau de mon enfance.

J'avais appris son décès en pleine finale du tournoi de New-York regroupant les meilleurs joueurs d'échecs du moment. On m'avait fait glisser un mot tandis que j'entamais la quatrième ronde contre le grand Maître Frank Marshall, détenteur du titre. J'abandonnais au 20^{ème} coup...

C'est étrange. Je ne l'avais pas revu, lui et sa maison perdue au bout du monde depuis plus de 15 ans. Et pourtant sa disparition m'avait bouleversée. Je ne saurais expliquer à quel point ni en définir la portée psychologique. Ce n'était pas simplement le chagrin lié à la perte d'un être cher, ce miroir violent qui nous confronte à notre propre mortalité. Non c'était quelque chose de bien différent.

Au fond de moi, je sentais le poids impérieux de la succession. Une transmission tout autant morale que purement immobilière...

Les choses devinrent évidentes. Je resterais là-bas, pour préparer le challenge qui m'attendait bientôt, renouant avec mes racines. Je puiserais dans cette terre qui m'avait vu grandir l'énergie nécessaire pour affronter mon futur adversaire.

Le destin me montrait la voie. Un chemin que j'avais trop longtemps redouté de fouler à nouveau. C'est à ce moment que je ressentis dans mon être un appel inexplicable, si puissant qu'il occupa dès lors mes seules pensées. Je dois confesser ici, qu'il me causa grand tourment.

Je laissai planté là ma petite amie, mon agent, mes entraîneurs (qui me traitèrent tous de fous), donnai des consignes pour acheminer quelques affaires qui me suivraient dans mon périple.

New-York, Paris, Besançon, Rancourt....Le Grand-Roque ! »

Règles

Quatre caractéristiques définissent votre personnage pour cette aventure,

Le physique : traduit tant à la fois votre endurance à l'effort que votre force musculaire. Essentiel pour garder la lucidité nécessaire lors de parties interminables.

L'intuition : mélange complexe de chance, de perception innée des choses qui vous entourent, d'empathie et de charisme. Ce que l'on appelle communément le 6^{ème} sens.

La logique : élaborant des raisonnements scientifiques et cartésiens, l'être logique est méthodique et cohérent. Avoir un haut score de logique vous assure une totale connaissance de la théorie échiquéenne faisant de vous un joueur redoutable de précision.

La psychologie : connaître son adversaire et se connaître soi même. Voilà une qualité essentielle pour un joueur d'échec. Une partie ne se base pas uniquement sur la théorie et la tactique. Elle reste une confrontation entre deux esprits sensibles aux émotions. Déchiffrer les comportements humains est une des clefs de la réussite.

Votre score de base est de **5** dans chacune de ces caractéristiques.

Dans un premier temps, vous allez pouvoir distribuer **4** points à votre convenance sans toutefois dépasser un maximum de **7**.

Souvenez maintenant de l'interview que vous avez accordée à cette délicieuse journaliste de *la Gazette*, suite à votre victoire au tournoi des maitres, à Hambourg, l'année dernière. Cela devrait vous aider à mieux cerner votre personnage...



Félicitations pour cette éblouissante démonstration ! Je vous remercie de bien vouloir répondre à ces quelques questions pour satisfaire l'insatiable curiosité de nos lecteurs à votre sujet..

1. *Comment définiriez-vous votre style de jeu ? :*

- a. *Offensif.* La meilleure défense, c'est l'attaque ! Aussi cherchez-vous toujours à prendre l'initiative par des coups agressifs.
- b. *Défensif.* Consolider tout d'abord sa défense avant de se ruer à l'attaque. Votre jeu est certes plus lent mais terriblement difficile à mettre en défaut.
- c. *Positionnel.* Compliquer le jeu à l'extrême. Refuser les échanges qui simplifient la position. Compter sur sa capacité de calcul pour pousser invariablement l'adversaire à la faute.

2. *Vous excellez dans ? :*

- a. *Les parties à l'aveugle !* (sans regarder l'échiquier). Vous cherchez d'ailleurs à battre le record d'Alekhine qui disputa il y a quelques années une partie simultanée sur 28 échiquiers de cette manière remportant 22 victoires et concédant 3 défaites. Le lendemain, il reconstitua précisément, de mémoire, tous les coups effectués.
- b. *Les ouvertures.* Votre connaissance de la théorie est sans faille et vous misez beaucoup sur une entame solide de la partie, exploitant chaque lacune adverse.
- c. *Le milieu de partie.* Là où l'on développe son jeu en plaçant ses pièces sur l'échiquier dans une guerre des nerfs impitoyable face à son adversaire.
- d. *La fin de partie.* Le coup décisif ! Celui qui pose le verdict, qui clos les débats et qui nécessite de bien anticiper les réactions de l'autre en avançant ses plans.

3. *Comment préparez-vous un tel tournoi ? :*

- a. *Par le travail acharné de la théorie. 1% de talent et 99% de travail...*
- b. *Je ne le prépare pas vraiment. J'ai plutôt besoin de me ressourcer, méditer, explorer ma conscience, faire le vide et revenir à quelque chose proche de l'essentiel.*
- c. *J'étudie consciencieusement le jeu des mes futurs adversaires. Leur style, leurs ouvertures préférées. Jusqu'à leurs tics et leurs manies pour déceler un changement de comportement qui trahirait quelque fébrilité en cours de partie.*
- d. *En me dépensant le plus possible dès que j'en ai l'occasion. Randonnées ou escalade, recouvrer la force vitale nécessaire pour faire face au stress de la compétition.*

4. *Si je joue e4 (pion du roi) à l'ouverture, que jouez-vous ? :*

- a. *Pion en h7 peut-être (coup hors théorie, très défavorable donc, laissant le champ libre à votre adversaire) pour vous arracher un sourire...*
- b. *Pion en e5. Une suite logique qui instaure une partie classique mais peu combative et qui oblige à une bonne précision pour la suite de la partie.*
- c. *Pion en c5. Un coup extrêmement novateur, brisant la docte symétrie initiale, ouvrant un développement immédiat et un plan d'attaque sur l'aile dame...*
- d. *Cavalier en f6. Initiant la défense Alekhine, son but est d'attirer les blancs vers le centre que l'on abandonne sciemment pour ensuite saper la fondation de leurs pions. Téméraire, cette ouverture n'est pas dénuée de risques immédiats pour les noirs.*

5. *En dehors de l'étude acharnée des échecs, comment passez vous votre temps libre ? :*

- a. *Course à pied et boxe française ! Pour garder la forme nécessaire aux tournois interminables et aux déplacements exténuants.*
- b. *Sortir, rencontrer, séduire ! Les cabarets, les bars mondains, les femmes...Vous aimez passer du bon temps en agréable compagnie, deviser des heures durant avec des amis en dégustant un vieux cognac, faire la cour à cette jeune actrice à la mode en l'invitant à l'opéra.*
- c. *L'art ! La peinture ! Cela vous emporte, titille votre imagination, réveille votre sensibilité. Vous ne manquez aucune exposition des maitres de la discipline et vous vous exercez depuis peu aux huiles, pastelles et fusain.*
- d. *Les échecs, rien que les échecs...*

6. *Merci beaucoup pour le temps que vous m'avez consacré. Une dernière chose... (le délicat rosissement de ses joues mouchetées de tâches de rousseur fini par vous conquérir) Quelle est la couleur du papier peint de votre chambre ?*

- a. *Orange.*
- b. *Vert.*
- c. *Rouge.*
- d. *Violet.*

Comptabilisez maintenant le nombre de signes correspondant à vos réponses et augmentez d'autant de points les caractéristiques concernées.

Question	Réponse			
	A	B	C	D
1				
2	*			
3				
4	**			
5				
6				

 : Intuition

 : Psychologie

 : Logique

 : Physique

* Si vous avez répondu "a" à la question 2, inscrivez sur votre feuille d'aventure "Mémoire d'éléphant !" comme trait de caractère.

** Si vous avez répondu "a" à la question 4, inscrivez sur votre feuille d'aventure "Hédoniste" comme trait de caractère.

Test de caractéristique

Au cours de votre aventure, il vous sera demandé de procéder à des tests de caractéristique afin de résoudre des situations où le seul choix délibéré n'apporte pas une alternative acceptable.

A chaque test est affecté un chiffre entre parenthèse correspondant peu ou prou à sa difficulté.

1. Déterminez le modificateur à apporter à votre jet de dés par l'intermédiaire du tableau ci-dessous en fonction de la différence entre votre score dans la caractéristique testée et le niveau de difficulté.

	Score caractéristique – coefficient de difficulté				
	- 4 et au delà	-3 à -2	-1 à + 1	+ 2 à +3	+ 4 et au delà
Modificateur à appliquer au jet de dés	+2	+1	0	-1	-2

2. Lancez deux dés à 6 faces corrigé par le modificateur obtenu et comparez le résultat avec la caractéristique associée au test. Si le résultat est inférieur ou égal à cette caractéristique, l'action est considérée réussie. Un résultat strictement supérieur signifie donc l'échec.

Exemple : Vous cherchez à savoir si votre dernier coup de bluff a déstabilisé votre adversaire du jour. On vous demande d'effectuer un test de psychologie (7). Imaginons que votre personnage possède un score de 9 dans cette caractéristique.

- Le calcul du modificateur donne un **-1** pour le jet de dés ($9 - 7 = +2$ soit un modificateur de **-1**).
- Les dés s'arrêtent sur 10. On applique le modificateur de **-1**, amenant un résultat final de 9. Le test est réussi de justesse...

Réussite sous condition

Une fois au cours de l'aventure pour pourrez décréter (uniquement si votre score dans la caractéristique testée est supérieure ou égale à la difficulté associée) que l'action est réussie automatiquement sans jeter les dés.

Dans tous les autres cas (le niveau de difficulté est supérieur à votre score de caractéristique ou vous ne souhaitez pas utiliser cette opportunité), vous procéderez normalement en ayant recours au hasard.

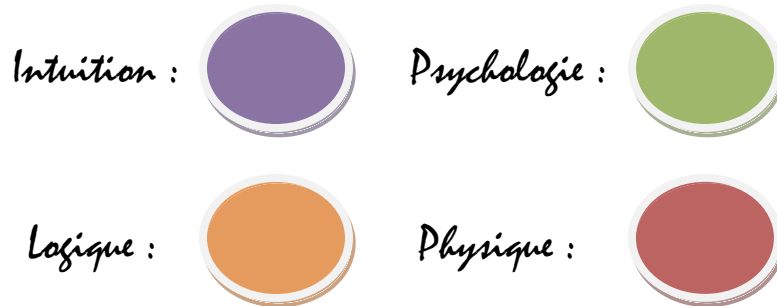
Si votre score en psychologie est supérieur ou égale à 10, ce sont 2 opportunités de « réussite sous condition » dont vous bénéficiez au début de l'histoire.

Feuille de route

Vous y inscrirez toutes les notes que vous jugerez utiles, vos possessions ainsi que les indices que vous ne manquerez pas de découvrir.

Feuille de route

Caractéristiques



Réussite sous condition :

Traits de caractère :

Objets et indices

13 Mai 1936, 11h00...

Vous vous souveniez bien de ce chemin tortueux accroché à la colline ; maigre piste de rocaille, aux galets roulant sous les semelles. Ses lacets serrés serpentant à travers la forêt avaient été le terrain de cavalcades joyeuses, de courses effrénées dans des caisses à savon brinquebalantes. En résultaient les multiples écorchures aux genoux, les bleus et les bosses que l'on exhibait fièrement, comme des trophées acquis de haute lutte, aux yeux des enfants du village, là-bas, dans la vallée.

Onze heures sonnaient au beffroi mais dans la pénombre de la forêt silencieuse, il en paraissait presque vingt. Le tintement des cloches remontait les combes en une vague cristalline avant de se diluer sur les falaises ceinturant l'horizon d'apiques crayeuses. Il n'en restait alors qu'un murmure imperceptible, laissant inviolé de l'exhortation divine les sombres conifères de la futaie, austères gardiens recroquevillés sur leurs secrets.

Vingt années de plus et un manque certain d'activité physique ces derniers temps rendait l'ascension pénible. De sévères raidillons succédaient à des virages en épingles et, le souffle court, il vous fallu plusieurs fois consentir à de brèves haltes pour reprendre haleine.

Ainsi immobile, une première sensation surgit du passé monta en vous. Plus que cela, elle vous submergea. Insidieusement, il vous semblait que la forêt toute entière vous épiait, chuchotait en de mornes assemblées. Les feuilles s'animaient de tremblements épileptiques sans le moindre souffle de vent apparent, les ornières surgissaient profondes et noires, les arbustes épineux se blottissaient les uns contre les autres à votre approche. Vous ressentiez la méfiance de ces futs dégoulinant de résine ambrée.

Mais bien qu'étrange et désagréable, cela ne vous avait jamais inquiété ni dérangé jusque là. Concevoir que cette terre portait la mémoire de temps troublés ne vous paraissait pas inconcevable. Bien au contraire. Cette présence mystique s'incarnait en un vieux compagnon intangible qui avait toujours été là, derrière chacun de vos pas. A cet instant, alors que la canopée bruissait et craquait sinistrement, vous saviez qu'il était revenu.

Seulement après tant d'années, ce sentiment trouble, que vous pensiez enfoui à jamais, contrariait vos habitudes de citadin et s'immisçait avec plus d'acuité qu'à l'époque, attisant les braises de l'angoisse. La raison devait procurer une moins bonne armure que l'innocence.

Les habitants de la région avaient toujours pris grand soin d'éviter le « Bois Verdelet ». Aussi loin que remontait la mémoire des anciens, il en avait toujours été ainsi.



C'était une forêt sombre d'épicéas et de sapins. Elle s'aventurait dans la pente mais le cœur en restait caché, rétracté sur le faîte de la crête autour de laquelle elle s'était enracinée.

Des chapes de brumes s'élevant de la vallée, montaient, fantomatiques, peu après l'aurore, pour venir s'agglutiner aux frondaisons, se déchirant en lambeaux sur ses épines. Les vapeurs épaisses s'entortillaient autour des troncs noirs et demeuraient le reste de la journée tapis dans l'obscurité, lovées dans l'humidité pourrissante de l'humus couvrant la roche, espérant le crépuscule.

Il était aisé de s'y perdre. Peu de chemins, pas d'indications. Les rares panneaux rouillés, quand ils étaient encore debout annonçaient des patronymes sordides '*Rond de fosse*', '*La mare au sang*', '*Le bosquet du massacre*'...

Devant le mur de silence qui s'érigait à grands renforts de croyances paysannes dès que l'on mentionnait cette forêt noire coiffant un mamelon calcaire laissé à l'abandon, il fallait bien se laisser aller à des suppositions. De la simple conviction aux élucubrations farfelues, il semblait difficile de se forger une réelle opinion.

Mais voilà. Comme un sémaphore au milieu des récifs, était juché le *Grand-Roque*. La maison familiale depuis plus deux siècles. Cette étrange demeure perdue qui, malgré l'effroi qu'elle semblait inspirer à la plupart, avait été le témoin de votre enfance heureuse et solitaire.

Vous aviez répondu à un étrange appel insensé et son intensité se fit plus fort encore lorsque débouchant dans une clairière, Le Grand-Roque vous apparut soudain.

Rendez-vous au 1.

13 Mai 1936, 8h30...

J'y serais avant midi ! Aviez-vous annoncé fièrement à maître Charlier devant la mairie du village. Le notaire replet, aux bajoues flasques, ahanant sous le soleil matinal, en paru si surpris qu'il déploya un mouchoir à carreaux pour éponger son front cramoisi, ruisselant de sueur. Comme si la perspective de cette randonnée lui était insupportable.

Les clefs de la demeure en poche, le registre du cadastre paraphé, les droits notariés dument réglés, vous aviez avalé un café à l'unique bistro de la commune. Charlier ne tarissait pas d'éloges sur votre fulgurante ascension dans le microcosme échiquéen. Prétextant un emploi du temps surchargé, vous lui donniez congé prématurément, le laissant regagner sa Peugeot 401 rutilante. Il n'avait pas eu l'air mécontent de quitter l'endroit, vous laissant seul au milieu de place désertée où trônait une imposante statue de bronze -soldat du 74ème régiment d'infanterie sur son cheval cabré- au pied de laquelle était gravé le nom des enfants de Rancourt morts au combat.

Rancourt... Village perdu, posé sur les rives de la verte Loue dont les eaux poissonneuses faisaient la joie des amateurs de pêche à la mouche lors les interminables soirées d'été.

La communauté s'était soudée tardivement à la fin du XIX^{ème} siècle par l'implantation d'une filature qu'un riche marchand de la capitale, originaire de la région avait inaugurée. Toute la vie s'était organisée autour de la manufacture et des familles entières s'installèrent peu à peu, quittant les montagnes arides pour goûter au progrès né de la révolution industrielle. Au mieux découvrirent-elles l'organisation scientifique du travail et les chimères d'une vie meilleure. La liberté avait un prix que certains étaient prêt à monnayer sans remords.

Avant cela ? Un hameau tout au plus. Bucherons, métayers et quelques éleveurs comptant sur les doigts d'une main les maigres bêtes de leur troupeau. Rancourt demeurait isolé. Emprisonné tout autant par le carcan des traditions que par les falaises calcaires qui encadraient la reculée.

La mémoire des hommes se perdaient comme les rivières d'ici, dans les anfractuosités du sol, disparaissant dans de traitresses dolines, gouffres ou avens venteux. Peut être pour mieux en cacher les travers et expier les horreurs du passé. Mais à la nuit tombée, vous saviez les légendes qui parlaient de ceux surgissant des abymes. Atrocités nourries d'un terreau vicié, abominations sans nom refluant de la fange boueuse.

Vous aviez souvent réfléchi pourquoi votre famille si mondaine avait gardée cette maison perdue dans ce pays sauvage, aux habitants froids de cœur et durs au labeur.

Pour vous, les liens se tissaient jusqu'à l'enfance, les plaisirs simples de la vie en liberté dans une nature vierge et inviolée, loin de la ville et de parents qui s'entredéchiraient. La

figure de proue restait votre grand-père, personnage énigmatique tantôt bourru et réservé, tantôt joyeux et aimant...

Et parfois, tellement lointain, égaré dans des pensées qu'on aurait juré inavouables, le corps vouté par le fardeau d'un terrible secret.

Avec le recul, vous compreniez qu'il avait compté beaucoup plus dans votre vie que vous ne le pensiez. Ses conseils avisés, ses paroles sages parfois nimbées de mystères demeuraient un socle sur lequel votre morale s'était érigée. Tout cela avaient inconsciemment façonné votre esprit que vous escomptiez clair et alerte, attentif aux changements.

Avant de quitter Rancourt, vous aviez tenu à passer encore un peu de temps dans la commune. Mais dans quel but ?

S'il s'agissait simplement de déambuler dans le village pour vous remémorer le nom des rues, des lieux sacrés de votre enfance et entendre le clapotis singulier de *"la fontaine des lutins"*, rendez-vous au [44](#).

Si vous aviez préféré vous assurer que vos affaires avaient bien été livrées au dépôt de poste et contrôler ainsi leur acheminement ultérieur au Grand-Roque, allez au [9](#).

Si vous aviez marché jusqu'au cimetière pour rendre hommage à la mémoire de votre aïeul, allez au [49](#).

2

Vous croyez devenir fou mais sentez distinctement le fil de votre existence vibrer sous les doigts de la mort qui rôde. Il vous faut réagir maintenant.

Si vous avez noté *"Une vilaine entorse"* sur votre feuille de route, allez au [27](#).

Si rien de tel n'y est indiqué, testez votre physique (8)

Si vous réussissez, allez au [68](#).

Dans le cas contraire, rendez-vous au [27](#).

3

Alors que mentalement, vous ne pouvez vous empêcher de calculer le volume de bois entreposé, et qu'une première approximation figure au moins 25 m³, vous examinez avec plus d'attention la buche que vous tenez dans les mains. L'écorce n'est pas celle d'un conifère et d'ailleurs vous ne reconnaissez nulle part dans la réserve la robe blanche tachetée de marron clair caractéristique de l'épicéa. Aucune des essences locales ne sont représentées ici, vous en êtes convaincu.

Il s'agit plutôt de chêne et de frêne essentiellement. Pourquoi diable alors que la forêt enclose le Grand-Roque pareil à un océan d'émeraude s'être fait livré du bois de chauffage venant probablement de la vallée ?

Retournez à votre paragraphe d'origine.

4

Vous avez eu l'occasion d'observer le délabrement progressif de la maison et le simple fait d'imaginer essayer une nouvelle tempête dans ces conditions vous incite à prévoir quelques travaux. Après un rapide inventaire, voici la liste des tâches qui vous paraissent les plus urgentes :

- Réparer la porte d'entrée (changer le loquet et raboter le dormant).
- Réparer un volet brisé (sauf si vous avez noté l'indice "*Un problème de volet*" sur votre feuille de route auquel cas il est considéré comme réparé).
- Consolider une brèche dans le toit en accédant au grenier.
- Remettre en état le groupe électrogène en s'assurant de l'approvisionnement en essence.

Chaque tâche nécessite une heure pour être réalisée. Décidez ce que vous souhaitez entreprendre en comptabilisant le temps écoulé.

Si vous avez passé au moins deux heures à réparer la maison, testez votre logique.

*Si vous réussissez, allez au **79**.*

Dans le cas contraire continuez la lecture du paragraphe

*Si cela fait désormais plus de 5 heures que vous êtes rentré de ballade, allez au **90**.*

*Sinon, vous pouvez vous rendre à la bibliothèque (rendez-vous au **14**) ou à la tour si vous êtes en possession de la *clef d'argent* (allez dans ce cas au **52**). A moins que vous ayez contracté "*Une vilaine entorse*" et que vous désirez prendre le temps de la soigner, (rendez-vous alors au **29**).*

5

Le soleil est encore haut dans le ciel, mais vous jugez plus prudent de rentrer au plus vite comme assailli d'un mauvais pressentiment. Regagnant le couvert de la forêt, la transition est saisissante avec la clarté qui régnait sur les reliefs.

L'obscurité a déjà repris ses droits et de nouveau l'impression sourde de vous sentir épié ressurgit. Votre vieux compagnon songez-vous. Le froid s'accroît dans le sous-bois et les sapins forment une arche sombre au dessus de votre tête, lançant leurs ramures

d'épines enchevêtrées en de libidineuses étreintes.

Vous écarquillez les yeux, incrédule. Un loup. Un gigantesque loup noir au milieu du chemin. Immobile. Ses yeux rouge-sang vous fixent avec malveillance et ses babines se retroussent sur des crocs saillants dans un grondement d'outre-tombe...

Si vous possédez un fusil de chasse et que vous le faites glisser de l'épaule pour mettre en joue l'animal, allez au [42](#).

Sinon rendez-vous au [62](#).

6

De multiples aspérités et larges saillies offrent des prises nécessaires à l'escalade mais la roche est patinée, rendue glissante par les pluies de la veille. Vous maudissez votre intrépidité lorsqu'à mi-hauteur lorsque prenez appui sur un rebord gluant, les mollets secoués de tremblements.

Testez votre physique (6)

Si vous réussissez, allez au [88](#).

Dans le cas contraire, rendez-vous au [15](#).

7

Vous hésitez. Vous enfuir par la fenêtre pourrait être une solution à envisager. Mais à peine celle-ci entrouverte que vous percevez des grattements frénétiques contre les volets en bois, comme si des dizaines de serres cherchaient à les déchiqueter. Des piailllements stridents où transparaît la convoitise de la chair répondent aux hurlements terrifiants qui n'ont pas cessé. Vous refermez les battants en toute hâte, vous plaquant contre le mur, transi d'effroi, les yeux dorénavant rivés sur la porte de la chambre.

Sous le vantail, vous distinguez une ombre se glissant dans le couloir. Elle écoute, renifle, se délecte de votre peur, vous cherche avidement. Et soudain, le loquet s'agite frénétiquement tandis que l'on se rue sur le panneau de bois, vacillant sur ces gonds.

Si vous détenez "*Le masque d'Azatoth*", rendez-vous au [61](#).

Dans le cas contraire peut-être possédez-vous un fusil de chasse ? Allez dans ce cas au [18](#).

Si vous n'avez ni l'un, ni l'autre, allez au [72](#).

8

Dans un réflexe salvateur vous raffermissez votre prise sur le rebord de la fenêtre pour retrouver l'équilibre et la sécurité de la maison, vous arrachant à l'épaisseur de la nuit.

Une écorchure carmin entame votre avant bras et sous votre chemise déchirée vous sentez le picotement du sang.

Médusé, vous fronchez les sourcils pour percer les ténèbres. Et puis soudain, vous devinez la forêt toute proche. Les grands arbres flagellent presque les façades alors que vous savez la lisière lointaine, à l'autre bout de la propriété.

C'est comme si, mus par quelque faculté inconcevable, ils s'étaient approchés tout prêt afin de dévorer le Grand-Roque. Vous distinguez nettement les branches garnies d'épines fouettant l'espace insondable. Voilà ce qui vous a accroché manquant de vous faire chuter. Vous n'en croyez pas vos yeux.

Vous fermez enfin le volet, chancelant, après avoir utilisé un providentiel fil de fer pour entortiller le crochet de fixation, closant ainsi solidement les battants.

Notez sur votre feuille route l'indice "Un problème de volet" puis rendez-vous au **64**.

9

Puisqu'il était convenu que vous passeriez environ deux semaines au calme afin de vous entraîner dans les meilleures conditions, vous aviez fait expédier une malle contenant des affaires de première nécessité pour cette retraite studieuse ; et ce, quelques jours avant votre départ de la capitale.

Vous vouliez vous assurer que tout était en ordre. Une brève marche au delà du beffroi vous conduisit jusqu'au minuscule bureau de poste encadré de marronniers en fleurs.

L'agent préposé à son guichet semblait aussi fringuant que la bâtisse qui devait avoir vue au moins deux guerres. Un homme d'âge mur, aux favoris broussailleux, en costume du dimanche d'où pendait ostensiblement entre deux poches une chaîne d'argent à gros maillons -probablement pour une montre à gousset- paraissait absorbé dans la lecture du quotidien local.

Une mouche volait.

Après avoir salué poliment les deux seuls occupants des lieux -l'homme aux favoris répondant d'un bref hochement de tête - l'agent des postes compulsait longuement son registre. Il confirma finalement que votre malle arriverait par le car de 16 heures au dépôt du village et qu'il serait livré le lendemain au....*Il réajusta ses lunettes rondes sur son nez, fronçant les sourcils pour déchiffrer l'écriture en patte de mouche biffant le papier qu'il avait sous les yeux.*

- *Grand-Roque* ! S'étonna t'il, sa voix déraillant dans les aigus en agressant vos tympans. Ce qui ne manqua pas de déclencher l'exclamation du vigoureux lecteur interloqué qui laissa choir son journal...

Testez votre psychologie (6) :

Si vous réussissez, allez au **43**.

Dans le cas contraire, allez au **25**.

10

Agencés dans le recoin d'une étagère, une série d'ouvrages captent votre attention.

En tirant l'un d'eux au hasard parmi le lot, vous êtes saisi d'un léger trouble lorsque la paume de votre main effleure la reliure rugueuse, lie-de-vin. Le nom gravé sur la couverture vous fait frémir "*Le Culte des Goules*" d'un certain *Comte d'Erlette*. Le fermoir en métal figure la tête d'un démon libidineux et vous ne vous pouvez refréner le malaise qui grandit en vous. Néanmoins, Intrigué, vous examinez les autres grimoires et opuscules alignés. La surprise fait rapidement place à une indicible crainte. *De Vermiis Mysteriis, Cultus Maleficarum, Le Peuple du Monolithe, Unausprechlichen Kulten...*

Autant de titres aux noms évocateurs, terribles. Vous hésitez. Leur seule présence attise votre trouble grandissant tandis qu'une malsaine attirance vous empêche de détacher les yeux de ces ouvrages occultes.

Rassemblant votre volonté, vous les rangez pourtant, sans ménagement à leur place dans le rayonnage, comme on repousse un cauchemar. Vous cherchez à comprendre, saisissant sur le bureau un cadre emprisonnant la photo de votre grand père. Cheveux blancs et barbe taillée, il se tient bien droit, le *Grand-Roque* en fond, un sourire à peine esquissé. Et toujours la même inquiétude dans le regard...

Qu'avait-il fait ? Quel secret honteux n'avait-il jamais révélé, l'emportant dans la tombe pour toujours ? Vous observez de nouveau l'étagère et ses lectures impies tandis qu'une dernière question s'incrute dans votre esprit tourmenté. Qui était-il vraiment ?

Notez l'indice "*De sombres lectures*".

Si vous venez d'accomplir une deuxième "action" depuis votre entrée dans la maison, rendez-vous immédiatement au **26**.

Dans le cas contraire qu'allez vous faire ?

Si vous sortez les quelques victuailles de votre sac à dos et accompagnez le tout par un verre de brandy dont la bouteille de cristal trône sur une table basse, allez au **50**.

Si vous décidez d'aller chercher du bois dans la remise (en espérant qu'il y en ait) pour allumer une bonne flambée dans la cheminée, rendez-vous au [54](#).

Si vous préférez explorer plus minutieusement la maison, allez au [78](#).

11

Horreur ! Devant vous s'exhibait le trou béant d'une sépulture profanée. Le choc provoqué par la lecture de la stèle vous fit vaciller, crispant votre cœur dans un hoquet d'indignation. David Ellington (1864 - 1936). Votre grand père.

Souillée par quelques pilleurs abjects. Le cercueil béait au fond de la fosse et le corps demeurait introuvable. Vous maudissiez les coupables. Les gendarmes bientôt alertés avaient consignés votre déposition alors que vous vous efforciez de décrire les deux malfrats désormais en fuite. Ils promirent de vous tenir au courant de la progression de l'enquête même si la perspective d'aller vous rendre compte au Grand-Roque ne parue guère les réjouir.

Si vous étiez en possession d'un médaillon doré et que vous aviez souhaité en faire part aux gendarmes, rendez-vous au [97](#) avant de revenir à ce paragraphe.

Vous aviez adressé une ultime prière à votre aïeul, vous recueillant devant la fosse outragée lorsque vous remarquiez un étrange symbole gravé sur la tranche de la stèle. Une étoile à cinq branches au centre de laquelle figurait un œil hagard.



Encore sous le choc, vous aviez néanmoins quitté le village pour entreprendre le chemin jusqu'à la demeure familiale emportant quelques vivres, une gourde d'eau et des vêtements de rechange dans un sac à dos.

Notez l'indice "*L'affaire du cimetière*" sur votre feuille de route puis rendez-vous au [75](#).

12

Le chemin dévale vers la vallée et la forêt se fait bientôt plus clairsemée, moins oppressante. Vous devinez en contrebas, les méandres limpides de la Loue miroitant au

soleil. Sur ses rives, s'alignent de respectueux peupliers creusant les berges de leurs racines avides.

Soudain, surgissant du fossé, deux hommes font irruption sur le chemin. Vous sursautez esquissant un geste de recul alors qu'ils fondent sur vous. Vêtus de soutane blanche que rehausse une chasuble noire, ils arborent une coupe de cheveux monacale. L'un est dans la force de l'âge, imposant et massif, l'autre est un vieil homme vouté, s'appuyant sur une longue canne de marche.

Testez votre psychologie (6)

Si vous réussissez, allez au [32](#).

Dans le cas contraire, rendez-vous au [57](#).

13

Tous vos sens en alerte vous poussent à rester à l'abri dans la maison et à fermer la porte à double tour. Mais votre insatiable curiosité s'oppose à cet avertissement contestable, vous enjoignant au contraire à l'intrépidité.

Retournez au [85](#) pour faire votre choix.

14

Le salon est plongé dans la pénombre tandis qu'un soleil rouge disparaît progressivement derrière la ligne de crête, teintant de pourpre les dents de pierre qui lacèrent l'horizon. Maintenant que vous examinez avec attention chaque rayonnage des bibliothèques, vous prenez conscience de la profusion d'ouvrages dont certains abordent des sujets forts éloignés de la littérature classique. Ainsi, traités occultes, recueils de sorcellerie, d'histoire médiévale ou des religions composent une collection atypique tout à fait notable parmi les livres de marines, les romans contemporains et les poèmes.

Peut-être au cours de ces deux jours avez vous noté des indices sur votre feuille de route. Si vous souhaitez entreprendre des investigations par rapport aux pistes dont vous disposez, rendez-vous au paragraphe correspondant. Notez que chaque recherche vous coutera une heure de temps.

Si vous disposez de l'indice "*De sombres lectures*", l'étude du premier indice ne vous coutera rien (*considérez la recherche comme immédiate*).

Pour l'indice "*Le crucifix*", rendez-vous au [40](#).

Pour l'indice "*Le médaillon doré*" (même si il n'est plus en votre possession), rendez-vous au [77](#).

Pour l'indice "*L'affaire du cimetière*" ou "*Le pentagramme*", rendez-vous au **33**.

Pour l'indice "*Le sceptre et le glaive*", rendez-vous au **81**.

Si vous ne possédez pas d'indice (ou que vous avez déjà effectué des recherches sur ceux en votre possession) et que vous souhaitez passer encore du temps à compulsier les ouvrages, rendez-vous au **28**.

Si cela fait désormais plus de 5 heures que vous êtes rentré de ballade, allez au **90**.

Sinon, vous pouvez vous rendre à la tour si vous êtes en possession de la *clef d'argent* (allez dans ce cas au **52**) ou entreprendre des réparations d'urgence dans la demeure (rendez-vous au **4**). A moins que vous ayez contracté "*Une vilaine entorse*" et que vous désirez prendre le temps de la soigner, (rendez-vous alors au **29**).

15

Vous contractez les biceps pour attraper le rebord à pleine main quand votre pied perd prise vous déséquilibrant pour le compte. Vous chutez lourdement en contrebas pensant vous être brisé tous les os. Par miracle vous vous redressez sans trop de peine mais une vive douleur vous arrache un grommèlement de souffrance lorsque vous posez le pied gauche à terre.

Votre cheville enfle à vue d'œil, la peau prenant une teinte bleutée. Après plusieurs essais infructueux vous parvenez enfin à reprendre une marche claudicante, serrant les dents à chaque pas. Continuer dans ces conditions ne ferait qu'empirer votre état.

Notez "*Une vilaine entorse*" sur votre feuille de route et rendez-vous au **5**.

16

A nouveau la fenêtre ouverte largement invite des paquets de pluie glacée à s'engouffrer dans la chambre sous la colère des rafales. Quel sombre esprit est à l'œuvre ici ? Bien décidé à faire taire la tourmente vous vous penchez au dehors pour attraper les deux battants qui tentent de s'extirper de leurs gonds afin de se mêler à ce sabbat infernal.

Vous refluez le bras. Quelque chose vient de vous frôler. Désavouant cette absurdité vous replongez au dehors, empoignant vivement le volet lorsque cette fois on vous agrippe brutalement par la manche.

Testez votre physique (7) :

Si vous réussissez, allez au **8**.

Dans le cas contraire, rendez-vous au **65**.

17

Vous convenez de reprendre le chemin emprunté la veille, marchant bientôt sous le couvert des bois. A travers les frondaisons d'épines, filtre un soleil généreux éclaboussant de large trouées le sous-bois.

La vie explose alors en une myriade de petites fleurs aux coroles blanches que butinent abeilles et papillons. Des crucifères d'après la forme caractéristique des pétales. Le contraste est saisissant avec la noirceur des ombres dès que l'on s'écarte de ces ilots de lumière féérique.

Vous avancez d'un bon pas, vous laissant enivrer des odeurs puissantes de résine et d'humus. A nouveau vous percevez l'âme de la forêt, cette présence familière et lugubre qui épie, surveille chacun de vos mouvements. Ne désirant pas vous laisser envahir par cette angoisse pernicieuse, vous décidez de chanter afin de rompre le silence pesant.

Un peu plus loin, une intersection vous laisse le choix entre continuer le chemin jusqu'au village ou bifurquer sur un sentier encombré de ronces que vous savez aboutir à l'étang nommé "*La mare au sang*".

Si vous continuez sur le chemin principal en direction du village, allez au [12](#).

Si vous préférez vous diriger vers l'étang, rendez-vous au [41](#).

18

La porte finie par céder sous les coups de boutoir. Bien que redoutant ce moment vous êtes prêt à y faire face, votre arme pointée droit devant vous, deux cartouches de calibre 14 dans le canon.

Votre esprit ne peut concevoir ce qui se précipite à travers la pièce pour vous réduire en charpie. Un amas informe gélatineux munis de griffes et de bouches affamées se rue sur deux jambes torses pilonnant le parquet. Haut comme un homme, ses contours sont improbables, mais le poids est suffisant pour faire trembler le sol. Deux bras simiesques tendus en avant qui claquent comme les pinces d'un crustacé cauchemardesque et la chose sans tête bondit sur vous.

Effrayé, vous crispez votre doigt sur la gâchette libérant un déluge de flammes dans le fracas des détonations.

Testez votre physique trois fois de suite (10).

Si vous réussissez au moins deux fois, rendez-vous au [98](#).

Dans le cas contraire, allez au [72](#).

19

Craignant que les choses ne tournent mal, vous préférez anticiper un éventuel problème et brandissez alors votre arme en les menaçant. Le jeune ecclésiaste esquisse un geste de défi mais son aîné le retient pas la manche, le forçant à la prudence. L'autre de dégage brutalement avant de brandir un crucifix noir. Vous fixant des ses yeux exorbités il déclame d'une voix épouvantée un psaume incompréhensible :

- Saint Michel Archange, défendez-nous dans le combat ; soyez notre secours contre la malice et les embûches du démon. Que Dieu exerce sur lui son empire, nous le demandons en suppliant ; et vous, prince de la milice céleste, repoussez en enfer, par la vertu divine, Satan et les autres esprits mauvais qui errent dans le monde pour la perte des âmes !

Le laissant à ses prédications hallucinées, vous jugez qu'il est temps de faire demi-tour pour rentrer au Grand-Roque. Rendez-vous au 58.

20

Quelque chose cloche. Votre esprit rationnel ne conçoit pas qu'entre la cuisine et le hall d'entrée subsiste un espace perdu aux murs aveugles. Enfant, vous n'aviez jamais prêté attention à cette particularité mais désormais, cela attire votre attention, soulevant une perplexité interrogative.

Par acquis de conscience pour longez les cloisons, les effleurant de la main, cognant du poing parfois pour sentir la résonance. Et c'est dans la cuisine, que votre coup sonne creux, trahissant un vide suspect. Intrigué, vous explorez minutieusement la surface peinte à la recherche de quelque chose de notable, d'une irrégularité ou même d'une insignifiante fissure. Tirant à bouts de bras le vaisselier occultant une partie d'un mur, vous découvrez, perplexe, un rail discret en guise de plinthe, en parfait état.

Vous tentez d'actionner le mécanisme jusqu'à ce qu'un pan entier se mette à coulisser dans la glissière. Une porte cachée...

Eberlué vous considérez le sordide escalier plongeant dans les entrailles de la terre qui vous fait face et dont vous ignoriez l'existence. Une odeur rance monte des ténèbres humides alors que les marches chaotiques sont couvertes de moisissures pourrissantes.

L'heure est tardive et n'ayant pas de source de lumière en main vous hésitez à vous enfoncer dans les ténèbres. Promettant de remettre l'exploration de cette cave au lendemain vous repoussez pour l'heure la porte-coulissante tandis qu'une foule de questions se bousculent dans votre crâne.

Notez l'indice "*L'escalier sinistre*" sur votre feuille de route. *Si vous venez d'accomplir une deuxième "action" depuis votre entrée dans la maison, rendez-vous immédiatement au 26.*

Dans le cas contraire qu'allez vous faire ?

Si vous sortez les quelques victuailles de votre sac à dos et accompagnez le tout par un verre de brandy dont la bouteille de cristal trône sur une table basse, allez au 50.

Si vous décidez d'aller chercher du bois dans la remise (en espérant qu'il y en ait) pour allumer une bonne flambée dans la cheminée, rendez-vous au 54.

Si vous ne résistez pas à compulser les ouvrages des bibliothèques vous faisant face, rendez-vous au 69.

21

Votre regard se pose successivement sur les bibliothèques, les étagères, sur chaque vitrine. A toute vitesse, comme on analyse une position sur un échiquier. Votre faculté mnésique hors du commun vous permet de comparer l'agencement du salon actuel à son image de la veille avec une redoutable acuité.

Le crucifix de votre grand-père ! Voilà ce qu'il manque. Il reposait sur un coussinet grenat dans une vitrine basse non loin de son bureau. Par quel maléfice a t'il pu disparaître puisque tout le reste de la pièce est parfaitement à sa place ?

Notez l'indice "*Le crucifix*" puis rendez-vous au 66.

22

Malgré le feu qui brule vos cuisses et vos poumons vous maintenez l'allure, courant à perdre haleine. Le bourdonnement ignoble n'est plus qu'une rumeur lointaine lorsque vous vous arrêtez enfin, exténué, la chemise trempée de sueur.

Un coup d'œil en contrebas confirme que les horribles insectes ont cessé leur traque. Vous aviez déjà entendu dire que des essaims de mouches pouvaient faire preuve d'agressivité surtout avant un terrible orage. Pourtant, vous ne discernez pas le moindre nuage dans le ciel au dessus de vous.

Rendez-vous au 82.

23

La porte d'entrée joue visiblement sur ses gonds. Le chambranle de bois au vernis écaillé a du gonfler avec les pluies et il vous faut peser de tout votre poids pour forcer un

passage. Sous la poussée, le loquet extérieur se brise d'un seul coup. Et bien voilà qui commence bien ! Il faudra penser à changer la serrure rapidement car jusque là, le mécanisme sera inutilisable.

Une fraîcheur presque glaciale vous accueille dans le hall où s'élève l'élégant escalier sculpté desservant l'étage. Devant la première marche, deux gargouilles exhibant des langues obscènes montent la garde sur des piliers de marbre. Les rayons du soleil filtrent à travers les persiennes, et dans la pénombre, vous ressentez une quiétude retrouvée dans un silence absolu.

Un examen rapide de la demeure, des dizaines de souvenirs plus tard, et voilà le Grand Roque pareil à un vaisseau guerre, les volets figurant des sabords tous ouverts, prêts au feu ! L'air printanier chasse à force de courants d'air l'odeur rance de salpêtre qui imprégnait les murs.

Le reste de la journée vous poursuivez les fantômes du passé, errant dans la demeure, croyant entendre raisonner la voix profonde de votre grand-père jusqu'à vos éclats de rire de petit garçon répondant en échos. Enfin, vous poussez les portes à double battants de la pièce chère à votre cœur ; avec ses vitrines surchargées de souvenirs et ses bibliothèques croulant sous les livres.

Le vaste et immuable salon. Une fois le hall et son dallage de pierres inégales franchi, on y accède par une volée de marche plongeant dans le cœur de la maison. Une large cheminée ouverte, des hauts murs aux frises ciselées, l'immense chandelier central et le mobilier en teck, en hommage aux bâtiments de marine.

Car votre grand-père fut un homme de mer, capitaine au long cours. Il avait servi durant la grande guerre sur un croiseur - le Foudre - et vous narrait, enfant, le courage des matelots, les aventures du large avec cette étincelle dans les yeux qui trahissait son irrésistible attirance pour les sirènes de l'océan.

Vous constatez que le bureau d'officier garde toujours l'angle, près de la baie vitrée et sa vue imprenable sur le jardin. Le porte-plume en acajou, le sous-main cerclé d'or, le coffret et son fermoir d'ivoire pour entreposer le courrier précieux, les correspondances. Tout est là.

Au dessus veillent les photos de ses compagnons disparus. Fusiliers marins, enseignes, timoniers, mécaniciens ou canonnières, tous broyés dans les mâchoires de la guerre. Ils posaient alors pour le photographe, impeccables dans leur uniforme tout en affichant des sourires qui tentaient de cacher l'angoisse que leurs regards ne pouvaient pas dissimuler. Ce regard que votre grand-père possédait aussi. Celui des hommes qui savent.

Sous les cadres en bronze usés, les épitaphes rédigées par l'autorité militaire cherchaient par quelques mots trempés dans l'encre de la gloire à justifier le sacrifice et le dévouement sans faille.

"Pointeur des canons de 65 bâbord arrière. Grièvement blessé à la jambe, n'a poussé aucune plainte pendant les quatre heures où il est resté accroché à un radeau. A gardé tout son calme et chanté avec les autres.

Officier d'une modestie et d'un dévouement à toute épreuve. Grièvement blessé lors d'un engagement avec un sous-marin ennemi, perdant son sang avec abondance, n'en a pas moins contribué son service, allant jusqu'à aider à l'approvisionnement d'une pièce dont plusieurs servants étaient hors de combat.

2e régiment de fusiliers-marins. Par son courage, sa tenue et son entrain, est un exemple remarquable pour toute sa compagnie. Se propose constamment comme volontaire pour les missions les plus périlleuses. Le 14 avril 1915, blessé à la poitrine dans les fonctions de chargeur d'un canon de 37 mm, a manifesté sa satisfaction que sa blessure eût été pour lui et non pour le lieutenant de la compagnie qui l'accompagnait."

Un frémissement gagne la maison. Le soleil s'écoule derrière la crête, à l'Ouest, embrasant le ciel, alors qu'un froid inattendu s'immisce par toutes les fenêtres restées ouvertes. Après les avoir closes une à une, vous regagnez de nouveau le salon pour vous avachir un instant dans un fauteuil de cuir, prêt d'un guéridon supportant un magnifique jeu d'échecs (aux pièces d'albâtre et d'ébènes). Machinalement vous poussez les pions, fous et cavaliers, par reflexe, entamant une partie contre vous même...vous arrachant un long bâillement...

Si vous sortez les quelques victuailles de votre sac à dos et accompagnez le tout par un verre de brandy dont la bouteille de cristal trône sur une table basse, allez au [50](#).

Si vous décidez d'aller chercher du bois dans la remise (en espérant qu'il y en ait) pour allumer une bonne flambée dans la cheminée, rendez-vous au [54](#).

Si vous préférez explorer plus minutieusement la maison, allez au [78](#).

Si vous ne résistez pas à compulser les ouvrages des bibliothèques vous faisant face, rendez-vous au [69](#).

Si vous possédez le trait de caractère 'Hédoniste' votre première action sera obligatoirement de vous sustenter et de tremper vos lèvres dans ce vieil alcool à la mémoire de votre aïeul !

24

L'étroit entier que vous suivez sur la crête sépare de chaque côté les flancs escarpés de la montagne. Le vent tourbillonnant vous fouette le visage et vous avez l'impression de tutoyer le ciel. La vue est magnifique sur toute la région, succession de plateaux boisés

et de falaises vertigineuses. Quelques nuages s'étiolent sous une brise d'altitude et un épervier plane majestueusement à la faveur des courants chauds, scrutant sans relâche son terrain de chasse.

Distrait par le vol du rapace, votre pied glisse sur un rocher patiné et vous tombez tête la première sur le glacis de cailloux. Vous dévalez la pente sur une dizaine de mètres et soudain, le vide d'un gouffre obscur vous avale.

Retenant votre souffle, pris d'effroi, votre chute se termine dans une eau glacée, et dans l'affolement vous buvez la tasse manquant de vous étouffer. Vous vous débâtez pour regagner la surface, grelottant déjà. Dix mètres au dessus de vous environ, la gueule de l'aven, étroite fenêtre minérale, paraît inaccessible. La lumière y diffuse à peine en un halo ténu tandis qu'autour de vous ne subsiste que les ténèbres.

Si vous possédez-vous une lampe de poche et que vous souhaitez vous en servir, allez au **39**.

Dans le cas contraire, rendez-vous au **80**.

25

Une nouvelle fois, vous deviniez l'aveuglement de l'esprit, l'irrationnelle crédulité concernant votre demeure familiale et cela vous agaçait terriblement. Voilà le ventripotent stentor qui se lançait dans une diatribe sans fin, débitant ses inepties que vous n'écoutez déjà plus.

Hochant la tête pour lui signifier votre toute relative attention, vous aviez rapidement signé le reçu du préposé au courrier avant de saluer les deux hommes et quitter l'endroit.

A l'heure qu'il est, sans doute absolvait-il votre âme condamnée aux pires tourments, tandis que rejoignant un chemin forestier, vous entamiez votre ascension vers le Grand-Roque.

Rendez-vous au **75**.

26

Une obscurité presque palpable a engloutie la maison, allongeant les perspectives, diluant les contours de chaque chose dans une irréalité sinistre. Le vent s'est levé et à travers les fenêtres immenses du salon vous devinez les cimes des sapins s'agiter à la faveur de la lune bientôt masquée par un nuage nomade. La forêt se lamente, geint comme une âme en peine et l'espace d'un instant il vous semble percevoir un cri inhumain déchirant la nuit.

Vous titubez. De fatigue ? D'avoir trop bu ? Qu'importe. Une lassitude pesante vous accable et vous regagnez à grand peine l'étage par l'escalier grinçant avant de vous écrouler tout habillé sur le lit de votre chambre d'enfant.

La tête vous tourne et vous sombrez bientôt dans un sommeil agité.

Rendez-vous au **93**.

27

Vous vous précipitez sur la table de chevet. Elle doit être juste là, au bord du lit. Dans votre hâte vous bousculez le meuble et sentez vaciller la lampe qui l'instant d'après se brise au sol.

Quelque chose vient de rentrer dans la maison... Vous entendez le labour des griffes sur le parquet du couloir. L'instant d'après, une vitre qui se brise. On monte l'escalier d'un pas lourd et c'est le glas que l'on sonne. Vous suffoquez, la gorge sèche, en vous extirpant de vos draps. Vous vous débattiez dans l'obscurité. C'est là, juste derrière la porte. Un infime silence suspendant le temps et soudain le loquet s'agite en tout sens, la porte convulse sous des assauts répétés.

Vous vous plaquez contre le mur incapable de crier, pétrifié lorsque le battant s'ouvre avec violence, s'en allant s'écraser sur la cloison opposée. La chose qui vous déchire le visage et le corps de ses griffes démesurées, vous ne la voyez même pas mais sentez le mal profond qui l'anime. Un mal puissant ses origines bien au delà de celles des hommes, dans des espaces insondables ou d'autres attendent l'appel qui les extirpera de leur sommeil afin de les enjoindre à ravager le monde...

28

Bientôt s'amoncellent des livres de toutes tailles et tous formats dans le salon envahi tandis que vous cherchez vainement dans les milliers de pages, un début d'explication. Qui était vraiment cet aïeul solitaire collectionnant autant les ouvrages de marine que de sombres pamphlets de sorcellerie ? D'où vient ce sentiment étrange qui émane du Grand-Roque, mélange d'attirance et de peur, de fascination et de frayeur ? Pourquoi le puzzle de votre enfance est à ce point morcelé que vous ne puissiez pas y remettre de l'ordre ? Il y avait tellement de pièces manquantes. Que redoutiez-vous tant de découvrir ? Au fond, pourquoi étiez-vous là ?

Un océan de mots pour unique réponse. Indéchiffrables et secrets. De dépit vous repoussez dans un coin du bureau le grimoire de théologie ou s'abîme vos yeux, éprouvant le besoin de vous détendre quelques minutes en allant déposer une nouvelle buche dans la cheminée.

Conscient d'avoir perdu votre temps, il ne vous reste plus d'autre choix que de retourner au **14**.

29

Votre pied gauche vous fait terriblement souffrir, son état ayant empiré avec la marche forcée que vous vous êtes imposé lors du trajet de retour. Vous pouvez à peine retirer votre chaussure et un vilain œdème à fait doubler la taille de votre cheville.

Remplissant une bassine d'eau tiède, vous y ajoutez une poignée de gros sel et quelques gouttes d'huile de camomille avant d'immerger vos deux jambes.



Une rasade de tranquillisant de chez Bayer & Co, vient apaiser significativement vos tourments.

Sous l'effet euphorisant du remède, il vous faut plusieurs minutes avant de recouvrer vos esprits égarés dans la morne contemplation de la frise du carrelage figurant des vagues ourlées d'écume.

Au terme de ce bain prolongé (décomptez une heure à votre total de temps), L'hématome commence à se résorber et vous vous sentez un peu mieux. Remplacez la mention "*Une vilaine entorse*" de votre feuille de route par "*Une cheville douloureuse*".

Si cela fait désormais plus de 5 heures que vous êtes rentré de ballade, allez au **90**.

Dans le cas contraire, qu'allez vous faire ?

Si vous vous rendez à la bibliothèque pour chercher des réponses, allez au **14**.

Si vous possédez "*La clef d'argent*" et que vous souhaitez vous rendre à la tour, rendez-vous au **52**.

Si vous préférez entreprendre des réparations d'urgence dans la demeure, allez au **4**.

30

Cela ne devrait pas vous mettre mal à l'aise mais à l'évidence, vous vous prépariez à trouver les terrains joutant la maison en friches, envahis de mauvaises herbes, imaginant

même les façades dévorées par le lierre quand vous ne redoutiez pas de découvrir toute la demeure littéralement avalée par la forêt.

Vous saviez votre grand-père solitaire et taciturne. Peut-être avait-il trouvé une bonne âme qui aurait accepté de venir ici pour s'occuper de la propriété ? Non cela ne collait pas.

D'ailleurs où que porte votre regard, vous ne devinez nulle trace d'un quelconque entretien paysagé. Pas de souches ni de tas de bois vert empilés, pas de zones défrichées de la main de l'homme, pas de brulis, de tas de pailles séchées...

C'est comme si la végétation s'interdisait elle-même d'approcher trop de près du Grand-Roque. Absurde !

Rendez-vous au **23**.

31

La demeure toute entière n'est qu'une ombre grise. Au dehors, vous entendez distinctement gronder les bourrasques qui s'engouffrent dans chaque embrasure en rugissant. Les solives se tordent de douleur, poussant de longues plaintes lugubres. La charpente ploie, lutte contre les éléments déchainés. Vous imaginez prendre votre quart sur un esquif livré à la furie de l'océan, assailli par des vagues scélérates cherchant à le faire sombrer corps et biens.

Le bruit de claquement effréné se fait plus fort au bout du couloir où les laies ramollis déroulent des langues jaunes, révoltées sur des motifs floraux et des écussons d'un autre âge.

Vous poussez une porte aussitôt agressé par la tourmente. La fenêtre est ouverte en grand sur un puits d'encre tandis qu'un vent mordant balaye la pièce, tourbillonnant avec fureur.

Vous frémissez alors que vous approchez du volet cognant frénétiquement. Il échappe à votre emprise la première fois se plaquant contre le mur. Agacé, vous poussez sur la pointe des pieds, la moitié du corps avalé par la nuit.

C'est là que vous entendez, perçant le vacarme de l'orage, un hurlement sinistre, effroyable. Un cri de détresse qui vous déchire l'âme. Le plus étonnant est qu'il vous paraît si familier...

Enfin ! D'un geste vif vous ramenez le volet à vous et bloquez le crochet rendant solidaire les deux vantaux de bois. Vous fermez la fenêtre mettant fin au tumulte. Le vent vaincu, abandonne les quelques papiers à lettre qu'il avait entraînés dans une gigue extravagante les laissant placidement s'essaimer sur un tapis pelucheux décoré

d'arabesques.

Testez votre intuition (8) :

Si vous réussissez, allez au **86**.

Dans le cas contraire, rendez-vous au **71**.

32

Ils semblent en proie à une très grande confusion. Leurs pupilles dilatées, leurs gestes saccadés, nerveux, presque compulsifs trahissent une probable aliénation mentale. Une peur panique autant qu'un trouble profond habitent ces individus et vous croyez leurs réactions imprévisibles.

Le plus vieux semble par ailleurs souffrir d'un handicap. Vous le pensez sourd et muet. Vous remarquez aussi l'étrange écusson brocardé sur le bas de leur chasuble. Il s'agit un sceptre que termine une croix de Saint Antoine barrée d'un glaive ensanglanté.

Notez l'indice *"La croix et le glaive"* puis rendez-vous au **57**.

33

"Lorsque vous désirez fermer les portes gravez le Grand Signe des Dieux les plus anciens sur la pierre de Mnar et placez-la devant les portes.". Voilà ce qui est consigné dans l'ouvrage de démonologie que vous étudiez avec étonnement.

Il compile minutieusement les rites, sortilèges et incantations pour tenir éloigner les forces diaboliques ou au contraire afin de les invoquer. Les ingrédients nécessaires sont plus farfelus que dans des contes pour enfants. Si ce n'était la curieuse attraction que vous ressentez à la vue cet étrange pentagramme, vous ne pourriez pas continuer une seconde de plus à lire autant de balivernes.

Sans vous l'expliquer, vous dessinez à plusieurs reprises le pentacle nommé *"Le signe des anciens"* sur une page de votre calepin jusqu'à ce que vous puissiez l'exécutez de mémoire, sans hésitation. C'est étrange, cela vous apporte un curieux réconfort.



" Ce signe peut être aussi bien gravé dans le roc que dessiné sur le sable et peut même revêtir la forme d'un sceau imprimé dans le plomb. Il interdira le passage à toute créature démoniaque. Il a l'aspect d'une étoile à cinq branches avec un œil à la pupille enflammée en son centre".

Notez l'indice *"Le signe des anciens"* sur votre feuille de route puis retournez au **14**.

34

Le pavillon de chasse est en piteux état. Un pan du toit menace de s'effondrer, les carreaux des fenêtres sont brisés et le perron s'affaisse au niveau d'une colonne de bois manquante.

Un inextricable taillis de ronces en colonise les abords et tout semble indiquer que la cabane est à l'abandon. Après une approche aussi discrète que possible, vous rejoignez une des façades de planches disjointes. Un coup d'œil à l'intérieur vous montre une pièce unique jonchée de débris tandis que dans un coin s'entassent les vestiges d'un mobilier ancien.

Vous remarquez aussi qu'une petite surface a été sommairement déblayée et qu'un tas de couvertures sales en occupe l'emplacement. Quelques bougies parfois consumées, un peu de vaisselle et les reliefs de repas récents attestent que quelqu'un occupe les lieux ces derniers temps. Le plus étrange reste le pentagramme buriné au couteau sur le plancher pourrissant, devant la porte d'entrée. Au centre de la gravure un œil flamboyant semble vous scruter avec attention.

Le craquement tout proche d'une branche dans un fourré vous alerte soudain. Vous percevez alors que l'atmosphère de la forêt est devenue étouffante et un instinct profond vous pousse à quitter cet endroit au plus vite.

Notez l'indice *"Le pentagramme"* sur votre feuille de route, avant de clopiner sur le chemin du retour. Rendez-vous au **82**.

35

Malheureusement un violent point de côté vous obligea à réduire l'allure, les deux hommes gagnant le couvert de la forêt dont la lisière soulignait le pied des reliefs dominant Rancourt.

Poussant un juron, vous aviez stoppé votre course, embrassant du regard les champs environnants, les bois denses et le ciel immense se teintant d'azur. Dépité, vous aviez rebroussé chemin jusqu'au cimetière redoutant de découvrir un terrible malheur.

Rendez-vous au 11.

36

L'existence du mystérieux escalier dans le mur de la cuisine n'a pas cessé d'occuper votre esprit. Muni d'une lampe à pétrole et d'un manche de pioche (pour chasser les rats si il y en a !) vous entamez la descente dans le souterrain après avoir de nouveau fait coulisser le pan de la cloison secrète.

Une dizaine de marches inégales, striées de canules aboutissent à un boyau grossièrement taillé dans le calcaire qui s'enfonce sous la bâtisse. Le ressuyage de la roche dans cet endroit clos résonne en un concert lugubre de gouttes d'eau perlant des concrétions blanchâtres jusqu'aux flaques inondant le sol.

Un brusque angle droit et le tunnel se termine devant une simple porte au battant de fer dont la charnière rouillée menace de se disloquer.

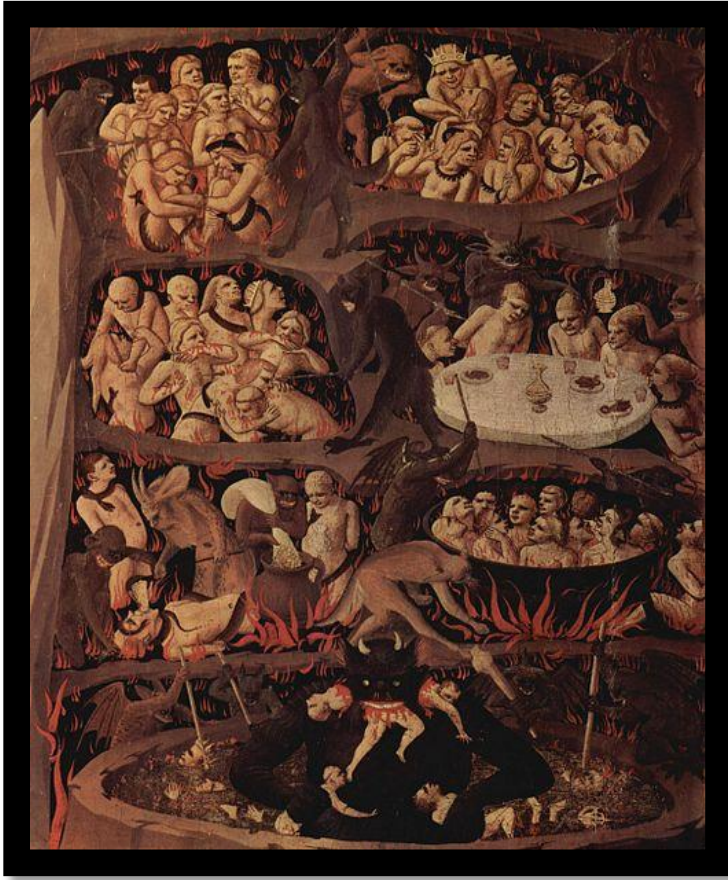
Une vive appréhension vous gagne lorsqu'à gestes comptés vous actionnez le loquet grinçant. Vous portez une main horrifiée à la bouche en découvrant ce qui se trouve de l'autre côté.

Devant vous s'étale une vaste salle voutée, aux murs noircis. Des braséros en fonte, bardés de pointes aiguës gardent les quatre coins de la pièce. Mais ce sont les chevalets de torture, roues ignobles, dames de fer peuplant l'endroit qui vous glacent le sang. Des murs, pendent des chaines coulisant dans des anneaux d'acier. Des crochets de boucher sont fichés dans la pierre. Sur des tréteaux maculés de tâches sombres s'alignent pinces, couteaux, masses et hachoirs...

Eberlué vous marquez un temps d'arrêt. Il subsiste dans l'air une cruauté entêtante. L'endroit exhale le mal. Vous songez au château de carte de votre vie qui s'écroule à cet instant, lui qui est visiblement bâti sur des mensonges honteux en guise de fondations. Et quoi d'autre encore ?

Il vous semble percevoir des chuchotements abjects tandis qu'une bouffée de chaleur vous saisit. Vous avez terriblement chaud et commencez à suer abondamment. D'un geste rageur vous déboutonnez votre col de chemise.

Vous ressentez l'impérieux besoin de sortir d'ici au plus vite, mais la présence d'un tableau vous retient encore quelques instants. Accroché à un clou, vous reconnaissez une partie du *jugement dernier* de *Fra Angelico*, pour avoir contemplé l'original à Florence. Une épitaphe barbare écrite à la main accompagne la copie.



*Vous les soumettrez à la question sous l'autorité
Divine, obtiendrez des servants le nom des
ambassadeurs, des ambassadeurs le nom des
ministres et des ministres le nom du Prince. Nul
jugement ne condamnera vos actes, par et pour
l'humanité toute en entière "*

Décontenancé, reprenant votre respiration avec peine, vous refluez à toutes jambes vers l'escalier avant de repousser le vaisselier sur cet abyme maudit.

Vous cherchez à comprendre, en avançant des suppositions rationnelles. Cet endroit avait peut-être toujours été là. Même si votre grand-père en connaissait l'existence, il ne voulait pas vous effrayer durant toutes ces années, voilà tout. Alors pourquoi l'avoir conservé en l'état ? Pourquoi ne pas avoir tout brûlé ou même condamner définitivement son accès ?

Vous avez besoin de prendre l'air. Rendez-vous au **96**.

37

L'aurore arrive comme une délivrance. Les larmes ont séchées sur vos joues et la fatigue n'a fait qu'accentuer le traumatisme jusqu'à la nausée. Vous émergez d'un cauchemar doutant que la réalité puisse de nouveau habiller le monde. La nature s'éveille aux chants des rouges-gorges et les premiers rayons du soleil réchauffent la terre transie, chassant les ténèbres pour la journée.

Livide, hésitant, vous ramassez quelques affaires en hâte afin de quitter au plus vite le Grand-Roque. Vous franchissez la porte d'entrée priant que rien d'infâme ne subsiste dans les lambeaux de la nuit.

Vous dévalez les marches du perron, lorsque portant votre regard une dernière fois sur la tour, vous constatez que la porte a été défoncée. Arrachée de ses gonds, elle repose dans l'herbe à plusieurs mètres de la maison, lacérée de marques profondes.

S'élève alors une nouvelle fois les hurlements. Des perdrix effrayées s'envolent à cent pas de vous, gagnant à tire d'ailes la quiétude des cieux. Vous fermez les yeux. Une voix épouvantée. Un appel qui vous révolse tout autant qu'il vous attire. Il provient de la tour, mais ça vous le savez déjà.

Vous franchissez le seuil de l'édifice mais délaissez l'escalier à vis montant à son faite. C'est du bas que proviennent les cris. A mains nues vous grattez le sol recouvert de paille pour découvrir horrifié une trappe munie d'un anneau de fer.

Vous collez votre oreille au volet de bois et entendez clairement des sanglots compulsifs. Sans réfléchir davantage vous ouvrez le vantail.

Une puanteur immonde s'élève de la cave. Par une échelle vermoulue vous débouchez sur une pièce si basse de plafond qu'il vous faut courber l'échine pour ne pas cogner le plafond râpeux. Quatre cellules barrées d'imposantes grilles de fer flanquent les murs.

Dans l'une d'elle, un homme malingre, en haillons est pelotonné dans un coin de son cachot, terrorisé. Depuis combien de temps croupi t'il ici ? Qui l'a enfermé ? Et comment a t'il pu survivre ? A cette dernière question vous notez la présence d'une mince conduite verticale aboutissant sans doute à la surface et par laquelle l'eau de pluie s'infiltré jusqu'à lui.

Comme vous le dévisagez, abasourdi, il s'adresse à vous, cachant son visage de ses mains tailladées :

- Non pitié ! Pitié...Assez....Maintenant...Assez....

Stupéfait, vous tardez à réagir. Il se relève alors avec une énergie insoupçonnée et se précipite contre la grille. Ses yeux grands ouverts sont exorbités saillant des orbites. Sa peau est couverte de sang poisseux et des croutes séchées boursouflent son crâne. Il agrippe les barreaux et la maigreur de ses bras est immonde à voir. Tout indique sur son corps décharné les sévices et la torture. Ses yeux brillent d'un feu puissant mais son visage cadavérique, ses longs cheveux filasse qui pendent lamentablement en touffes sales et clairsemés vous soulèvent le cœur.

- Des fous....Ils sont fous....Mes amis, tous morts...Et ces choses qui viennent du ciel...Qu'ils invoquent....Vous n'êtes pas l'un d'eux !! Sauvez- moi, sauvez-moi !!

Les images de la nuit passée affluent dans votre conscience. Le puzzle de votre vie s'assemble pour découvrir une image d'horreur impie, de trahison, de mensonge. Un visage grimaçant se dessine derrière la façade terne de votre existence. Vous croyez percevoir les traits de votre grand-père, mais ils se déforment soudain pour laisser apparaître un mal plus ancien, primordial.

Soudain, vous entendez du bruit provenir de l'étage. Des éclats de voix et des pas précipités. Vous comprenez rapidement que vous n'avez nulle part pour fuir...

Le prisonnier pris de panique se met à secouer désespérément la porte de sa cellule en hurlant comme un fou.

- Non !!! Nous sommes perdus !! Aidez-moi !! Non ! Non ! Ouvrez-moi !!

Si vous vous êtes fait mordre récemment par un loup, allez au 99.
Dans le cas contraire rendez vous au 100.

38

Vous n'en croyez pas vos yeux. Comment avez vous réussi à mettre en fuite ce monstre de sauvagerie ? L'instant avant qu'il ne vous déchire la gorge vous étiez parvenu à le repousser, l'instinct de survie décuplant votre énergie. Dans un réflexe inespéré, vous aviez asséné un terrible coup sur le museau de la bête, lui arrachant un glapissement de chien éploré.

Il avait filé dans les taillis sans demander son reste et vous étiez resté un moment interdit au milieu du chemin à reprendre péniblement votre respiration.

Encore sous le choc de cette terrible rencontre vous vous remettez en route, jetant des coups d'œil inquiets par dessus votre épaule.

Rendez-vous au 82.

39

Vous nagez au hasard de la caverne inondée et finissez en quelques brasses par atteindre une rive boueuse. Vous parvenez après quelques minutes d'effort à vous hisser sur la berge avant d'allumer votre lampe providentielle pour découvrir une sorte de lac

souterrain dont les contours se perdent au delà du faisceau de votre torche.

Une rivière souterraine arrive en cascade assourdissante dans cet entonnoir naturel avant de poursuivre plus placidement dans une galerie assez large vous que vous puissiez y tenir debout. Ne distinguant pas d'autre issue vous décidez de progresser lentement dans cette direction, assurant chaque pas sur les berges gluantes, longeant les flots glacés.

Vous errez sans notion du temps dans le silence pesant des entrailles de la terre, une angoisse pernicieuse vous nouant la gorge. Enfin, vous débouchez dans une caverne ronde où des centaines de stalactites aux tailles impressionnantes drapent la voute. La rivière souterraine dessine un ultime méandre avant de se perdre à nouveau dans un puits noir en bouillonnant. Sur la rive où le courant s'apaise, s'accumulent des tas informes de squelettes humains aux os blanchis, enchevêtrés et si nombreux que vous ne pouvez pas les dénombrer. Le courant les a rejeté ici et certains sont déjà claquemurés dans une gangue de calcite. Des plus récents pendent ce que vous pensez être des haillons ou même des lambeaux de chairs.

Vous désespérez de trouver un exutoire à cet antre macabre, horrifié par le mausolée minéral, lorsque filtrant de la roche au fond de la cavité, vous percevez la lueur fragile du jour. Vous vous précipitez à grands pas pour découvrir un boyau à peine plus large qu'une chatière, mais le souffle d'air qui en émane vous enjoint à plonger au sol et ramper dans ce sordide conduit pour gagner votre liberté.

Vous aboutissez sur une plate forme saillant de l'apique d'une paroi calcaire, à plus de dix mètres du sol. Vous n'avez pas d'autre choix que de tenter la descente en assurant vos prises au maximum, mais cette perspective ne vous enchante guère.

Si vous possédez un rouleau de corde, rendez-vous au [47](#).

Sinon, testez votre physique (9).

En cas de réussite, rendez-vous au [47](#).

Dans le cas contraire, allez au [95](#).

40

Vous ne pensiez pas que votre aïeul possédait une telle collection de livres occultes et à la lueur de votre bougie, empilez les ouvrages sur son bureau, feuilletant les pages avec nervosité.

Au hasard d'un compendium écrit par un abbé du Languedoc au XIII^{ème} siècle, vous tombez sur un dessin figurant très exactement le *crucifix* de votre grand-père. Vous vous en souvenez avec précision et le croquis qui occupe la moitié de la page jaunie par le

temps en est l'exacte réplique.

Le texte mentionne qu'il s'agit d'une *croix d'obsidienne*, rempart bénis contre la tentation du diable et des démons de l'enfer. Le porter immuniserait son détenteur contre les mauvais sorts de la magie noire.

Le reste du texte recense comme un inventaire de zoologie les familles de démons et leurs serviteurs. L'auteur explique la hiérarchie infernale et nomment les principaux représentants de cette cour diabolique. Les serviteurs impavides, les ambassadeurs comme *Belphegor*, *Belial* ou *Rimmon*, les ministres tel *Adramalech*, *Astaroth* et *Baël* et enfin tout en haut, les princes tel que *Satan*, *Eurynome* ou *Belzébuth*.



Eurynome : Prince de la mort, grand-croix de l'Ordre de la Mouche. Son aspect est épouvantable. Il possède un corps blessé avec des dents de loup, recouvert en partie d'une peau de renard. Il mange les cadavres en ne laissant que les os.

Belzébuth : Le chef suprême qui a remplacé Satan. Il est le fondateur de l'Ordre de la Mouche. Son nom signifie: Seigneur des mouches. Il apparaît quelquefois sous cette forme. On lui attribue le pouvoir de ruiner les récoltes



Quelque peu troublé par cette lecture effrayante, retournez au [14](#).

41

La forêt épaisse resserre son étau au fur et à mesure que vous avancez sur ce sentier qui se réduit maintenant à une vague piste verte. Les ombres sont plus denses et l'humidité transperce vos vêtements se mêlant à la sueur dans une désagréable moiteur.

Des flaques boueuses dessinent un champ de larmes géantes dans lesquelles s'ébattent

salamandres et tritons. Le coassement lugubre d'un corbeau retentit lorsque vous débouchez dans une clairière minuscule. Des peupliers décharnés en gardent la lisière, repoussant les conifères dans leur temple de noirceur. Le sol d'argiles rouges -conférant le nom à l'endroit- est propice au développement d'une ripisylve étonnement prolifique. Roseaux, carex et ajoncs colonisent les berges d'une mare aux eaux troubles à la surface de laquelle les limbes arrondis de nénuphars en masque l'étendue. Des taillis de coudriers et d'aubépines rendent l'accès à l'étang difficile, entrelacs filiformes et noueux s'accrochant comme de longs doigts crochus au promeneur. Des nuées d'insectes bourdonnent dans la tiédeur de l'après midi, ponctué par le chant entêtant de centaines de crapauds.

Vous profitez de ce spectacle captivant en arpentant les rives spongieuses quand vous notez la présence de traces étranges le long d'une des berges. Ce que vous prenez d'abord pour les empreintes d'un daim ou d'un cerf qui serait venu s'abreuver au point d'eau s'apparentent en fait plus aux traces de sabots d'un âne ou d'une chèvre. Le plus curieux est que ces marques sont parfaitement alignées, comme si la créature qui les avait laissée derrière elle ne possédait qu'une patte, ou marchait en bondissant un pied devant l'autre.

Perplexe, vous spéculez sur l'origine de ces empreintes lorsque vous apercevez nettement une silhouette de l'autre côté de la clairière qui vous observe. Au moment où vous croisez son regard, elle disparaît dans les profondeurs de la forêt.

Si vous courez dans cette direction à la poursuite de l'inconnu, allez au [67](#).

Si, rongé par l'angoisse, vous faites demi-tour à grandes enjambées pour regagner au plus vite le chemin du Grand-Roque, rendez-vous au [58](#).

42

Sans précipitation malgré l'irrésistible envie de prendre les jambes à votre cou, vous saisissez votre fusil en bandoulière, le loup grognant à nouveau en s'avancant cette fois au petit trot. Il est à moins de vingt mètres quand vous laissez tomber la poignée de cartouches que vous venez d'extirper de votre poche. Vous poussez un juron, tâtonnant accroupi à la recherche d'une des munitions éparpillées sur le chemin tout en gardant votre regard rivé sur le monstrueux animal.

Il s'élance au galop lorsque vous en ramassez enfin une du bout des doigts, l'insérant d'un même mouvement dans le canon, armant aussitôt la percussion.

Le loup vous bondit à la gorge et sans vous en rendre compte vous appuyez sur la détente dans une explosion assourdissante. Vous êtes projeté au sol, persuadé d'avoir manqué votre cible, fermant les yeux en pressentant l'haleine fétide la bête avant

qu'elle n'enfonce ses crocs dans votre gorge offerte.

Et puis, rien, hormis un silence immense. Vous vous relevez enfin en vous époussetant. Aucune trace du loup si ce n'est la trainée noire de son sang qui se perd dans les taillis.

Encore effaré par cette terrible rencontre vous vous remettez en route, jetant des coups d'œil inquiets par dessus votre épaule.

Rendez-vous au **82**.

43

Vous aviez senti toute la frayeur soudaine qui avait contrit les traits de votre interlocuteur. Pourtant bâti comme un catcheur, il ne feignit pas son appréhension pour votre demeure familiale.

Il vous exhortait même à la prudence et bien que ses boniments de commère commençaient à vous agacer vous n'en montriez aucun signe apparent.

C'est ainsi que vous aviez appris que le dénommé Charles Courtois était l'ancien garde-champêtre de la commune. Et qu'il avait toujours détesté *le bois Verdelet* où de nombreux phénomènes des plus curieux - selon lui - et parfois macabres n'avaient pas cessé de défrayer la chronique depuis des dizaines d'années.

Vous tentiez de le rassurer mais le personnage était sûr de son fait. Sans que vous ne puissiez vous y opposer il rajouta à votre bon de livraison un fusil de chasse de sa collection personnelle afin expliqua t'il :

- Qu'au moins vous ayez une chance face aux démons peuplant cet endroit maudit...

Notez sur feuille de route l'indice "*Une commande spéciale*" puis rendez-vous au **75**.

44

Les images du passé remontaient au fil de votre errance volontaire. Là le boulanger vendant les réglisses qui collaient aux dents. Ici le vieux chêne debout malgré les années dont les basses branches servaient d'assises à d'improbables cabanes et les plus hautes, nid-de-pie de fabuleux navires. Là encore le mur écroulé qui avait subi l'assaut incessant de vos ballons en cuir, soulevant la réprobation unanime des voisins excédés.

Et puis, non loin d'une vierge peinte, lovée dans une paroi rocheuse striée de diaclases, tout près de la filature, sourdait une source comme surgie des tréfonds de la terre. Jaillissant à pleins bouillons, elle martelait sans cesse la cavité souterraine qu'elle avait

creusée -gueule noire barrée d'une herse de barreaux rouillés que vous imaginiez enfant être les crocs démesurés d'un terrible monstre. Le clapot qui résultait du phénomène donnait l'impression d'une bande de korrigans agitant de pimpantes clarines pour attirer le promeneur trop curieux afin de lui jouer un mauvais tour.

Accoudé à la balustrade cerclant de fer forgé la fontaine envahie de blanches élodées et de jacinthes d'eau, vous laissiez ainsi vagabonder votre esprit vers des temps révolus lorsque la désagréable impression de vous sentir épié vous poussa à vous retourner pour donner à vos yeux l'assentiment de votre intuition. La rue aux pavés déchaussés était déserte, un vieille bicyclette posée contre un mur s'effondrant à ses extrémités espérait son propriétaire. Et puis soudain, la vision fugace d'une silhouette qui se dérobe, avant de se fondre dans l'ombre entre deux fermes délabrées.

Vous aviez haussé les épaules, un peu honteux de vous être laissé envahir par cette frayeur subite. Après tout, il était bien normal dans un village comme celui-ci, qu'on observe avec méfiance ceux de la ville...

Un coup d'œil au soleil perçant à travers les nuages gris s'égrenant dans l'azur, le temps de réajuster les sangles de votre sac à dos (contenant quelques vivres, une gourde d'eau et des vêtements de rechange) et vous aviez quitté Rancourt en coupant à travers champs.

Rendez-vous au **75**.

45

Comment justifier la folie qui vous poussa à poursuivre les fuyards ? Ils courraient à travers champs, enjambant maladroitement les clôtures délimitant les pâtures rases en direction de la forêt et des collines.

A votre tour, vous sautiez par dessus le muret du cimetière, les jambes rendues douloureuses par l'effort inattendu.

Testez votre physique (7) :

Si vous réussissez, allez au **91**.

Dans le cas contraire, rendez-vous au **35**.

46

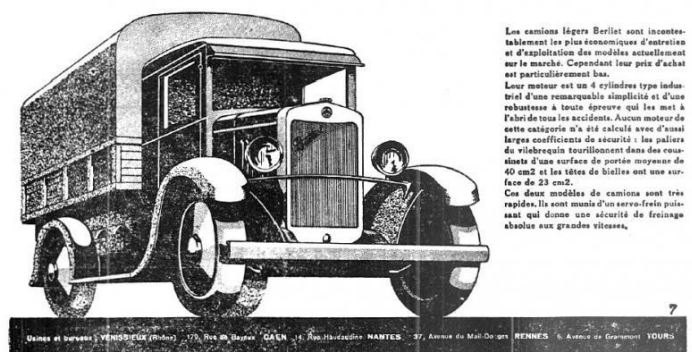
Un camion bâché de marque Berliet débouche de la forêt, une fumée noire s'échappant du véhicule en un panache inquiétant. C'est un colosse en blouse bleue, aux épaules larges et massives, un mégot coincé à la commissure des lèvres, qui en descend d'un bond avant de venir vous saluer.

- Vo! livraison M'sieur...

BERLIET

CAMIONS LEGERS 1800 et 2500 kgs

Ces deux modèles se font en châssis normal ou long, suivant la densité des marchandises



Les camions légers Berliet sont incontestablement les plus économiques d'entretien et d'exploitation des modèles actuellement sur le marché. Cependant leur prix d'achat est particulièrement bas.
Leur moteur est un 4 cylindres type industriel d'une remarquable simplicité et d'une robustesse à toute épreuve qui les met à l'abri de tous les accidents. Aucun moteur de cette catégorie n'a été calculé avec d'aussi larges coefficients de sécurité : les paliers de vilebrequin tourbillonnent dans des vases d'huile d'une surface de portée moyenne de 40 cm² et les têtes de bielles ont une surface de 23 cm².
Ces deux modèles de camions sont très rapides. Ils sont munis d'un servo-frein puissant qui donne une sécurité de freinage absolue aux grandes vitesses.

Agents et bureaux : VENDREUSE (Rhône) - 17, Rue de la République - CAEN - 14, Rue du Commerce - NANTES - 27, Avenue de Mail-Denis - RENNES - 6, Avenue de Grammont - TOURS

1931

Voilà une bonne chose ! Tout le nécessaire pour tenir un siège était là. Vivres, vêtements, carnets et livres...

Quelque peu tranquilisé vous fouillez dans votre poche à la recherche d'un billet pour le livreur.

Si l'indice "*Une commande spéciale*" est notée sur votre feuille de route, allez au **60**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **83**.

47

Vous vous agrippez si vigoureusement aux prises que vos doigts blanchissent aux jointures sous l'effort. La falaise de tufs et travertins est rendue glissante par des tapis d'algues visqueuses rendant la progression difficile mais vous tenez bon.

Vous soufflez enfin lorsque vos pieds touchent le sol. Epongeant votre front trempé de sueur, vous tressaillez à la pensée des squelettes entassés sous la roche, spéculant sur leur origine. Jugeant avoir eu votre saoul d'émotions pour la journée, vous décidez de prendre le chemin du retour.

Allez au **5**.

48

Non, impossible de concrétiser ce sentiment tenace. Le salon paraît tel que vous l'avez laissé hier soir, paisible et poussant le désir de celui qui l'observe à s'installer

confortablement dans l'un de ses fauteuils pour dévorer un roman.

*S'il est inscrit l'indice "L'escalier sinistre" sur votre feuille de route, allez au **36**.
Sinon, rendez-vous au **96**.*

49

Le petit cimetière de Rancourt cernait une chapelle basse dont l'abside en hémicycle exposait ses vitraux multicolores aux seuls rayons du levant. Un chapelet de stèles fleurissait de noirs et d'antracite l'argile rouge, la *terra rossa* comme on la nommait ici. Un peu à l'écart du village, on accédait à ce modeste édifice du XIII^{ème} siècle par un chemin bien entretenu traversant le verger de la paroisse.

Le portique en fer grinça sur ses gonds alors que vous franchissiez la grille ceignant l'endroit, après avoir appelé sans succès le vicaire local. Vous aviez longé le déambulatoire sous les charpentes duquel roucoulaient quelques colombes, vos pas crissant sur les graviers des allées.

Il y avait là deux hommes au milieu des tombes. Et vous sûtes immédiatement que quelque chose d'anormal se tramait. Vêtu comme des chiffonniers, sales et en guenilles, des bérêts vissés sur la tête, ils vous tournaient le dos. Votre sang ne fit qu'un tour et ce mauvais pressentiment vous fit élever la voix...

- Hé !

Les deux hommes jetèrent furtivement un coup d'œil dans votre direction. Vous vous étiez rendu compte alors qu'ils tenaient une pelle et une pioche. Vous marquiez un temps d'arrêt tandis qu'ils jetèrent leurs outils avant de prendre leurs jambes à leur cou !

- Hé vous !

*Si vous aviez décidé, mû par Dieu sait quel instinct de poursuivre ces hommes, allez au **45**.*

*Si, redoutant ce que vous alliez découvrir, vous vous étiez approché de l'endroit où ils se tenaient un instant plus tôt, rendez-vous au **11**.*

50

Quelque peu ragaillardisé après avoir avalé le reste d'un sandwich jambon beurre, une poignée de biscuits secs et deux pommes achetées le matin même, vous repoussez compulsivement les miettes -résidus du festin- de l'index vers un coin de la table basse avant de vous servir une grande rasade d'armagnac. La première gorgée vous brûle la gorge, la puissance de l'alcool fortement titré irradiant jusqu'à l'estomac avant que les

arômes de fruits n'exhalent de l'eau-de-vie pour enchanter votre palais.

Vous vous calez profondément dans le fauteuil, la tête déjetée en arrière, perdu dans vos pensées, ressassant le passé et les chemins empruntés. Vous videz quelques verres, vous laissant aller à une nostalgie facile, cherchant à vous remémorer pourquoi vous aviez brisé les liens qui vous unissaient avec votre grand-père.

C'était pourtant ici le refuge de votre enfance. Alors pourquoi l'avoir délaissé ? En explorant votre mémoire, l'irascibilité de votre aïeul -les dernières années du moins- devaient expliquer en partie cette rupture. Délaissé très tôt par vos parents, voilà que celui que vous considériez comme le pilier de votre jeune existence devenait de plus en plus colérique, soupe au lait, distant.

Le dernier été, c'était il y a 15 ans, une violente dispute vous opposa sans que vous ne parveniez à vous en rappeler la cause. Vous aviez claqué la porte ne vous expliquant toujours pas les larmes qui roulaient sur ses joues tavelées...

Le sifflement soudain d'une rafale de vent se glissant sous la charpente déchire le voile de votre rêverie. Vous vous frottez vigoureusement le visage pour tenter de chasser la douce béatitude causée par l'excès d'alcool brun.

*Si vous venez d'accomplir une deuxième "action" depuis votre entrée dans la maison, rendez-vous immédiatement au **26**.*

Dans le cas contraire qu'allez vous faire ?

*Si vous décidez d'aller chercher du bois dans la remise (en espérant qu'il y en ait) pour allumer une bonne flambée dans la cheminée, rendez-vous au **54**.*

*Si vous préférez explorer plus minutieusement la maison, allez au **78**.*

*Si vous ne résistez pas à compulser les ouvrages des bibliothèques vous faisant face, rendez-vous au **69**.*

51

Une torpédo grise s'avance dans la clairière, maculée de boue. La voiture est banalisée, et non sans surprise vous reconnaissez bientôt les deux gendarmes départementaux qui ont recueillis votre témoignage la veille.

Vous les invitez à entrer prendre un café mais, refusant poliment votre offre, ils annoncent qu'ils ont fort à faire, tout en jetant des coups d'œil inquiets vers la bâtisse.

Ils vous informent qu'ils ont appréhendé des suspects correspondant à votre description

peu après votre départ pour le Grand Roque. Un chasseur des environs les avaient alertés que deux individus louches vagabondaient en bordure de la Loue sur un chemin de halage.

Le problème est que, selon eux, il paraît impossible de soutirer la moindre information de ces hommes.

- *Ca semble guère faisable* argumente le plus grand des gendarmes. *D'autant plus qu'y savent pas écrire....*

- *Et alors rétorquez vous, ils ont perdu leur langue ?*

- *C'est bien ça le problème* dit-il en se grattant la tête, *z'en ont plus de langue. Elle leur a été arrachée...*

Ne sachant pas quoi objecter, vous gardez le silence, les gendarmes profitant de l'occasion pour prendre congé. Ils vous conviennent à vous rendre à la brigade dès le lendemain afin d'identifier les étrangers qu'ils ont placé sous les verrous le temps de l'enquête.

Leur automobile s'éloigne, vous laissant seul sur le perron quand une nouvelle pétarade vous fait à nouveau sursauter !

Rendez-vous au **46**.

52

Cela vous obsède depuis que vous avez découvert la *clef d'argent* dans la chambre de votre aïeul mais vous n'avez pas encore trouvé le moment opportun pour visiter la tour du Grand-Roque.

A bien y réfléchir, vous vous demandez si c'est le seul manque de temps qui en est la cause. Vous auriez pu le faire ce matin, peu après l'aurore ou même avant d'aller vous promener. Quelle inconsciente appréhension vous en avait empêché ?

La clef tourne parfaitement dans la serrure et la lourde porte de chêne s'ouvre sur un vestibule au sol couvert de paille. Un escalier à vis mange presque tout l'espace et grimpe jusqu'au sommet de l'édifice.

Grace à des meurtrières trouant le mur d'enceinte, une lumière ténue pénètre par raies, à intervalles réguliers. Les marches sont abruptes et desservent une pièce en dôme meublée d'une armoire dont il manque un vantail, d'une simple chaise de bois et d'un bureau surchargé de papiers, livres et cartes enroulées. Des coulées de cire s'encroûtant sur le bois témoignent des longues heures que l'on a du passer à cette table d'étude. Enfin, une lunette astronomique est rivée vers l'unique fenêtre ronde, attendant les astres

de la nuit. Vous arpentez, pensif, la pièce. Négligemment vous compulsez les documents empilés sur le bureau et votre intérêt s'intensifie subitement à la lecture de certains d'entre eux. Ce sont des portfolios signés pour la plupart, de la main de votre grand-père.

Vous vous attendiez à quelques essais scientifiques, mais il s'agit de tout autre chose. On y trouve en vrac des listes de noms et des arbres généalogiques impies griffonnés sur des parchemins, des liturgies retranscrites où l'on mentionne le Diable et les démons de l'Enfer. Des photos accompagnent parfois le texte comme cette femme au regard incrustée de folie à demi-nue, présentant une marque étrange au dessus du sein gauche.

Une docte assemblée de silhouettes encapuchonnées l'entoure, tenant aiguilles et pinces de chirurgien. Une annotation précise « *La démente ne ressent pas à l'endroit de la plaie le moindre signe de douleur. Ni la piqure profonde dans la chair, ni la brûlure ne paraît l'affecter. Il s'agit en tous points du *Sigillum Diaboli*, le sceau du diable* »

Au dessus du bureau, un tableau attire votre regard.



L'épreuve du feu de Dirk Bouts

L'ordalie par le fer rouge (ou *ferrum candens*) consistait à porter une barre de fer rougie sur neuf pas (ou marcher sur des socs de charrue chauffés à blanc). La main était par la suite bandée dans un sac de cuir scellé par le juge. Pour savoir si l'accusé était coupable ou innocent, on regardait trois jours plus tard l'évolution de la plaie. Si la plaie était « belle », donc bien cicatrisée, cela prouvait l'innocence. Une vilaine plaie prouvait la culpabilité, la sentence étant proportionnelle à son état. C'est de cette pratique que viendrait l'expression « mettre sa main au feu » lorsqu'on est sûr de son fait.¹

¹ : source Wikipédia

Vous reposez les notes, ressentant une répulsion embarrassée face à cet éloge de l'inquisition, au ton péremptoire invitant à la chasse aux sorcières digne de prédicateurs hallucinés. A quoi tout cela rime t'il ? Une secte ? Un courant fanatique ?

Vous quittez la tour sans parvenir à vous débarrasser d'un sentiment de trahison laissant dans votre bouche un gout d'amertume. Décomptez une heure à votre capital de temps.

Si cela fait désormais plus de 5 heures que vous êtes rentré de ballade, allez immédiatement au **90**.

Si vous vous rendez à la bibliothèque pour chercher des réponses, allez au **14**.

Si vous préférez entreprendre des réparations d'urgence dans la demeure, allez au **4**.

Si vous avez contracté "*Une vilaine entorse*" et que vous désirez prendre le temps de la soigner, rendez-vous au **29**

53

Les premiers rayons du soleil inondent d'une douce lumière le salon dont les hautes baies vitrées s'ouvrent largement sur le jardin de la propriété. Un verre d'eau fraîche accompagné des ultimes biscuits aux amandes de la veille en guise de déjeuner et vous vous sentez prêt à affronter la journée qui s'avance.

*S'il est inscrit l'indice "L'escalier sinistre" sur votre feuille de route, allez au **36**.*

*Dans le cas contraire, rendez-vous au **96**.*

54

Par chance, plusieurs stères de bois ont été soigneusement empilés dans la remise près du puits. De quoi tenir plus d'un an !

Testez votre logique (6) :

*En cas de réussite, allez au **3** avant de revenir à ce paragraphe pour continuer sa lecture*

Vous chargez plusieurs buches de toutes tailles dans une brouette rongée par la rouille. Du petit-bois et des vieux journaux entreposés sur des étagères permettront de faciliter l'allumage.

Si l'aspect extérieur de la maison laissait présager que beaucoup de choses avaient été laissé à l'abandon sur la propriété, le parfait approvisionnement de la remise à bois démentait votre jugement initial. Cela vous fit sourire. Comme aux échecs pensez-vous. Ne pas se contenter de la situation apparente, parfois trompeuse. Chercher toujours ce qui se trame derrière les évidences d'un coup anodin.

Les ombres des grands épicés s'allongent sous le soleil déclinant et un froid mordant

monte de la terre. Le vent s'anime par rafales brèves, fourbissant sa colère alors que de gros nuages noirs s'accumulent au dessus de votre tête. Un orage se prépare...

Vous rentrez en hâte afin de préparer une bonne flambée. Bientôt de l'âtre se dégage une douce chaleur dans le crépitement du bois sec. La clarté des flammes dansantes captivent votre regard aussi sûrement que les yeux de Chimène.

Si vous venez d'accomplir une deuxième "action" depuis votre entrée dans la maison, rendez-vous immédiatement au 26.

Dans le cas contraire qu'allez vous faire ?

Si vous sortez les quelques victuailles de votre sac à dos et accompagnez le tout par un verre de brandy dont la bouteille de cristal trône sur une table basse, allez au 50.

Si vous préférez explorer plus minutieusement la maison, allez au 78.

Si vous ne résistez pas à compulser les ouvrages des bibliothèques vous faisant face, rendez-vous au 69.

55

Vous continuez d'avancer, courbé en deux, ruisselant de pluie et les cheveux collés au visage.

Et puis le hurlement déchire à nouveau la nuit et vous transperce comme un poignard, glaçant votre sang. Nul doute possible, il provient des tréfonds la tour.

Encore quelques pas lorsque l'horrible impression, que l'on se faufile dans votre dos vous fige sur place. Le temps qu'une lame froide ne pénètre la chair de votre cou et le tranche d'une oreille à l'autre. Hoquetant de surprise, vous vous affaissez à genoux dans une flaque boueuse tentant désespérément de réfréner le flot rouge dégoulinant entre vos doigts...

56

Vous vous remémorez soudain le signe. Le pentacle protecteur. Cela n'a aucun sens. Comme ce qui s'approche et dont l'ombre se glisse maintenant derrière la porte. Vous sentez une chose abjecte renifler, se délecter de votre angoisse pour vous traquer infailliblement.

Vous saisissez un coupe-papier sur le bureau de travail et avec acharnement tracez sur le parquet vermoulu le pentagramme par une série de gestes précis. Le bois se creuse en un sillon clair, figurant l'étoile et l'œil de feu.

La porte finie brusquement par céder sous les coups de boutoir. Sans hésiter d'avantage vous sautez au centre du pentacle. Vous qui avez bâti votre vie sur des schémas cartésiens, solides et vérifiables, voilà que vous jouez votre existence sur un tissu de prédications d'aliénés.

Mais n'est-ce pas la démence même ce qui se précipite à travers la pièce pour vous réduire en charpie ? Un amas informe gélatineux munis de griffes et de bouches immondes se rue dans la chambre sur deux jambes torses écrasant le parquet. Haut comme un homme, ses contours sont improbables, mais son poids est suffisant pour faire trembler le sol.

La chose sans tête bondit sur vous, ses bras simiesques fouettant l'air à quelques centimètres de votre tête. Pétrifié, vous n'osez esquisser le moindre geste, sentant la digue de votre raison se fissurer.

Si vous possédez "*Le masque d'Azatoth*", poursuivez la lecture du paragraphe en ignorant le jet de dés suivant.

Sinon testez votre intuition (8).

En cas d'échec, rendez-vous au **72**.

Si vous réussissez, poursuivez la lecture du paragraphe.

Vous fermez les yeux pour chasser de votre conscience l'horreur qui se dresse devant vous. L'instant d'après, elle a disparue. Vous vous laissez alors glisser le long du mur, déconcerté, anéanti.

Les hurlements ! Ils retentissent encore et encore, vous appellent sans cesse, implorent votre aide.

Celui qui hurle a peur. Vous le connaissez. Il a toujours été là, guettant chacun de vos pas, depuis le début. Cela vous rend fou. Vous criez à votre tour pour que tout s'arrête enfin, vous comprimant des deux mains les oreilles à vous en exploser le crâne.

Au seuil de la folie, vous vous jetez sur le lit, enfouissant la tête sous l'oreiller, des larmes de désespoir détrempant les draps. Et puis, enfin, vous succombez de lassitude à un bref sommeil alors qu'entre chiens et loups, l'aurore pointe déjà sur le *bois Verdelet*.

Rendez-vous au **37**.

57

Le plus jeune des deux hommes se rapproche de vous. Il pointe un doigt accusateur, ses yeux lançant des flammes de colère.

- Vous devez partir ! hurle-t-il. Vous ne connaissez rien, ne savez rien ! Vous n'avez rien à faire ici ! Partez, fuyez d'ici ! Je vous l'ordonne !

Son index tendu effleure presque votre torse alors que son visage se déforme sous la fureur. Vous reculez d'un pas jugeant la situation délicate. Malgré leurs habits d'ecclésiastes, se pourraient-ils que ce soit deux fous échappés d'un asile ?

Si vous cherchez à nouer le dialogue en réclamant des explications, rendez-vous au [92](#).
Si vous possédez une canne de marche, un fusil ou un poignard et que vous comptez les menacer, allez au [19](#).

58

Troublé par les derniers événements, vous remontez pensif le chemin menant à la demeure familiale. Le soleil est encore haut dans le ciel mais l'obscurité gagne peu à peu les sous-bois en même temps que se lève un vent glacé. La lancinante impression d'être observé subsiste, s'accentue même avec les heures, les arbres bruissant d'avertissements.

Vous accélérez l'allure. Il vous semble alors percevoir un vrombissement lointain, une vibration sourde montant de la futaie. Et puis soudain, le ronflement se fait plus fort et se rapproche. Vous vous retournez brusquement pour découvrir, éberlué, une sorte de nuage sombre à dix mètres du sol qui fonce droit sur vous ! Des mouches, des milliers de mouches aussi noires que l'encre. Comme une seule entité elles fondent du ciel, s'immisçant dans les replis de vos vêtements, s'engouffrant dans votre bouche, votre nez, vos oreilles. Vous vous démenez du mieux possible, les chassant en écartant vivement les bras, crachant de dégoût, mais elles reviennent encore et encore vous harceler. Pris de panique vous commencez à courir, droit devant vous.

Testez votre physique (7)

Si vous réussissez, allez au [22](#).

Dans le cas contraire, rendez-vous au [94](#).

59

A peine avez vous posé le regard sur le salon nimbé d'une paisible atmosphère matinale, qu'une terrible conviction vous étreint. Quelque chose s'est déroulée ici cette nuit ! Vous en êtes persuadé sans qu'il vous soit possible d'expliquer cette désagréable certitude.

Testez votre intuition (8) :

Si vous réussissez, allez au 73.

Dans le cas contraire, rendez-vous au 48.

60

Le chauffeur empoche votre billet pour service rendu, vous remercie de la tête et puis soudain se fige comme un chien d'arrêt, se frappant le front de sa main énorme dans un claquement sonore.

- *Au fait j'ai aut' chose pour vous...*

Il s'approche de la cabine, côté passager, se penche brièvement et en ressort un paquet allongé. La crosse vernis dépassant des draps qui entortille le colis en trahis la provenance. C'est le fusil de chasse promis par le garde-champêtre.

- *Fait' gaffe avec sourit le géant en vous remettant l'arme en main propre ainsi qu'une boîte à biscuits.*

Vous regardez un instant la boîte, comprenant aussitôt la nature de son contenu mais le colosse croit bon d'ajouter :

- *C'pas des biscuits hein ! C'des pruneaux !*

Notez "*Fusil de chasse et munitions*" sur votre feuille de route puis rendez-vous au 83.

61

La porte finie par céder sous les coups de boutoir. Bien que le geste vous paraisse désespéré, vous portez le médaillon autour de votre cou en tremblant de peur. Vous qui avez bâti votre vie sur des schémas cartésiens, solides et vérifiables, voilà que vous jouez votre existence sur un tissu de prédications d'aliénés.

Mais n'est-ce pas la démence même ce qui se précipite à travers la pièce pour vous réduire en charpie ? Un amas informe gélatineux munis de griffes et de bouches avides se rue sur deux jambes torses écrasant le parquet. Haut comme un homme, ses contours sont improbables, mais son poids est suffisant pour faire trembler le sol.

La chose sans tête bondit sur vous, ses bras simiesques fouettant l'air à quelques centimètres de votre tête. Pétrifié, vous n'osez esquisser le moindre geste, sentant la digue de votre raison se fissurer.

Testez votre logique (11).

En cas d'échec, poursuivez la lecture du paragraphe.
Si vous réussissez, rendez-vous au **72**.

L'horreur immonde recule alors de quelques pas, et vous devinez une force inconnue à l'œuvre qui tente d'imposer sa volonté à cette chose sans que vous en saisissiez l'origine.

Vous fermez les yeux pour chasser de votre conscience l'horreur qui se dresse devant vous. L'instant d'après, elle a disparue. Vous vous laissez alors glisser le long du mur, déconcerté, anéanti.

Les hurlements ! Ils retentissent encore et encore, vous appellent sans cesse, implorent votre aide.

Celui qui hurle a peur. Vous le connaissez. Il a toujours été là, guettant chacun de vos pas, depuis le début. Cela vous rend fou. Vous criez à votre tour pour que tout s'arrête enfin, vous comprimant les oreilles à vous en exploser le crâne.

Au seuil de la folie, vous vous jetez sur le lit, enfouissant la tête sous l'oreiller, des larmes de désespoir détrempant les draps.

Et puis, enfin, vous succombez de lassitude à un bref sommeil alors qu'entre chiens et loups, l'aurore pointe déjà sur le *bois Verdelet*.

Rendez-vous au **37**.

62

Si le loup est décidé à vous attaquer, la fuite sera inutile. L'animal aura tôt fait de vous rattraper quelque que soit l'endroit où vous irez.

Vous préférez reculer doucement, attentif à tout mouvement de la bête sauvage. Vous n'aviez jamais eu l'occasion d'observer un loup autrement que dans des livres pour enfants, mais jamais vous n'auriez pu imaginer qu'il en existait de si gigantesque. Ses muscles puissants roulent sous une fourrure de charbon, et dans son regard mauvais brille une perversité malade.

Et puis d'un bond, le loup se précipite sur vous, crocs et griffes en avant. Vous retenez votre souffle, un instant pétrifié avant que vous ne réagissiez enfin.

Testez votre physique (10)

Si vous possédez un bâton de marche, ajoutez 1 point (temporairement) à votre caractéristique et 2 si vous disposez d'un poignard.

Si vous réussissez, allez au **38**.

Dans le cas contraire, rendez-vous au 76.

63

Vous ressassez les souvenirs, déambulant dans les pièces, laissant ressurgir les vieilles histoires de votre enfance. Irrémédiablement vos pas vous ramènent au salon.

Si vous venez d'accomplir une deuxième "action" depuis votre entrée dans la maison, rendez-vous immédiatement au 26.

Dans le cas contraire qu'allez vous faire ?

Si vous sortez les quelques victuailles de votre sac à dos et accompagnez le tout par un verre de brandy dont la bouteille de cristal trône sur une table basse, allez au 50.

Si vous décidez d'aller chercher du bois dans la remise (en espérant qu'il y en ait) pour allumer une bonne flambée dans la cheminée, rendez-vous au 54.

Si vous ne résistez pas à compulser les ouvrages des bibliothèques vous faisant face, rendez-vous au 69.

64

C'est le martèlement régulier d'un pic-vert contre le bâti de votre fenêtre qui vous tire du sommeil profond auquel vous aviez finalement succombé. Si bien que dans l'antichambre du monde des rêves, au seuil d'éprouver à nouveau la lancinante douleur de la chair, vous imaginez que l'on frappe avec véhémence à votre porte.

Quelque peu reposé et après vous être longuement étiré, vous décidez tout en cherchant à rationaliser les mésaventures de la veille de concentrer votre esprit sur des tâches ordinaires.

Peut être vous permettront-elles tout en prenant possession des lieux d'y voir plus clair ? Au programme de la matinée : remplir les bacs d'eau fraîche, aérer les pièces, dépoussiérer les meubles, s'occuper du poêle à bois et réaliser un inventaire même sommaire des travaux d'urgence à entreprendre afin d'éviter le délabrement complet du Grand-Roque.

L'eau du puits vous revigore tandis que le reflet d'un miroir bombé vous renvoi une image déformée, pâle et floue. Vos traits tirés, stigmates de l'éprouvant surmenage de ces dernières semaines, vous confortent dans l'idée que beaucoup d'évènements doivent leur explication à cet état de lassitude extrême. Vous terminez votre toilette, frottant vigoureusement bras et torse avec un morceau de savon noir, avant de rejoindre le

rez-de-chaussée habillé de frais.

Avez-vous allumé un feu dans la cheminée la veille au soir ?

Si oui, allez au **53**.

Dans le cas contraire, rendez-vous au **59**.

65

Déséquilibré, vous demeurez l'espace d'un instant interdit, abasourdi par l'incongruité de la scène. Vos mains cherchent à enserrer désespérément le rebord de la fenêtre qui se dérobe pourtant. Et vous chutez dans la nuit, tête par dessus jambes maudissant votre pathétique maladresse. Quelques mètres plus bas, vous vous rompez le cou dans la cour de la propriété, tandis qu'à tire d'ailes, une effrayante silhouette décharnée regagne les cieux enténébrés...

66

Par acquis de conscience, vous entreprenez une rapide inspection du salon. Les fenêtres sont hermétiquement closes et le seul accès possible reste la porte à double battant menant au hall d'entrée. A moins que....

Sans y croire, vous vous approchez de la cheminée pour vous pencher dans le foyer. Vous tordant le cou, vous examinez brièvement le conduit maçonné, remarquant aussitôt de grandes trainées claires labourant la pierre, comme des griffures causées a priori par un hérisson de ramoneur.

Ce qui reste plus problématique est l'absence de souche de toit pour réguler le tirage et surtout empêcher la nidification de quelques échassiers. Une ouverture large comme un homme s'ouvre sans obstacle sur un carré de ciel bleu.

*S'il est inscrit l'indice "L'escalier sinistre" sur votre feuille de route, allez au **36**.*

*Sinon, rendez-vous au **96**.*

67

Vous foncez aussi vite que possible à travers les taillis qui vous fouettent le visage pour ne pas perdre la trace de cet étrange individu. Là ! Vous l'apercevez se faufiler entre deux troncs d'épicéas à moins de trente mètres à peine, distinguant la longue toge (robe de bure ou soutane) qu'il porte. Une boue grise détrempe vos chausses et votre chemise est déchirée lorsque vous vous extirpez de la dense barrière de peupliers, plongeant aussitôt dans la forêt sombre.

Vous gagnez du terrain ! Et puis, un pas de plus et le "Clanc !" métallique d'un piège à

loup retentit avant que vous ne poussiez un hurlement de douleur.

Vous vous écroulez les deux mains étreignant votre jambe, la terre noire inondant votre bouche comme il vous est impossible de contenir un nouveau cri. Vous pestez contre votre bêtise, observant nerveusement les alentours, prêt à voir surgir quelque illuminé des taillis. Heureusement, le piège est ancien, et le ressort peu efficace. Vous auriez pu avoir la jambe brisée.

Vous parvenez en forçant sur le mécanisme avec un bâton à vous extraire du piège mais poser le pied au sol vous cause milles tourments. C'est alors que vous apercevez se fondant dans la masse des futs agglutinés, une vieille cabane de chasse délabrée.

Notez "*Une vilaine entorse*" sur votre feuille de route.

Si vous avez envie de jeter un coup d'œil à ce pavillon isolé, allez au [34](#).

Si vous jugez plus prudent de rentrer au plus vite au Grand-Roque, rendez-vous au [82](#).

68

Vous sentez la colère née de la frustration submerger ce qui rôde là au dehors et qui cherche à entrer à n'importe quel prix, animé par la malveillance et le désir de tuer. Même si tout paraît inconcevable vous abandonnez pour l'heure votre rationalité d'homme civilisé pour ne laisser subsister dans votre esprit qu'un instinct de survie, animal, nécessaire.

Vous sursautez lorsque vous entendez la porte d'entrée qui vient sans doute d'être enfoncée s'abattre sur le sol. Vous bondissez de votre lit, allumez en hâte la lampe à pétrole. Un pas lourd résonne dans l'escalier, martelant marche après marche comme le bourreau gagnant l'échafaud. Il se rapproche, inexorablement.

Si vous avez noté sur votre feuille de route "*Le signe des anciens*" **et** que vous connaissez un endroit sûr dans la maison, courez-vous y cacher au numéro correspondant.

Si vous avez simplement noté sur votre feuille de route "*Le signe des anciens*", allez au [56](#).

Si vous ne connaissez pas cet indice, rendez-vous au [7](#).

69

Enfant, vous n'aviez d'yeux dans le salon de la demeure que pour les vitrines renfermant un tas d'objets plus insolites les uns que les autres. Les magnifiques pistolets de l'époque napoléonienne exposent toujours avec fierté leurs crosses ciselées de feuilles de laurier. Vous retrouvez aussi, pêle-mêle, un gros compas d'embarcation en cuivre, un sextant, des lampes de coursives et même un chadburn que votre grand-père vous laissait manœuvrer à condition de milles précautions.

L'imposant casque de scaphandrier poli est toujours suspendu au mur, au dessus d'une marine à l'aquarelle figurant une frégate française sous le vent, choquant les voiles, prête à virer de bord.

Sur les rayonnages des bibliothèques s'alignent des livres de toutes tailles dont de très belles collections reliées alternant avec des feuillets brochés, parfois manuscrits aux pages racornies. Vous saviez que votre aïeul conservait ici des récits d'hommes de mer essentiellement mais aussi des atlas, des romans, des essais historiques ou philosophiques.

Testez votre intuition (7) :

Si vous réussissez, allez au **10**.

Dans le cas contraire, rendez-vous au **84**.

70

Vous gagnez la salle de bain puis remplissez la vasque de granite d'une pleine cruche d'eau fraîche. Vous farfouillez fébrilement dans une étagère basse à la recherche de désinfectant, de bandes de gaze ou de pansements ouatés.

La blessure est peu profonde et alors que vous crispez la mâchoire en décollant le pan de la chemise maculée de sang, anticipant la douleur, vous vous étonnez de l'absence complète de sensation. Votre épaule paraît anesthésiée. La plaie est gonflée et forme une cloque. L'empreinte des crocs bien visible dessine un U inversé sanguinolent. Encore une fois, lorsque vous tamponnez la morsure avec un coton imbibé d'alcool, aucune impression de souffrance ne vous ébranle.

Après l'avoir nettoyé du mieux possible, vous appliquez une compresse que vous collez à la peau avec du ruban adhésif.

D'une moue dubitative vous examinez le résultat dans le miroir avant de vous débarbouiller le visage et le corps pour enfiler une chemise propre.

Décomptez une heure de votre temps disponible et retournez au **82** afin de poursuivre la lecture du paragraphe.

71

Les yeux englués de fatigue, vous rejoignez votre chambre lorsqu'en posant la main sur la poignée de la porte, le claquement retentit à nouveau accompagné aussitôt d'un rire sinistre difficilement attribuable au vrombissement de la tempête. Vous êtes pourtant persuadé d'avoir correctement fiché le crochet dans l'anneau assurant le mécanisme de fermeture du volet.

Si vous rebroussez chemin pour vous occuper à nouveau du problème, rendez-vous au [16](#).

Si vous estimez que vous ne pourrez rien faire de mieux, abandonnant la partie, il ne vous reste plus qu'à vous enfoncer du coton dans les oreilles pour tenter de retrouver le sommeil en allant au [64](#).

72

La créature monstrueuse vous percute de plein fouet. Ses griffes vous transpercent le ventre et la gorge alors que de multiples mâchoires garnies de crocs acérés vous labourent la chair, voraces.

Vous fermez les yeux cherchant à emporter dans votre trépas une autre image de ce monde que l'atrocité innommable qui vous dévore...

73

Scrutant attentivement la pièce, une intuition soudaine s'imprime en vous. Quelqu'un s'est introduit ici à votre insu. Même si tout paraît en ordre, vous êtes persuadé que l'on a rodé dans le salon à la recherche de quelque chose de bien particulier.

Vous hésitez à nouveau. La porte d'entrée est close et il n'y a aucune trace d'effraction notable. Votre imagination vous jouerait-elle encore des tours ?

Si vous possédez le trait "*Mémoire d'éléphant*", rendez-vous au [21](#). Dans le cas contraire, allez au [66](#).

74

Défiant la furie des éléments vous sortez de la maison, un bras en bandeau pour couvrir votre visage. Le vent redouble d'intensité, et l'averse d'orage s'abat en un rideau liquide limitant votre champ de vision à moins d'un mètre.

C'est de la démence. Vous cherchez à vous persuader que vous avez bien entendu quelque chose mais dans le vacarme assourdissant de la tempête, votre esprit fatigué a pu vous jouer un mauvais tour. Non ! Voilà que ça recommence. Cette fois très nettement. C'est un râle d'agonie, un appel de détresse. Malheureusement les sons tourbillonnent autour de vous et il est impossible de déterminer précisément la provenance du cri. De la forêt peut-être. De la tour sans doute...

Êtes-vous en train de devenir fou ! Maintenant voilà que vous croyez apercevoir une silhouette fuyante se mouvoir dans l'ombre de la bâtisse.

Une conscience mauvaise qui rode ?

Si vous continuez néanmoins jusqu'à la tour, allez au **55**.

Si las de ces illusions, vous regagnez la maison pour calfeutrer la porte et tenter de vous reposer un peu, tant la fatigue vous harasse, rendez-vous au **64**.

75

La demeure vous semble plus modeste que dans vos souvenirs. Malgré son long corps de pierre, ses hautes façades percées de fenêtres étroites à croisées blanches, son porche rectangulaire que soutiennent de minces colonnes, elle paraît comme recroquevillée, ramassée sur elle même.

Tapis dans l'ombre mais d'avantage comme la proie que le prédateur. Par le toit on devine plusieurs ouvertures sommairement colmatées. Les façades s'effritent, parcourues de lézardes qu'ont élargie le gel. Elle a vieilli, voilà tout. Le remord vous étreint d'avoir laissé ainsi périliter cet endroit, confiant la maison aux uniques bons soins de votre aïeul qui avait du faire face, seul, à cette tâche immense.

Pourtant -et la chose est étonnante- la petite tour ronde flanquant la bâtisse, celle qui a toujours été l'objet de votre attention, excitant votre imagination, se dresse fièrement, identique à vos souvenirs.

Votre grand-père n'aimait guère que vous vous aventuriez par l'escalier à vis jusqu'au sommet de l'édifice d'où on jouissait d'une vue imprenable par delà les cimes sur toute la vallée. Il y avait installé un observatoire et se plaisait à scruter les étoiles des nuits entières.

Votre désobéissance poussée par une curiosité dévorante le conduisit à en condamner l'accès par une épaisse porte de chêne qu'il maintenait fermée grâce à une clef d'argent. Et voilà le talisman le plus précieux qui eut existé à vos yeux ! Objet de maintes quêtes, toujours avortées, parfois dans le claquement du martinet et les zébrures carmin sur la peau tendre et blanche !

"Le Grand-Roque". Votre aïeul vous avait transmis la passion des échecs. Cette passion vous l'aviez transformée en art jusqu'à vous offrir l'opportunité de concourir pour le championnat du monde, face au professeur de mathématiques néerlandais, Max Euwe, dans quelques semaines, à Paris. Même si vous n'aviez jamais sous-estimé un adversaire, cet amateur éclairé qui avait détrôné *Alhekine*, le génie, de son titre mondial pouvait être à votre portée.

A l'évocation du nom de la maison, les paroles de votre grand-père vous revinrent en mémoire lorsque vous lui demandiez alors l'origine cet étrange patronyme.

"Le grand roque mon garçon est un coup des échecs qui permet d'établir une solide défense. Le roi se trouve protégé derrière une muraille de pions et le reste de l'armée peut ainsi faire face à l'ennemi sans crainte de voir leur souverain cerné de toute part. Le

grand roque est un rempart contre le mal" expliquait-il énigmatique. Et puis devant votre perplexité béate il avait ajouté : *Il y a plus d'aventures sur un échiquier que sur toutes les mers du monde.*

Bâti au centre d'une clairière, sans barrières ni grilles apparentes, le Grand-Roque s'alanguissait dans le soleil de ce début d'après-midi. Fourbu, vous restez néanmoins un instant sur le seuil de la demeure pour vous imprégner des lieux : la forêt attentive, le minuscule verger, le potager nu, les apprentis dont certains écroulés et le puits à la margelle couverte de mousse.

Il est désormais plus que temps de prendre un peu de repos !

Testez votre psychologie (7) :

Si vous réussissez, allez au **30**.

Dans le cas contraire, rendez-vous au **23**.

76

La puissance du loup est colossale et sa mâchoire claque à quelques centimètres de votre visage alors que désespérément vous tentez de le repoussez de toutes vos forces. Ses yeux de braises semblent cracher des flammes et derrière la monstrueuse animalité vous croyez y percevoir une perversité plus ancienne.

Vous hurlez enfin lorsque les crocs déchirent la chair s'enfonçant cruellement dans votre épaule. Sous la douleur, vous titubez, avant de vous étaler de tout votre long, sachant la fin inéluctable.

Vous fermez les yeux, pressentant l'haleine fétide la bête, assuré qu'elle va enfoncer ses canines dans votre gorge offerte.

Et puis, rien, hormis un silence immense. Vous vous relevez perplexe en vous époussetant. Aucune trace du loup qui paraît s'être volatilisé ! Notez sur votre feuille de route qu'une *morsure de loup* vous entaille l'épaule.

Encore effaré par cette terrible rencontre vous vous remettez en route, jetant des coups d'œil inquiets sur le chemin déserté.

Rendez-vous au **82**.

77

Vous désespérez de découvrir le moindre renseignement sur le collier grotesque que avez trouvé en poursuivant les deux profanateurs du cimetière de Rancourt, lorsque vous tombez nez à nez avec sa représentation détaillée en plusieurs croquis dans un grimoire

malsain intitulé *Cultus Maleficarum*. Le simple fait de parcourir les lourdes pages aux enluminures criardes vous demande un effort de concentration intense, vos tempes rendues douloureuses par l'exercice.

Le texte accompagnant les illustrations est plein d'allégories délirantes, de références à un panthéon oublié, mais vous comprenez en substance que ce colifichet porte le nom de "Masque d'Azatoth" (notez cet indice sur votre feuille de route) et qu'il permet de converser voir de contrôler certains séides démoniaques. En témoigne un dessin où une silhouette encapuchonnée porte le collier, les bras levés au ciel et paraît tenir une noire assemblée face à une foule de créatures ignobles, dardées d'appendices chitineux.

Perplexe, vous refermez le grimoire alors que votre mal de tête s'accroît atrocement.

Rendez-vous au [14](#).

78

Hormis le salon, une salle à manger toute en longueur (avec sa table ceinturée de sept chaises aux dossiers cloués d'or), la cuisine en L (et sa porte cochère donnant sur le jardin), un débarras (où s'aligne sur les étagères une armée de conserves) ainsi qu'une salle d'eau composent le rez-de-chaussée. A l'étage on trouve quatre chambres de dimensions égales, un bureau de travail, une buanderie et puis un escalier tordu montant au grenier.

Une fine pellicule de poussière recouvre meubles et parquets mais tout semble en ordre, rangé, presque sans âme. Vous vous attardez un moment sur les photos et les tableaux habillant les murs, relisez là une consigne écrite de la main de votre grand-père détaillant la méthode pour tenir éloigner les souris du débarras, ici une lettre d'un ancien camarade d'armée.

Testez votre logique (8) :

Si vous réussissez, allez au [20](#).

Dans le cas contraire, rendez-vous au [63](#).

79

Il vous faut au cours de vos réparations utiliser l'escalier menant au grenier pour dénicher dans les combles les outils et le bois nécessaire aux travaux de menuiserie. Celui-ci opère un coude en angle droit avant de rejoindre le palier. Intrigué, vous inspectez le pan du mur au niveau de ce renforcement pour y découvrir une mince encoche dans une des planches formant la cloison.

Vous tirez d'un coup sec, déclenchant l'ouverture d'une porte bien dissimulée menant à une soupente. Il s'agit d'un modeste réduit aménagé avec pour unique mobilier un lit

usé et quelques chandeliers. Au sol est gravé dans le bois un pentacle stupéfiant, au centre duquel est figuré un œil enflammé.

Notez l'indice "Le pentagramme" sur votre feuille de route ainsi que le code de cette pièce secrète : "87"

Retournez ensuite au **4**.

80

Quelque chose dans le noir ! Vous nagez au hasard dans les ténèbres de ce lac sans fin lorsque vous entendez le bruit caractéristique d'un plongeon, tout proche. Une indicible angoisse vous paralyse soudain avant que l'instinct de survie ne vous enjoigne de sortir de l'eau au plus vite.

Avec l'énergie du désespoir vous brassez aussi vite que possible, droit devant vous. On vous tire violement par une jambe de votre pantalon et vous buvez la tasse à nouveau. Vous refaites surface en criant. L'instant d'après, vous apercevez avec horreur une main palmée surgir des profondeurs pour vous enserrer la gorge. Le contact glacé avec cette chose vous écoëure mais déjà une autre vous agrippe les cheveux.

Vous hurlez de terreur alors qu'une force colossale vous entraine inexorablement vers l'abyme, là où rien ne dort vraiment jamais...

81

Un premier indice vous met sur la voie dans l'évangile selon Saint Marc qui mentionne une organisation monastique frappée du symbole de la croix et du glaive. : "*Et voici les signes qui accompagneront ceux qui auront cru : en mon nom ils chasseront les démons, ils parleront en langues nouvelles, ils saisiront des serpents, et s'ils boivent quelque poison mortel, il ne leur fera pas de mal ; ils imposeront les mains aux infirmes, et ceux-ci seront guéris*" (MC XVI, 17-18).

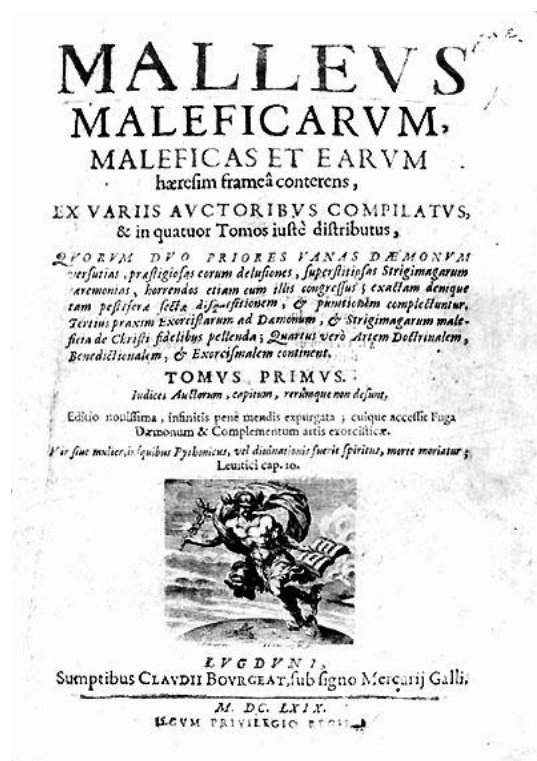
Au fil de vos lectures, vous trouvez enfin un traité de théologie du XI^{ème} siècle, traduit du latin par un certain Howard Layghton. Il décrit l'ordre des chevaliers de St Michel, moines itinérants rattachés à la seule tutelle du pape et ce, depuis le Concile de Nicée en 325. Les membres de l'ordre, assimilés parfois à des inquisiteurs sont le bras armé de l'église catholique contre le règne du démon. Ils traquent et pourchassent les adorateurs du mal et nul n'est à l'abri de leur implacable autorité.

"Tous arboreront l'emblème de la croix et du glaive..."

Ils suivent une doctrine stricte et agissent dans le secret, intrigant parfois jusque dans les

cours royales. Une hiérarchie militaire régit leur action et Laygthon précise : "Les soldats sillonneront nos villes et campagnes. Ils seront prestes à agir et jamais ne briseront leur serment. La parole leur est inutile et le sacrifice de si peu signifiera leur dévotion éternelle". Et plus loin "Les gardiens, resteront sourds aux mensonges et aux tentations du démon. Qu'ils se méfient des supplications trompeuses des adorateurs du mal, pervertissant l'âme de ceux qui doutent".

L'opuscule fait référence à un autre livre que vous trouvez aussi dans la bibliothèque de votre aïeul. Le *Malleus Maleficarum*, véritable guide destiné aux membres de l'ordre des Chevaliers de St Michel.



La première partie traite de la nature de la sorcellerie, de la disposition naturelle des femmes au mal. Il explique les artifices utilisés par le Diable pour tromper la vigilance des serviteurs de Dieu. Il mentionne les sorcières et le sabbat et les obscènes relations entre les démons et les femmes serviles.

La seconde moitié explique comment procéder à la capture, instruire le procès, organiser la détention et l'élimination des servants du démon. Elle est dédiée aussi aux techniques d'extorsion des confessions, des preuves et à la pratique de la torture durant les interrogatoires : il est en particulier recommandé d'utiliser le fer rougi au feu pour le rasage du corps en son entier des accusées, afin de trouver la « marque du Diable », qui prouverait leur évidente culpabilité.

Encore sous le choc de ces lectures, retournez au [14](#).

82

Vous franchissez la porte du Grand-Roque, éreinté par cette sortie mouvementée. Vous écroulant de tout votre poids dans l'un des fauteuils du salon, vous vous servez un verre de cognac pour reprendre un peu vos esprits et stopper le tremblement de vos mains.

Vous savez désormais que bien des mystères entourent la propriété. Des secrets enfouis qu'effleure à peine votre conscience, érigeant malgré tout un rempart de pragmatisme pour désavouer l'évidence même. Que se tramait-il ici que vous redoutiez tant d'accepter ? Car au plus profond de votre âme, vous le saviez. C'était là, dans les méandres de votre passé, assoupis dans les profondeurs, comme le rêveur qui doit se

réveiller.

L'horloge sonne 16 heures alors que vous décidez d'agir, vous extirpant de cette soudaine torpeur.

Notez désormais que vous disposez de 5 heures avant que la nuit tombe. Durant cette période, vous allez pouvoir agir à votre guise. Ainsi pour chaque action effectuée, mettez à jour votre décompte de temps.

Toutefois, si vous avez contracté une "*morsure de loup*", allez immédiatement au **70**.

Si vous vous rendez à la bibliothèque pour chercher des réponses, allez au **14**.

Si vous possédez "*La clef d'argent*" et que vous souhaitez vous rendre à la tour, rendez-vous au **52**.

Si vous préférez entreprendre des réparations d'urgence dans la demeure, allez au **4**.

Si vous avez contracté "*Une vilaine entorse*" et que vous désirez prendre le temps de la soigner, rendez-vous au **29**

83

Le camion du livreur parti, vous regardez un moment les volutes noires de gaz d'échappement folâtrer dans une forte odeur d'essence. Malgré les récents événements, votre esprit de compétiteur reprend peu à peu ses droits d'autant plus que la malle trônant dans le salon vous apporte désormais un confort précieux.

Déterminé, vous l'ouvrez précipitamment, délaissant les victuailles et les piles de vêtements pour ne saisir qu'un petit carnet à spirales et un échiquier de voyage. Ce dernier vous accompagne partout même s'il est bien modeste, plié en deux, avec un gros élastique autour de la boîte pour empêcher les pièces de s'échapper.

Assis à votre bureau vous parcourez avec précaution le vieux carnet. Le carton de maintien est écorné, et la plupart des pages quadrillées sont griffonnées en tous sens. Vous vous mettez à étudier une position, le jeu d'échec de voyage à proximité.

1. e4-Cf6 2. Cf3-e6 3. Cc3. g6...

Midi sonne à l'horloge de la maison et vous consentez à une pause. La nuque ankylosée, vous vous étirez en baillant avant de regagner le rez-de-chaussée. Profitant de votre récent approvisionnement vous découpez quelques tranches généreuses d'un jambon au torchon, une large part de fromage avant d'arroser le tout avec un Côtes-du-rhône, Crozes-Ermitage de 1928.

Ce début d'après-midi sera consacré à une longue ballade. Vous sentez le besoin

d'aérer votre esprit en vagabondant dans la nature environnante. Au delà d'un bol d'air, vous espérez retrouver cette communion perdue avec votre enfance et ainsi vous réapproprier les lieux.

Choisissez parmi les objets suivants trois que vous emporterez en plus de votre sac à dos :

- Une canne de marche
- Une lampe à pétrole
- Un rouleau de corde
- Un poignard (ayant appartenu à votre grand père pendant la guerre)
- Une gourde d'eau
- Des biscuits secs et des fruits
- Objet spécial (si vous en possédez, chacun comptant pour un emplacement)

Si vous partez en direction de la vallée, rendez-vous au **17**.

Si vous préférez rejoindre la ligne de crêtes dominant la région, rendez-vous au **89**.

84

Votre main caresse l'épaisse reliure en cuir d'un ouvrage de marine, avant de saisir un roman à la couverture bleue. "*Vol de Nuit*" d'Antoine de Saint-Exupéry. Vous feuillotez le livre avant d'entreprendre la lecture de la préface, d'André Gides.

Intrigué, vous regagnez un fauteuil, captivé par l'histoire. Celle d'un sacrifice finalement. Pour du courrier ? Tournant une page, vous notez que quelqu'un à souligné d'un trait rouge un passage du livre : "*Ils agissaient comme si quelque chose dépassait, en valeur, la vie humaine...*".

Vu l'état calamiteux des pages, vous estimez que votre grand-père avait du compulsé ce roman un grand nombre de fois. Des quelques chapitres que vous parcourez vous retenez les thèmes récurrents de l'engagement sans faille, du courage, de l'importance du devoir, du dévouement inconditionnel à une tâche sacré qui vous transcende.

*Si vous venez d'accomplir une deuxième "action" depuis votre entrée dans la maison, rendez-vous immédiatement au **26**.*

Dans le cas contraire qu'allez vous faire ?

Si vous sortez les quelques victuailles de votre sac à dos et accompagnez le tout par un verre de brandy dont la bouteille de cristal trône sur une table basse, allez au **50**.

Si vous décidez d'aller chercher du bois dans la remise (en espérant qu'il y en ait) pour allumer une bonne flambée dans la cheminée, rendez-vous au **54**.

Si vous préférez explorer plus minutieusement la maison, allez au **78**.

85

Le loquet brisé de la porte d'entrée ! Face à la tempête qui rugit au dehors, cette dernière risque de ne pas résister. Vous descendez les marches quatre à quatre dans la maison plongée dans l'obscurité. Le gros tapis rouge carmin couvrant le bois se déroule comme une langue obscène jusqu'au hall que l'on devine à peine en contrebas.

A mi-chemin dans l'escalier, le tonnerre ébranle la demeure en même temps que l'éclair qui frappe non loin de là, au hasard de son courroux céleste.

C'est alors que la porte s'ouvre à la volée...

Vent violent, pluie glacée s'engouffrent dans la brèche. Et combien de chimères ? Dans la furie de la tempête, vous poussez de toutes vos forces sur les battants malmenés. Les rafales vous giflent le visage. Trempé des pieds à la tête, vous faites face aux éléments en serrant les dents.

Et puis soudain vous l'entendez. Indistinctement d'abord, tellement le rugissement des bourrasques recouvrent le monde de leur colère. Et de nouveau vous percevez un cri comme une plainte lugubre, un appel à l'aide.

Testez votre intuition (8) :

Si vous réussissez, allez immédiatement au **13**.

*Si malgré la furie de l'orage, vous sortez de la maison pour tenter de discerner d'où provient ce cri de détresse, allez au **74**.*

*Si pensant que votre raison se joue de votre clairvoyance, vous bloquez la porte du mieux possible avant de tenter de finir votre nuit, rendez-vous au **64**.*

86

La chambre de votre grand-père ! Vous ne vous en étiez pas aperçu tout de suite, accaparé par votre tâche. Un lit de bateau aux bordures incurvées, une table de chevet en acajou, une docte armoire où vous saviez empilé le linge au parfum de lavande, une malle en teck aux fermoirs forgés et un fauteuil à fond canné. Son mobilier de marine.

Et puis concentrant toute votre attention, vous la voyez soudain, comme une évidence : la clef d'argent de la tour ! Posée sur la table de chevet, elle semble vous attendre, marquant la fin de votre quête entamée des années plus tôt. Comme vous vous en saisissez, vous remarquez une note manuscrite glissée en dessous. Vous reconnaissez sans peine l'écriture de votre grand-père :

"En guise de fardeau éternel"

Perplexe vous quittez la pièce en serrant dans votre main le précieux graal.

Rendez-vous au [71](#).

87

La pièce au pentacle ! Sans réfléchir d'avantage vous vous précipitez hors de votre chambre. Sur le pas de la porte vous restez paralysé d'effroi. Montant, l'escalier vous discerne dans la pénombre une chose monstrueuse. Un amas informe gélatineux munis de griffes et de bouches immondes se hisse lourdement marche après marche. A votre vue, d'obscènes barbillons et appendices abjects se dressent pour vous étreindre. Pétrifié, vous n'osez esquisser le moindre geste, sentant la digue de votre raison se fissurer.

Et puis, refusant une destinée macabre, vous fuyez par le couloir en direction du grenier et de la soupente cachée. Vous vous glissez dans l'embrasure, refermant précipitamment derrière vous, espérant qu'à ce cauchemar, les folles prédications à propos du pentacle apporteront une échappatoire.

Vous fermez les yeux pour chasser de votre conscience l'horreur que vous devinez derrière la porte, se délectant de votre peur, affamée de sang et de chair. Pourtant, l'instant d'après, elle a disparue. Vous vous laissez alors glisser le long du mur, déconcerté, anéanti.

Les hurlements ! Ils retentissent encore et encore, vous appellent sans cesse, implorent votre aide.

Celui qui hurle a peur. Vous le connaissez. Il a toujours été là, guettant chacun de vos pas, depuis le début. Cela vous rend fou. Vous criez à votre tour pour que tout s'arrête enfin, vous comprimant des deux mains les oreilles à vous en exploser le crâne.

Au seuil de la folie, vous vous jetez sur le lit, enfouissant la tête sous l'oreiller, des larmes de désespoir détrempant les draps.

Et puis, enfin, vous succombez de lassitude à un bref sommeil alors qu'entre chiens et loups, l'aurore pointe déjà sur le *bois Verdelet*.

Rendez-vous au [37](#).

88

Vous affermissez votre prise et poussant sur vos jambes, vous vous rétablissez enfin sur la plate forme étroite face à l'entrée évasée d'une grotte. Si le porche est suffisamment large, le tunnel qui lui succède ne peut guère contenir un homme debout. Vous retournant pour admirer le panorama, vous apercevez stupéfait que la vue est directe sur le domaine du Grand-Roque. On distingue sans difficulté la clairière, la demeure et ses appentis ainsi que le chemin d'accès balafrant la forêt. Un poste d'observation idéal...

Intrigué, vous inspectez le souterrain. Le boyau humide rejoint une caverne a moitié éboulée. Une petite surface a été sommairement déblayée et un tas de couvertures sales en occupe l'emplacement. Quelques bougies parfois consumées, un peu de vaisselle et les reliefs de repas récents attestent que quelqu'un occupe les lieux ces derniers temps. Le plus étrange reste le pentagramme gravée au burin dans la dalle calcaire formant l'assise, devant le tunnel. Au centre du dessin un œil flamboyant vous dévisage avec attention.

Mal à l'aise dans cet endroit clos, ressentant une inquiétude inexplicable, vous ressortez rapidement du souterrain pour respirer à pleins poumons l'air vivifiant de la montagne. Vous entamez la descente, assurant vos prises avant de regagner le bas de la falaise.

Notez l'indice "*Le pentagramme*" sur votre feuille de route, puis rendez-vous au **5**.

89

On dirait la colonne osseuse de quelque colossal dragon. S'érigeant hors de la canopée, une ligne de crêtes blanches domine la région en une succession de monts tantôt acérés, tantôt arrondis par l'érosion. De là-haut, vous savez la vue magnifique sur toute la vallée et bien au-delà par temps clair. Ce qui est justement le cas aujourd'hui.

Vous empruntez un étroit sentier sinuant parmi les futs clairsemés des sapins. Il s'engage s'en retenue dans la pente -longeant des filets d'eau cascasant sur des lits de rochers luisants- vous obligeant à de fréquentes haltes tellement la déclivité impose une allure de sénateur. Les sous-bois sont glissants, des tapis d'épines pourrissantes jonchent le sol mordoré.

Vous débouchez bientôt hors de la forêt, accueilli par un soleil généreux et un vent d'altitude balayant les sommets désertiques où ne subsistent qu'une herbe rase. Ici, c'est le règne du minéral. Falaises calcaires, lapiaz gigantesques formant des labyrinthes improbables, gouffres et grottes obscures. Même les flancs des collines sont recouverts de pierriers instables.

Dans ce paysage lunaire, vous remarquez justement, creusant une paroi rocheuse qui vous domine, l'entrée lugubre d'une grotte à dix mètres au dessus de vous. La vue doit y être imprenable mais nécessite un minimum d'escalade.

Si vous tentez l'ascension (animé par votre légendaire curiosité) jusqu'à l'intrigante caverne, allez au 6.

Si vous continuez votre promenade de manière plus conventionnelle en longeant la ligne de crête jusqu'à un belvédère dont vous connaissez l'existence, rendez-vous au 24.

90

La nuit s'avance et enserre les murs du Grand-Roque. Vous allumez une flambée dans la cheminée et ne quittez pas l'âtre réconfortant le temps du diner. Trop de questions se bousculent dans votre tête pour que vous puissiez apprécier votre repas.

L'obscurité est totale dehors, le ciel voilé masque les étoiles et la lune. Si bien que les baies vitrées du salon ne sont que des puits sans fond peuplés de ténèbres épaisses. Qui peut savoir ce qui y survit ?

La solitude n'est pas la seule cause de votre angoisse. Vous savez désormais que des murs de la demeure transpirent de sordides secrets. Votre regard s'abîme sur les brandons rougeoyant tandis que les flammes dévorent les buches qui s'affaissent dans des gerbes de cendres étincelantes.

Vous retrouvez presque malgré vous votre chambre aux allures de tombeau, épuisé. Et comme la veille un sommeil lourd vous emporte à peine allongé dans les draps défaits.

Vous passez votre main devant votre visage mais vous ne la voyez même pas alors qu'elle frôle votre nez. A tâtons vous cherchez la lampe à pétrole posée à votre chevet. Pourquoi êtes-vous réveillé ?

Cette fois, pas de tempête et de vent déchainé. Un mauvais rêve ? Non. Vous les entendez. Ces hurlements à vous glacer le sang. Des cris de terreur infinie qui mêle souffrance inextinguible et détresse absolue. Vous frémissez. Ils sont là tout proches et résonnent à nouveau.

Quelqu'un est enfermé en ces murs. Vous vous redressez d'un bond. Un autre bruit, plus proche encore, inconcevable. Votre pouls s'emballe, vous respirez bruyamment, tentant de maîtriser le flux d'émotions qui altèrent votre jugement. Ce sont des cavalcades effrénées, de sabots ou des griffes qui martèlent les tuiles du toit. Leurs rythmes s'accroissent et se mêlent aux hurlements, donnant naissance à une cacophonie effrayante.

Si vous avez réparé le volet brisé (ou que l'indice "*Un problème de volet*" est noté sur votre feuille de route) **et** consolidé la brèche du toit, allez au **68**.

Si vous avez réparé le volet brisé (ou que l'indice "*Un problème de volet*" est noté sur votre feuille de route) **ou** que vous avez consolidé la brèche du toit, **ou** même la porte d'entrée, allez au **2**.

Si vous n'avez rien réparé de tout cela, rendez-vous au **27**.

91

Les poumons en feu, vous aviez forcé l'allure, franchissant d'un bond la dernière clôture longeant la lisière de la forêt dans laquelle s'étaient réfugiés les deux hommes.

Pourtant dans la pénombre des grands sapins, il vous était devenu impossible de suivre leur trace. Un vague sentier montait tout droit dans la pente mais ne pouviez savoir si les fuyards l'avaient empruntés. Peut-être s'étaient-ils enfoncés dans les profondeurs des bois, coupant à travers les taillis de ronces. Peut-être vous observaient-ils en ce moment précis. Après tout ils étaient deux et avaient donc l'avantage. Un frisson vous parcouru l'échine.

Vous aviez jugé plus prudent de faire demi-tour mais chemin faisant votre regard fut alerté par le scintillement d'un objet brillant accroché à une branche basse. Même si vous ne pouviez jurer qu'un des hommes que vous poursuiviez l'avait perdu dans sa course, une inexplicable certitude cherchait à vous convaincre du contraire. Il s'agissait d'un *médaille* grotesque en métal doré, suspendu à une chaîne, représentant le visage grimaçant d'un démon libidineux.

Décidez si vous emportez cet objet mais notez dans les cas sur votre feuille de route "*Le médaille doré*".

Quelque peu dépité d'avoir laissé échapper ces deux hommes, vous aviez rejoint anxieux le cimetière pour découvrir un terrible malheur.

Rendez-vous au **11**.

92

Faisant part de votre bonne foi, vous tentez de calmer votre interlocuteur en lui expliquant que vous ne comprenez pas de quoi il parle. Le plus ancien des deux hommes se tient légèrement en arrière et triture avec nervosité un chapelet de bois comme pour exorciser quelque démons intérieur. Ses lèvres esquissent des psaumes mais les mots meurent sa bouche.

Son cadet lui, réfute vos doléances, hausse le ton, agite les bras au ciel en gesticulant.

Devant son emportement, vous ne pouvez que vous excusez ne pas être capable de les aider davantage. Vous reculez ensuite de quelque pas pour vous éloigner de ces simples d'esprit, ne désirant pas envenimer les choses. Le jeune ecclésiaste brandit alors un crucifix qu'il tenait serré dans sa main et se met à vociférer comme un possédé :

- Très glorieux Princes des armées célestes, saint Michel Archange, défendez-nous dans le combat contre les principautés et les puissances, contre les chefs de ce monde de ténèbres, contre les esprits de malice répandus dans les airs. Venez en aide aux hommes que Dieu a faits à son image et à sa ressemblance et rachetés à si haut prix de la tyrannie du démon !

Le laissant à ses prédications hallucinées, vous jugez qu'il est grand temps de faire demi-tour et de rentrer au Grand-Roque. Rendez-vous au [58](#).

93

Vous tressaillez avant d'ouvrir les yeux comme frôlé par une main glacée. La nuit a revêtu un noir manteau comme unique oripeau. Seul un pâle rayon lunaire dessine sur le parquet vermoulu un carré d'argent, l'astre jetant un regard diaphane à travers une lucarne ronde.

C'est un frisson qui vous a réveillé. Le froid s'infiltre à travers le linteau colonisé par des vers de bois. Le vent déchainé accable la maison qui s'arcboute dans la tourmente. Quelque part un volet claque sans relâche menaçant de se briser. Allongé sur le lit, le regard rivé sur le plafond où des lambeaux de plâtre pendent lamentablement, vous prêtez attention à la souffrance du Grand-Roque.

Mais il vous semble percevoir autre chose. Les murs tanguent et se penchent, vous oppressant dans leur inconcevable rétractation.

Et puis enfin une indescriptible crainte qui vous coupe le souffle. Celle d'une présence malfaisante dans la pièce. Une respiration rauque que vous percevez entre chaque rafale sifflante.

Vous bondissez sur vos pieds en criant. Un éclair zèbre le ciel bistre illuminant une seconde la scène, le temps nécessaire aux monstres nés des ombres pour refluer sous le lit des enfants. Personne. Bien entendu. Vous êtes épuisé, voilà tout. Le voyage, les souvenirs et les questions trop nombreuses qui ressurgissent du passé.

Si vous vous mettez en quête du volet récalcitrant, allez au [31](#).

Si vous préférez vous assurer que tout va bien au rez-de-chaussée, rendez-vous au [85](#).

94

Vous courez aussi vite que possible mais l'essaim ne vous lâche pas d'une semelle. L'écoeurement que vous inspire ces mouches se glissant dans vos cheveux, fourmillant sur votre peau est tel que vous fermez les yeux en hurlant.

Vous basculez alors tête la première dans le fossé bordant la sente, roulant comme une pierre dans les taillis de ronces, rebondissant sur les rochers saillants. La chute semble sans fin lorsque vous vous étalez de tout votre long sur un tapis d'épines, une vive douleur irradiant de votre cheville.

Il vous faut quelques secondes pour réaliser que les mouches ont disparu mais plus d'un quart d'heure pour remonter le ravin en direction du chemin. C'est en trainant la jambe que vous rentrez au Grand-Roque.

Notez "*Une vilaine entorse*" sur votre feuille de route puis rendez-vous au **82**.

95

L'estomac noué, vous entamez la descente, vous cramponnant aussi résolument que possible aux prises rondes, aventurant fébrilement vos doigts dans les anfractuosités coupantes. Vous avez déjà effectué la moitié du chemin quand votre main tétanisée glisse de la vire ou vous vous agrippez désespérément. Vous chutez lourdement en contrebas pensant vous être brisé tous les os.

Par miracle vous vous redressez sans trop de peine mais une vive douleur vous arrache un grommèlement de souffrance lorsque vous posez le pied gauche à terre.

Votre cheville enfle à vue d'œil, la peau prenant une teinte bleutée. Après plusieurs essais infructueux vous parvenez enfin à reprendre une marche claudicante, serrant les dents à chaque pas. Continuer dans ces conditions ne ferait qu'empirer votre état.

Notez "*Une vilaine entorse*" sur votre feuille de route et rendez-vous au **5**.

96

Les abords de la maison sont détrempés. Le violent orage qui s'est déchainé durant la nuit à abandonné des flaques dans lesquelles se pâme un ciel de traine.

Des branches de sapins arrachées des troncs sont éparpillées dans l'herbe tel des membres mutilés sur un champ de bataille. La nature s'ébroue, se réchauffant sous les premiers rayons du soleil. Vous observez les grosses gouttes de pluie scintillantes perler des fougères, surprenez un écureuil espiègle bondir entre les futs de la lisière.

Et puis votre attention se reporte sur le Grand-Roque. La tour plus particulièrement que vous détaillez enfin avec circonspection. De quelle époque date t'elle ? Vous aviez toujours cru qu'elle avait été construite après le corps de la maison, mais un regard nouveau nourri de l'expérience vous amène à croire le contraire.

Son architecture est atypique. Un long doigt de pierre dressé vers le ciel, crénelée à son fait et chapeauté d'un cône d'ardoise tout recouvert de rosée, luisant dans la clarté du matin.

Voilà qui tranche singulièrement avec le reste de la bâtisse, s'avachissant sous le poids des ans. Cela devenait une évidence. La tour restait droite, élancée, intemporelle. Aucun moellon ne se déchaussait de la structure, pas de lierres ni autres plantes grimpantes pour gravir les murs et déchausser le mortier.

Un phare, oui un phare dans un océan vert de gris, immuable et attentif.

Un bruit de moteur peinant dans le chemin menant au Grand Roque vous fait brusquement tourner la tête.

Si l'indice "*L'affaire du cimetière*" est indiquée sur votre feuille de route, rendez-vous au 51. Dans le cas contraire, allez au 46.

97

Affichant une moue dubitative, le gendarme avait inspecté, peu convaincu, le *médaille grotesque*, étonnement froid au toucher.

- *Mieux vaut garder ça comme pièce à conviction...* rajouta t'il au terme de son intense réflexion, avant de s'éloigner avec le talisman.

Retirez le médaille de vos possessions avant de retourner au 11 poursuivre votre lecture.

98

Sans réaliser la scène, vous observez, hagard, la masse sordide composant cette chose libidineuse se répandre sur le parquet comme une méduse échouée sur la grève. Vous lâchez votre fusil avant de vous laisser glisser le long du mur, déconcerté, anéanti.

Votre vie est en train de basculer sans que votre esprit soit capable d'apporter la moindre réponse. Et ces hurlements ! Ils retentissent encore et encore, vous appellent sans cesse, implorent votre aide.

Celui qui hurle a peur. Vous le connaissez. Il a toujours été là, guettant chacun de vos pas, depuis le début. Cela vous rend fou. Vous criez à votre tour pour que tout s'arrête enfin, vous comprimant les oreilles à vous en exploser le crâne.

Au seuil de la folie, vous vous jetez sur le lit, enfouissant la tête sous l'oreiller, des larmes de désespoir détrempant les draps. Vous sentez que votre raison vacille telle une digue assaillie par la démence et l'horreur.

Et puis, enfin, vous succombez de lassitude à un bref sommeil alors qu'entre chiens et loups, l'aurore pointe déjà sur le *bois Verdelet*.

Rendez-vous au **37**.

99

J'écris du fond de ma cellule. J'entends les pas de mes bourreaux. Leurs semelles de cuir claquent sur le sol et résonnent durement. Ils viennent pour moi. Je confesse ici mes dernières pensées. Ce n'est pas ce monde que je redoute mais celui qui m'attend.

Ont-ils tous conscience de ce que j'ai fait ? Je ne parle pas les trois meurtres dont on m'accuse. Ces ecclésiastes qui avaient fait irruption dans la cave de la tour du Grand-Roque ce matin de mai. C'était là, son œuvre, pas la mienne. J'avais fait pire. Je l'avais libéré lui. Le Diable. Il me fut impossible de résister à ses supplications, à son appel. J'avais cédé, brisant le sceau comme seul un mortel pouvait le faire. Son rire. Il me hante chaque nuit. Il avait rit à gorge déployée avant de fondre sur les moines et les avaient démembrés à mains nues, se délectant de leur agonie, savourant leur calvaire et le mien.

En récompense, il me laissa la vie sauve, sachant de toute façon que je lui appartenais désormais. Les gendarmes m'avaient trouvé une heure ou une semaine plus tard, je ne saurais le dire, prostré dans la cave, implorant.

On m'avait jugé fou, dément et condamné malgré mes avocats, ma notoriété. L'horrible spectacle des corps suppliciés avaient convaincus les jurés de ma dangerosité.

Les voilà devant ma porte. On va me conduire à l'échafaud. J'entends rire à nouveau comme la vantail grince sur ses gonds. Pour mon âme, ayez pitié...

8 Novembre 1939, Munich.
20 h 30...

La ruelle crasseuse est plongée dans le noir. *Hammet* a pris soin de neutraliser le réverbère à gaz, vous permettant ainsi d'observer la brasserie sans alerter l'une des nombreuses patrouilles battant le pavé. Le *Bürgerbäukeller* est bondé ce soir. Nous sommes vendredi, et *IL* sera présent vous le savez.

Le balai des conduites de luxe qui font l'accordéon sur le trottoir lessivé par l'averse s'intensifie. Officiers en uniformes arborant la croix-gammée, hommes d'affaires aux bras de courtisanes en robe de soirée défilent entre les grooms tendant des parapluies, ouvrant les portières.

Sous les auvents aux couleurs du *Reich*, des silhouettes fument dans l'obscurité, n'apparaissant que par image fugace lorsque le rougeoiement incandescent de la cendre illumine des visages blêmes.

Hammet regarde sa montre, inquiet. Ce grand échalas à l'acné tenace ne doit pas avoir plus de 20 ans mais sa détermination est sans faille. Comme la votre d'ailleurs.

Depuis ce jour. Trois ans déjà. Pourtant vous vous en souvenez comme si s'était hier. Ses yeux l'avaient trahi. Son regard mauvais, brillant d'un éclat haineux. Vous aviez compris et par réflexe vous vous étiez reculé de la cellule saisissant sans le concevoir qui se tenait devant vous.

Se pouvait-il vraiment que votre grand-père avait emprisonné durant tant d'années le Diable en personne dans le sous-sol de la tour du Grand-Roque ? Membre d'un réseau secret dont les origines se perdaient dans l'histoire, il avait traqué le malin pour le tenir éloigné du monde des hommes. D'autres agissaient dans l'ombre et ils formaient un ordre au lourd héritage.

Les gendarmes qui avaient investis la cave secrète ce matin de mai 1936 n'avaient pas eu la même perception des choses. Ils avaient découvert dans un endroit qu'ils abhorraient la preuve que votre vieux fou d'aïeul se livrait à des exactions que plus d'un habitant de la vallée soupçonnait. Le prisonnier avait hurlé à nouveau, feignant la terreur et fut libéré.

On ne vous accusa de rien eu égard à votre notoriété. Il vous restait le Grand-Roque, les manuscrits, les livres. Puis les rencontres avec ceux qui partageaient désormais votre secret. Alors la traque repris tandis que l'Europe sous SON œuvre basculait dans le chaos.

Hammet vous tire par la manche. Une limousine noire vient de se garer devant la brasserie, encadrée aussitôt par une meute de soldats armés. Vous aimeriez répondre à votre compagnon, mais comme lui, parler vous est impossible. La faute au rite d'intronisation dans l'ordre exigeant le sacrifice de sa langue.

Vous esquissez un sourire. La portière s'ouvre. IL sort, hoche nerveusement la tête, salue rapidement de sa main tendue la foule agglutinée et s'engouffre dans le bâtiment.

Vous espérez qu'*Elser* a bien réglé la minuterie de la bombe. Si c'est le cas dans moins d'une heure, vous aurez contrecarré ses plans de destruction et de mort. Pour un temps du moins...

En hommage à "The Twilight Zone" et plus particulièrement à l'épisode "The Howling Man".