

Un héritage funeste

Vous vous réveillez avec un mal de crâne insupportable.

Votre vision est trouble. De plus, la pièce semble plongée dans la semi-obscurité, de sorte que vous ne voyez pratiquement rien.

Vous ne vous souvenez absolument pas comment vous êtes arrivé ici.

Subitement, il vous revient en mémoire ce que vous avait dit un ami un jour « C'est comme ça dans tous les films, tous les livres, tous les jeux... Si tu te réveilles amnésique, c'est que c'est toi l'assassin. »

Malgré votre situation inquiétante, vous ne pouvez réprimer un demi-sourire à ce souvenir.

Mais ce n'est pas le seul. Vous êtes bientôt assailli par les souvenirs de votre vie toute entière. Votre nom, votre jeunesse, votre famille, vos amis, votre métier totalement banal. Dans votre état à demi-assommé, il vous a fallu une bonne minute pour rassembler vos esprits, mais tout vous est revenu.

Enfin tout ou presque. Votre dernier souvenir était au volant de votre voiture. Vous conduisiez, et... Il y avait un camion ? Une voiture, sur la voie qui croisait la votre ? Vous n'êtes plus sûr...

Comment êtes vous arrivé jusqu'ici, dans cette... maison ? Cette pièce ?

Avez-vous vu eu un accident ?

Un grésillement vous tire de vos pensées. La lumière électrique au plafond clignote, puis s'allume, instable, vacillante. Vous découvrez que vous êtes dans une sorte de remise, entre quatre murs, sans fenêtres, où on a rangé en vrac quelque babioles : quelques tableaux - de vieilles croûtes -, un vieux gramophone à moitié démonté... Il y a également un tube cathodique à l'ancienne. Qui garde encore ça, à notre époque ?

Vous vous rendez compte que la faible lumière grâce à laquelle la pièce n'était pas entièrement plongée dans l'obscurité avant que la lampe ne s'allume était justement due à ce vieux téléviseur. Celui-ci est allumé, mais n'affiche que la neige.

Alors que vous avez les yeux fixés sur l'écran, une image apparaît subitement.

C'est celui d'un homme dans la trentaine d'années, portant un masque de médecin médiéval qui lui donne un air aviaire et sinistre.

« Bonsoir mon cher Aristide de la Bruyère. D'après mes calculs, c'est à peu près maintenant que tu devrais te réveiller. »

C'est la première fois que vous entendez ce nom. Ce n'est absolument pas le vôtre.

« Tu excuseras cette manière un peu cavalière de te faire venir jusqu'ici, continue l'homme masqué, mais je ne te connais que trop. Je sais de quoi tu es capable. Il n'y avait pas d'autres moyens...

Le jeu est très simple, vois-tu. Essaie donc de t'échapper par tous les moyens à ta portée. J'ai laissé, bien sûr, quelques embûches sur ta route. Ce ne sera pas aussi simple que cela en a l'air.

Si tu parviens à t'échapper en vie, tu gagnes la partie. Si tu meurs, eh bien... Tu as perdu. Des règles très simples, n'est-ce pas ?

Pourquoi, me diras-tu ? Eh bien, considère cela comme une rétribution pour tout le mal que tu as fait autour de toi. Comme le salaire de tous tes crimes. Tes coups bas, tes machinations, tes horreurs, tes expériences monstrueuses. Comme la Justice due à tous ceux que tu as détruits, pervertis, torturés, dévorés... Tu m'as beaucoup appris, cher Maître. Je me suis inspiré de tes propres inventions pour tous les pièges que je t'ai laissés. Tout ce que tu trouveras ici, c'est grâce à toi que j'ai pu le créer. C'est le seul héritage que tu m'as laissé.

Je te le rends.

Puisse-t-il te faire souffrir cent fois ce que ma tendre Anna aura souffert de tes mains.

Bonne chance, mon cher Aristide. »

Puis, l'image disparaît et la neige s'empare à nouveau de l'écran.

Vous avez été enlevé ! Et qui plus est, il y a eu erreur sur la personne !

Vous fouillez frénétiquement la poche de votre veste. Bien évidemment, vous ne trouvez pas votre téléphone portable. Votre ravisseur a dû vous le prendre. Curieusement, il vous a laissé vos clés de voiture.

Votre voiture... Avec un peu de chance, elle n'est pas très loin de cette demeure. Au pire, si vous atteignez une route, vous pourrez couper le chemin du premier véhicule, arrêter quelqu'un en urgence et lui demander d'appeler les gendarmes...

Il vous faut à tout prix sortir d'ici...

Rendez-vous au **1**.

1

LA REMISE

Vous vous relevez lentement. Tous vos membres sont endoloris.

Vous faites bouger vos doigts un par un, étirez vos jambes. Vous tentez de voir dans quel état vous êtes.

-Répartissez 7 points dans les 3 Caractéristiques suivantes :

- 1) FORCE/VIGUEUR
- 2) DEXTÉRITÉ/PERCEPTION
- 3) AGILITÉ/RÉFLEXES

Pour chacune de ces Caractéristiques, le minimum est de 1 (niveau «faible») et le maximum de 4 («très bon»). 2 et 3 correspondent respectivement à un niveau «moyen» et «bon».

Vous pouvez ne pas dépenser la totalité de vos 7 points.

Vous commencez également cette aventure avec 0 point de Stress, et un minimum de 3 points d'Adrénaline.

Pour chaque point de Caractéristiques que vous n'avez pas dépensé, commencez avec 2 points d'Adrénaline supplémentaires.

Vous n'êtes pas au mieux de votre forme, mais ce n'est pas si mal que cela. Vous pensez au moins avoir la capacité de marcher hors d'ici.

Vous jetez un coup d'œil autour de vous, et n'apercevez rien de nouveau.

Une porte sur le mur opposé au téléviseur semble être la seule issue.

Le meuble sur lequel repose le poste, une sorte de commode, est pourvu de plusieurs tiroirs que vous n'aviez pas encore remarqués.

Vous frissonnez. Sans accès à la lumière du jour, sans chauffage ni cheminée, cette pièce est glaciale. Il vous tarde d'en sortir.

Si vous voulez fouiller les tiroirs de la commode, rendez-vous au **3**.

Si vous voulez sortir de la pièce sans perdre de temps, dirigez-vous vers l'unique porte et rendez-vous au **24**.

*

2

Vous désintéressant complètement des étranges décorations de ce couloir, vous avancez d'un pas résolu vers la porte, espérant que celle-ci vous rapproche de la sortie de cet endroit.

Un petit bruit d'air comprimé qui se décharge se fait entendre tandis que vous ressentez deux fortes piqûres, de chaque côté de votre cou. Vos deux mains viennent se poser sous vos joues par réflexe.

Du bout de vos doigts, vous sentez deux petites fléchettes qui sont venues se planter dans votre peau. Ce n'est pas très douloureux, ces petits projectiles semblant ne pas s'être enfoncés bien loin. Vous avez peur cependant que tenter de les arracher cause un flot de sang, et vous n'avez rien pour faire un pansement.

Votre tête commence à tourner.

Si vite ? Vous n'avez pourtant pas perdu tant de sang, c'est... étrange.

Vos genoux commencent à trembler.

Peut-être est-ce parce que vous êtes affaibli après avoir été assommé ?

Vos jambes se déroben sous vous.

L'évidence vous frappe comme l'inéluctabilité de votre sort.

« Du poi... poison ! »

Ce seront vos derniers mots...

*

3

Vous ouvrez tous les tiroirs de la commode un par un.

Ils sont tous complètement vides...

Tous sauf un. Le tiroir le plus bas ne contient qu'un seul objet. Une petite clé en fer, trônant seule exactement au centre du tiroir. Curieux endroit pour ranger une clé. Et pourquoi prendre la peine de la présenter ainsi ? Si elle avait été simplement oubliée là, il est peu probable qu'elle serait par hasard exactement à cet endroit.

Si vous choisissez d'emporter cette clé, notez « petite clé en fer ».

Il ne vous reste plus qu'à vous diriger vers la seule issue. Poursuivez au **24**.

*

4

Vous faites face au mur de gauche et vous approchez du premier masque à l'expression effrayante.

Un petit bruit d'air comprimé qui se décharge se fait entendre tandis que quelque chose vous perce la gorge. Vos deux mains se joignent à votre cou par réflexe.

Une petite fléchette semble avoir été expulsée de la bouche du masque. Ce n'est pas très douloureux, le petit projectile semblant ne pas s'être enfoncé bien loin. Vous avez peur cependant que tenter de l'arracher cause un flot de sang, et vous n'avez rien pour faire un pansement.

Votre tête commence à tourner.

Si vite ? Vous n'avez pourtant pas perdu tant de sang, c'est... étrange.

Vos genoux commencent à trembler.

Peut-être est-ce parce que vous êtes affaibli après avoir été assommé ?

Vos jambes se dérober sous vous.

L'évidence vous frappe comme l'inéluctabilité de votre sort.

« Du poi... poison ! »

Ce sera vos derniers mots...

*

5

Votre manœuvre est un échec. Vous restez bloqué par l'étrange figure !

La mariée enlève son voile. Vous ne parvenez pas à croire ce que vous voyez dessous...

C'est...

C'est...

« Indicible » est le dernier mot émis par votre pensée.

La terreur et les ténèbres vous emportent avec le terrible secret de la mariée.
Votre âme est perdue à jamais dans le néant.

Si cela peut être d'une moindre consolation, vous avez le sentiment en disparaissant, que vous avez un tout petit peu atténué la peine de la douce Anna.

*

6

La clé tourne dans la serrure sans problème. On entend le pêne tomber au fond du cylindre avec un bruit métallique sourd.

Vous réessayez la poignée. La porte, massive, vous résiste quelques instants, mais vous parvenez à l'ouvrir.

Dès que l'ouverture est suffisante, vous vous faufilez entre les deux battants, ne prenant même pas la peine de regarder ce qu'il y a derrière.

Vous êtes un instant ébloui par la lumière du soleil. Vous avez passé tellement de temps dans cette maison sombre...

Quand vous retrouvez la vue, une silhouette se dessine à contrejour, face à vous sur le porche.

Une silhouette clairement féminine. Elle est petite, arrivant presque une demi-tête en dessous de vous malgré ses hauts talons. Sa taille est très étroite, ses hanches rebondies, et sa poitrine opulente tombant en forme de poires. Elle est vêtue d'une robe en lambeaux dont l'odeur de moisissure vous saisit immédiatement. Une robe de mariée.

L'une de ses mains semble dissimulée dans la manche, alors qu'à plusieurs endroits, sa poitrine et ses parties génitales sont partiellement visibles à cause des déchirures. Le visage, en revanche, est entièrement recouvert du voile de la mariée.

Vous n'êtes resté interdit qu'une petite seconde, mais déjà l'apparition s'anime.

De sa main visible, elle saisit le bas de son voile.

Il vous semble avec stupeur apercevoir quelques tentacules frétiller hors de l'autre

manche...

La mariée commence à retirer son voile, découvrant un menton et le bas d'une mâchoire écorchés jusqu'à l'os.

Vous recevez 5 points de Stress. Si vous atteignez 10 ou plus, votre cœur lâche. L'aventure est terminée pour vous.

Si vous avez survécu, décidez de ce que vous allez faire.

Si vous saisissez le bras de la mariée pour l'empêcher d'enlever son voile, rendez-vous au **26**.

Si vous la bousculez pour fuir dans la campagne derrière elle, rendez-vous au **5**.

Si vous possédez une arme de poing et souhaitez l'utiliser, rendez-vous au **50**.

*

7

LE COULOIR AUX MASQUES

Vous entrouvrez la porte. Personne de l'autre côté.

Vous ouvrez un peu plus. Il s'agit d'un couloir rectangulaire, semblable à celui que vous quittez. Le sol est également de carrelage, mais uniformément blanc.

Sur les deux côtés, des masques sont accrochés aux murs, à intervalles réguliers. Trois à gauche et trois à droite.

En entrant, vous remarquez un interrupteur sur votre gauche. Vous appuyez sur le bouton et la lampe du plafonnier s'allume, lentement, péniblement. Elle n'est pas très forte, mais au moins commencez-vous à percevoir les couleurs de la pièce.

La porte-ressort s'échappe de vos doigts et claque violemment derrière vous.

Encore une fois, il semble n'y avoir qu'une seule issue à cette pièce : une autre porte, tout au bout du couloir.

Vous jetez un œil aux masques. Il s'agit de masques en bois. Ils ont un style africain, ou quelque chose dans le genre. Ceux en vis-à-vis sont identiques, mais les trois de chaque mur sont différents. Le premier a un visage effrayant, le deuxième une expression déformée par la peur, et le troisième un rictus cruel.

Si vous voulez approcher l'un des masques, rendez-vous au **4**.

Si vous ignorez les masques et vous dirigez directement vers la porte de l'autre côté du couloir, rendez-vous au 2.

*

8

« Monsieur ? Madame ? Vous vous sentez bien ? », demandez-vous d'une voix assez basse.

Vous voulez prendre un ton rassurant, mais il ne s'agirait pas que votre kidnappeur vous entende. S'il vous trouve en train d'essayer de vous échapper, il pourrait vous faire du mal...

« Vous m'entendez ? Est-ce que vous allez bien ? »

Pas de réponse.

Vous approchez précautionneusement, priant pour qu'il ne s'agisse pas d'un cadavre... L'odeur le trahirait, n'est-ce pas ? C'est sans doute une autre victime, évanouie, essayez-vous de vous persuader, sans trop y croire.

Vous vous penchez sur le corps et posez votre main là où vous pensez que doit se trouver l'épaule.

Le linge sous votre paume est froid. Vous vous mordez la lèvre inférieure, vous attendant à ce que le corps en-dessous soit tout aussi glacial...

« Monsieur... », continuez-vous, comme pour vous-même. Maintenant que vous êtes plus près, vous êtes persuadé qu'il doit s'agir d'un homme, considérant sa silhouette générale.

Vous lui secouez l'épaule...

« Monsieur ! »

Vous le secouez à nouveau. Une sorte de gémissement plaintif s'échappe du tas de linge.

« Mmmmoooooohhh... Mmmmh... »

Quel soulagement ! Il est encore en vie... Peut-être seulement blessé, comme vous...

Soudain, en un éclair, l'homme se redresse et tente de vous saisir le bras, sa bouche

ouverte révélant des dents comme des crocs !

Si vous avez 4 en RÉFLEXES, rendez-vous au **31**.

Vous pouvez dépenser jusqu'à 2 points d'Adrénaline pour augmenter temporairement cette caractéristique d'1 par point d'Adrénaline dépensé.

Si vous manquez ce test, rendez-vous au **22**.

*

9

Vous descendez les marches une à une, précautionneusement, essayant de faire le moins de bruit possible.

Le tapis rouge qui orne somptueusement cet escalier vous aide en cela...

Si vous avez 2 ou plus en PERCEPTION, vous entendez un déclic.

Si vous avez entendu ce déclic, vous essayez d'instinct de bondir en avant.

Vous avez besoin d'une AGILITÉ de 3 ou plus pour réussir cette cascade. Mais attention, si vous avez au moins 2 points de Stress, vous avez besoin d'une AGILITÉ de 4 ou plus. Vous pouvez dépenser 1 ou 2 points d'Adrénaline pour augmenter temporairement votre AGILITÉ d'autant.

Si vous n'avez pas entendu ce déclic, vous ne pouvez compter que sur vos RÉFLEXES. Vous devez avoir une valeur de 4 ou plus (ou 5 ou plus si vous avez au moins 2 points de Stress). Vous pouvez également dépenser jusqu'à 2 points d'Adrénaline.

Si vous passez le test d'AGILITÉ ou de RÉFLEXES, rendez-vous au **44**.

Sinon, rendez-vous au **23**.

*

10

Vous enjambez le tas de linge et son occupant, et traversez le couloir en damier sans encombre.

Vous observez la porte quelques secondes. Vous remarquez une petite aura de

lumière blanchâtre qui s'échappe du seuil et des gonds.
Vous comprenez qu'il s'agit de la source de lumière de cette pièce.

C'est d'ailleurs très étrange que ce soit la seule source de lumière du couloir. Vous n'avez vu ni interrupteur, ni ampoule nulle part. Et toujours aucune fenêtre. Cette pièce n'a pas de sens. Pourquoi construire une salle sans aucune lumière ?

Mais vous n'avez pas le temps de vous poser ce genre de questions. Tout ce qui vous intéresse, c'est de sortir d'ici.

Vous prenez la poignée dans votre main et commencez à la tourner doucement.
Elle tourne.

La porte s'ouvre et donne sur un balcon intérieur. Vous ne pouvez pas voir ce qu'il surplombe de là où vous êtes. Il va falloir avancer, sachant que la porte claquera certainement encore derrière vous, comme celle de la remise.

Poursuivez au **25**.

*

11

Cette saleté ne veut toujours pas lâcher prise !

Dans un élan de désespoir, vous la poussez de toutes vos forces pour la retourner sur le dos. La créature n'est distraite qu'un instant, mais vous saisissez l'occasion pour libérer votre bras.

N'en pouvant plus davantage, vous vous ruez vers la porte de l'autre côté du couloir.

Vous perdez définitivement 1 point d'Adrénaline.

Rendez-vous au **25**.

*

12

Vous saisissez la tête de la créature des deux mains sur ses tempes, et vous

commencez à la tirer désespérément vers l'arrière.

Si vous avez une FORCE de 3 ou plus, rendez-vous au **42**.

Vous pouvez dépenser jusqu'à 2 points d'Adrénaline pour augmenter temporairement votre FORCE d'1 par point d'Adrénaline dépensé.

Si vous manquez ce test, rendez-vous au **49**.

*

13

Vous tirez votre bras en arrière de toutes vos forces, tentant de faire passer votre poignet par la partie faible des mains et de la mâchoire de votre agresseur.

Si vous avez une AGILITÉ de 3 ou plus, rendez-vous au **42**.

Vous pouvez dépenser jusqu'à 2 points d'Adrénaline pour augmenter temporairement votre AGILITÉ d'1 par point d'Adrénaline dépensé.

Si vous manquez ce test, rendez-vous au **49**.

*

14

Vous saisissez la poignée et commencez à la tourner.

Cependant, la porte vous résiste. Vous avez beau vous appuyer dessus, elle ne bouge pas. Il semble qu'elle soit verrouillée.

En regardant mieux la poignée, vous distinguez une petite serrure cerclée de fer.

Si vous avez une « petite clé de fer » et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au **7**.

Dans le cas contraire, retournez au **24** et faites un nouveau choix.

*

15

Vous avez beau forcer, il est impossible de faire bouger le moindre clou.

Vous laissez tomber le porte-manteau de rage et évaluez vos options. Peut-être

pourriez vous explorer le rez-de-chaussée et trouver une autre porte ouverte ? Une porte de service dans la cuisine, par exemple ?

Vos réflexions sont interrompues par la vision d'une gerbe de sang projetée sur le mur.

Vous vous demandez d'où elle peut bien venir quand vos jambes vous trahissent et vous roulez à terre.

Du coin de l'œil vous apercevez le heaume étincelant de la brute qui vous a asséné ce terrible coup de hache dans le creux entre l'épaule et la nuque.

Il lève son arme à nouveau, mais votre vision a déjà viré au noir complet alors que vous avez glissé dans l'inconscience.

Vous ne vous réveillerez jamais...

*

16

Après quelques secondes de marche silencieuse, vous arrivez au niveau de la porte métallique. Vous découvrez qu'il s'agit d'une porte blindée. Sur la partie haute est fixée un petit cadre indiquant « LABORATOIRE » en lettres capitales noires.

Vous allez pour ouvrir la porte, mais vous vous rendez soudain compte que c'est impossible...

La porte est totalement dépourvue de poignée. Voilà qui est étrange... L'aurait-on démontée ? Est-ce une porte qui ne s'ouvre que de l'intérieur ? Alors pourquoi diable l'indiquer avec un cadre ?

Vous restez perplexe quelques instants.

Mais il faut vous rendre à l'évidence : ce n'est pas une issue possible.

Retournez au **25** et faites un autre choix.

*

17

Vous avez perdu bien trop de sang pour vous permettre ce genre d'acrobatie. Alors que vous enjambez la balustrade, vous êtes pris d'un vertige qui vous fait perdre l'équilibre. Cela vous sera fatal, puisque vous atterrissez tête la première dans la pièce d'en bas et vous brisez la nuque. C'était une idée stupide...

*

18

Vous approchez votre tête et mordez à votre tour votre adversaire à pleines dents ! L'oreille de votre agresseur a un goût faisandé, avec un léger arrière goût de formol. Cela vous dégoûte.

Votre agresseur, cependant, refuse toujours de lâcher prise. Vous le mordez toujours de plus belle, et finissez par lui arracher l'oreille ! Vous crachez le morceau de chair caoutchouteuse sur le sol alors qu'un flot de sang vous jaillit au visage.

Personne ne pourrait ignorer la douleur d'une telle mutilation ! Votre agresseur ne peut QUE relâcher sa prise !

Pourtant, non. Cet homme - que dire, cette « créature », à en juger par sa peau maintes fois rapiécée et recousue, ses yeux exorbités cernés de sang et ses dents effilées comme des rasoirs - continue tranquillement à vous mâchouiller le bras... Vous avez perdu de gros morceaux de chair que ce cannibale a avalé, et perdez beaucoup de sang...

Vous recevez 3 points de Stress.

Si vous lui saisissez la tête des deux mains pour tenter de lui faire lâcher prise, rendez-vous au **12**.

Si vous tentez de faire glisser votre bras hors de sa prise, tout en utilisant la force de vos jambes comme levier, rendez-vous au **13**.

Si vous lui assénez un coup de pied dans le ventre, rendez-vous au **28**.

*

LA CHAMBRE DES MAÎTRES

En poussant la porte, vous êtes surpris de trouver la lumière du jour.

Vous avez sans doute trouvé la seule pièce de cette demeure qui a des fenêtres, et des fenêtres non barricadées !

Votre espoir est de courte durée, cependant, même dans le cas où vous seriez prêt à risquer la chute depuis le deuxième étage, vous constatez que si ces fenêtres laissent largement passer le jour, elles sont toutefois pourvues de solides barreaux métalliques.

Le jour. Il fait donc encore jour. Le soleil est bas dans le ciel et va bientôt virer au rose couchant, mais pour l'instant, l'heure est encore entre chien et loup.

Vous n'aurez peut-être pas à déambuler dans les ténèbres de la nuit une fois sorti de cette maison.

Vous reportez votre attention sur l'intérieur de la pièce.

Cette chambre à coucher est luxueuse est très coquette. Un grand lit à deux places trône en plein milieu, toutes ses boiseries finement gravées. Les meubles paraissent anciens mais en excellent état, le genre de meubles que vous pourriez trouver au palais de Versailles. Même la céramique du pot de chambre, ainsi que du petit bassin et de la cruche de toilette sont d'une infinie délicatesse.

Les tapisseries qui recouvrent les murs, brodées d'une main de maître, réchauffent la pièce avec leurs tons rouges et pourpres.

Soudain votre sang se glace. Votre regard a été attiré par un objet placé en plein centre du lit, comme présenté à vous.

Un masque.

Un masque de médecin médiéval.

Le même que vous aviez vu dans l'enregistrement.

Comment n'est-ce pas la première chose que vous avez aperçue en entrant ? Était-il seulement là quand vous êtes entré ? On l'aurait placé là pendant que vous inspectiez le mobilier ? Ne seriez-vous pas seul dans cette pièce ?

Pris d'une sorte de transe, vous avancez vers le masque, le prenez dans une main et le soulevez de lit.

Vous vous attendez presque à l'entendre protester.

Le masque est froid et inerte. En revanche, quelque chose était dissimulé dessous.

Une belle clé d'argent ouvragée.

Si vous désirez l'emporter, notez « clef maîtresse » et associez cette note au **6**.

N'osant rester dans cette pièce, vous ressortez aussitôt.

Vous n'oserez pas visiter à nouveau cette pièce.

Si vous souhaitez monter les escaliers vers la mansarde ou le grenier, rendez-vous au **46**.

Si vous préférez redescendre au premier étage, retournez au **20** et faites un autre choix.

*

20

LE HAUT DES ESCALIERS

Vous parvenez jusqu'aux escaliers qui descendent au rez-de-chaussée. Vous découvrez sur votre droite qu'un autre escalier semble monter au deuxième étage.

Si vous continuez à avancer pour ouvrir une des portes de l'autre côté du balcon, ou approcher du couloir en coin à l'extrémité, rendez-vous au **36**.

Si vous montez l'escalier sur votre droite, rendez-vous au **34**.

Si vous descendez, rendez-vous au **9**.

*

21

LE VESTIBULE

Enfin ! Vous avez atteint le vestibule. La porte principale, une lourde porte à deux battants, vous tend pour ainsi dire les bras !

Vous approchez. Un rayon de soleil atteint votre œil d'un angle qui vous surprend, vous éblouissant l'espace d'un instant.

Vous remarquez que l'essentiel de la lumière de la salle vient de la lumière du jour qui s'infiltré péniblement à travers les grandes fenêtres qu'on a apparemment barrées avec des planches.

Vous pensez d'ailleurs que c'était également la seule source de lumière qui éclairait le balcon intérieur où vous vous trouviez plus tôt.

Vous ressaisissant, vous abandonnez l'observation des fenêtres barricadées et reportez votre attention sur la grande porte.

Vous enclenchez la poignée...

Une forte résistance s'oppose à vous. Évidemment, la porte est verrouillée. L'homme masqué avait bien dit qu'il ne serait pas simple de s'enfuir.

Si vous possédez la « clé maîtresse » et souhaitez l'utiliser, rendez-vous directement au paragraphe dont le numéro est associé à cette clé.

Sinon, il ne vous reste plus qu'à tenter votre chance avec les fenêtres. Vous saisissez le premier objet métallique lourd à portée de main - un patère pour accrocher les manteaux, et tentez d'arracher le volet clouté.

Si vous avez 3 ou plus en FORCE, rendez-vous au **39**.

Vous pouvez dépenser jusqu'à 2 points d'Adrénaline pour augmenter temporairement votre FORCE d'autant de points.

Si vous manquez ce test, rendez-vous au **15**.

*

22

L'homme vous saisit le bras et vous mord à pleines dents.

La douleur est violente et vous laissez échapper un cri. Ses dents se sont enfoncées profondément dans votre chair, comme autant de poignards !

Notez « morsure de contaminé ».

Vous recevez 2 points de Stress. Vous gagnez également 1 point d'Adrénaline.

Une fois la surprise de la douleur passée, vous réalisez que votre agresseur est toujours accroché à votre bras et ne semble pas prêt à vous laisser filer. Il faut faire quelque chose pour vous défendre !

Si vous lui saisissez la tête des deux mains pour tenter de lui faire lâcher prise, rendez-vous au **12**.

Si vous lui assénez un coup de pied dans le ventre, rendez-vous au **28**.

Si vous tentez de lui mordre l'oreille, rendez-vous au **18**.

Si vous tentez de faire glisser votre bras hors de sa prise, tout en utilisant la force de vos jambes comme levier, rendez-vous au **13**.

*

23

Une énorme lame de hache, semblant tomber du plafond, décrit un arc de cercle au moment où vous passez.

Vous n'avez pas le temps de réagir qu'elle vous a déjà décapité.

Une gerbe de sang jaillit de votre gorge tandis que votre tête saute dans les airs.

Vous êtes encore conscient quelques fractions de secondes pour voir le reste de votre corps s'écrouler sans vie au bas de l'escalier, avant que les ténèbres s'emparent de vous à jamais.

*

24

LE COULOIR EN DAMIER

Vous ouvrez la porte, et découvrez un couloir en damier blanc et noir. Il y a deux portes - l'une face à vous, assez proche, et l'autre à quelques mètres sur votre gauche.

La pièce est vide, à part un petit tas de vêtements abandonné sur le sol.

Ne voyant aucun danger, vous avancez de quelques pas dans cette pièce.

À peine avez-vous détendu le bras qui tient la porte, que celle-ci vous échappe et claque derrière vous, produisant un bruit métallique qui vous fait sursauter.

Drôle de mécanisme !

Vos yeux soudain privés de la lumière provenant de la remise, vous vous immobilisez quelques temps pour les habituer à la pénombre.

D'ailleurs, d'où vient la lumière, ici ?

Alors que vous cherchez autour de vous, votre regard se fige sur le tas de guenilles à vos pieds.

Sous un gros pull, deux ou trois chemises, et quelques chaussettes, vous remarquez qu'il n'y a pas que des vêtements à cet endroit. Il y a quelque chose dessous, qui dépasse. Un bras, une tête...

Il y a quelqu'un allongé là dessous... Quelqu'un d'inconscient ou... un corps ?

Vous avalez votre salive.

Si vous vous dirigez vers la porte d'en face, rendez-vous au **14**.

Si vous vous penchez sur la personne ensevelie sous le petit tas de linge pour vérifier si elle va bien, rendez-vous au **8**.

Si vous enjambez le corps pour vous diriger vers la porte sur la gauche, rendez-vous au **10**.

*

25

LE BALCON DU PREMIER ÉTAGE (AILE DROITE)

Le balcon surplombe une sorte de large vestibule qui doit être le rez-de-chaussée. Plus loin sur votre droite, vous pouvez rejoindre les escaliers qui semblent mener droit à la large porte principale du manoir.

Le balcon se poursuit au-delà de ces escaliers par une portion symétrique à celle où vous êtes.

Du côté opposé au surplomb, le mur est découpé de plusieurs portes identiques à celle d'où vous venez. Trois de votre côté, et trois après les escaliers.

De plus, aux deux extrémités, le passage se poursuit par un couloir en coin qui disparaît à la vue.

Des trois portes situées de votre côté des escaliers, la porte du couloir en damier est celle du milieu. Il y a une porte en bois plus loin sur votre droite, et une porte métallique plus loin sur votre gauche, avant le couloir en coin.

Si vous sautez la balustrade pour tenter de tomber directement dans le vestibule, rendez-vous au **47**.

Si vous vous dirigez vers les escaliers, rendez-vous au **20**.

Si vous tournez le dos aux escaliers et partez explorer le couloir en coin de votre côté des escaliers, rendez-vous au **33**.

Si vous tentez d'ouvrir la porte métallique à votre gauche, rendez-vous au **16**.

Si vous tentez d'ouvrir la porte en bois à votre droite, rendez-vous au **35**.

*

26

Si vous avez 2 en AGILITÉ ou moins, rendez-vous immédiatement au **5**.
Vous pouvez dépenser 1 point d'Adrénaline pour augmenter l'AGILITÉ de 1.

Vous arrêtez le geste de la mariée.

Un éclair de lumière vous aveugle.
Vous portez les mains à vos yeux.

Quand vous recouvrez la vue, la mariée a disparu.

Sans rien y comprendre, vous vous mettez à courir vers la route que vous apercevez en haut de la colline.

Trouverez-vous des secours à cette heure ?

*

27

Si vous avez 3 points de Stress ou moins, vous avez besoin d'une DEXTÉRITÉ de 2 ou plus pour passer ce test.

Si vous avez entre 4 et 5 points de Stress, vous avez besoin d'une DEXTÉRITÉ de 3 ou plus.

Si vous avez entre 6 et 7 points de Stress, vous avez besoin d'une DEXTÉRITÉ de 4 ou plus.

Enfin, si vous avez 8 points de Stress ou plus, vous avez besoin d'une DEXTÉRITÉ d'au moins 5.

Vous pouvez dépenser jusqu'à 2 points d'Adrénaline pour augmenter votre DEXTÉRITÉ d'1 par point dépensé.

Si vous manquez ce test, vous avez pour ainsi dire raté l'éléphant dans le couloir !
À peine deux balles ont-elles sifflé derrière les épaules du colosse qu'il rabat son arme sur vous d'un revers. Rendez-vous directement au **40**.

Si vous avez réussi, vous videz votre arme dans le buffet de votre adversaire.
L'une des balles va s'écraser dans son cœur extérieur dans une gerbe de sang.
Pourtant, celui-ci ne cesse de palpiter !

(Considérez que vous n'avez plus l'arme de poing. Rayez-la de vos notes.)

L'espace d'une seconde, vous vous attendez à voir la créature s'écrouler. Cependant, elle reste debout, prenant simplement un air interdit. Ses bras se relâchent, abaissant la hache jusqu'au niveau du sol. Vous ne l'avez qu'étourdie !

Vous pouvez profiter de cette faiblesse momentanée pour vous enfuir. Si vous voulez sauter par dessus la balustrade pour atterrir au rez-de-chaussée, rendez-vous au **47**. Si vous préférez faire demi-tour, vous ruer vers les escaliers et dévaler les marches quatre à quatre, rendez-vous au **43**.

Si vous saisissez cette chance pour attaquer la créature à mains nues, gagnez 1 point d'Adrénaline puis rendez-vous au **45**.

*

28

Accroupi, vous vous relevez légèrement pour pouvoir porter un coup de pied à votre agresseur. Celui-ci ne défendant absolument pas le bas de son corps, vous l'atteignez violemment dans le flanc.

Il pousse une sorte de gémissement plaintif qui vous fait froid dans le dos.

Cependant, il refuse toujours de lâcher prise. Vous continuez à frapper, encore et encore, mais il vous tient toujours dans sa mâchoire ! Il a même commencé à mastiquer ! Vous avez perdu de gros morceaux de chair que ce cannibale a avalé, et perdez beaucoup de sang...

Vous recevez 3 points de Stress.

Si vous lui saisissez la tête des deux mains pour tenter de lui faire lâcher prise, rendez-vous au **12**. Si vous tentez de lui mordre l'oreille, rendez-vous au **18**. Si vous tentez de faire glisser votre bras hors de sa prise, tout en utilisant la force de vos jambes comme levier, rendez-vous au **13**.

*

29

Vous continuez à vous débattre vainement, mais il semble impossible de vous libérer.

Vous avez les larmes aux yeux. Comme vous perdez espoir, progressivement, vos coups et vos gestes se font de moins en moins forts.

La douleur est presque insoutenable maintenant. Vous ne savez pas combien de temps vous allez pouvoir encore rester conscient...

La créature semble avoir déjà avalé une partie de vos muscles et ligaments, et vous entendez bientôt l'émail de vos os commencer à craquer sous les assauts répétés de ses crocs.

Allez-vous devoir attendre qu'elle se lasse de son infâme repas pour pouvoir fuir ? Cette scène sanguinolente vous donne la nausée.

La tête vous tourne.

En plus de la douleur, vous n'allez pas tarder à perdre conscience à cause de l'hémorragie...

Subitement, la créature vous griffe au ventre. La douleur est indicible...

Alors que vous vous effondrez sur votre dos, la dernière chose que vous voyez avant de tomber dans le coma sont vos intestins s'échapper de votre abdomen, et la créature plonger son visage dedans...

*

30

Soudain, vous vous sentez extrêmement chaud. Votre bouche est sèche et votre liquide oculaire pâteux. Une fièvre vous saisit, aussi intense qu'elle est subite.

Très vite, vous avez du mal à garder votre équilibre.

De plus, votre bras dont vous aviez réussi à ignorer la douleur dans l'excitation, se met à brûler terriblement à l'endroit où vous avez été mordu.

Vos genoux tremblent. Vos jambes se dérobent. Vous vous affaissez sur le sol. Malgré la violence du choc, vous ne ressentez aucune douleur quand votre menton heurte violemment le carrelage ciré du vestibule.

Vous perdez conscience.

Mais ce n'est pas la fin pour vous. Vous n'êtes pas mort. Pas tout à fait. Vous allez vous relever.

Pour le reste de votre vie, vous serez prisonnier dans votre propre corps. Vous alternerez des phases de sommeil comateux peuplé de cauchemars et des phases de semi-éveil où vous serez spectateur tandis que votre corps en décomposition déambulera dans cette demeure à la recherche de sang et de chair fraîche. Vous entendrez le cri de vos victimes et sentirez le goût de leurs viscères dans votre bouche, impuissant, sans jamais pouvoir arrêter le monstre qui a pris possession de votre volonté...

*

31

La créature est rapide, mais vous l'avez été encore davantage.
Votre bras glisse entre ses doigts et ses crocs acérés se referment sur du vide.

La « créature », car si elle a été une personne, elle n'a plus rien d'humain. Ses yeux ont été arrachés, les orbites sont encore sanguinolentes. Les crocs sont clairement plus ceux d'un animal qu'une dentition normale pour un être humain. Les ongles de sa main sont noirs et longs comme des griffes. Sur plusieurs endroits, la peau de son visage, de son cou et de ses mains semblent avoir été découpée, recousue, déchirée à nouveau, puis rapiécée avec des agrafes médicales.

Cette vision d'horreur vous donne la nausée. Vous recevez 1 point de Stress.

Pris de panique, vous courez vers la porte de l'autre côté du couloir et la refermez derrière vous.

Poursuivez au **25**.

*

32

Vous appuyez sur le bouton, restant aux aguets, prêt au moindre piège...

Un dé clic se fait entendre et celui des deux placards qui se trouve directement sous le buste d'Horus s'ouvre à la volée.

Vous vous penchez et fouillez à tâtons.

Sentant un objet froid et métallique, vous le saisissez fermement et le sortez à la lumière.

Vous avez la surprise de découvrir un petit revolver. Quel étrange endroit pour le ranger !

Après avoir examiné l'arme de poing attentivement, vous repérez le levier qui permet de basculer le barillet sur le côté.

Vous ouvrez l'arme et jetez un œil. Six cartouches. L'arme est chargée !

Vous réenclenchez le barillet dans le canon et gardez l'arme en main. Cela pourra peut-être servir pour vous défendre - ne serait-ce que pour intimider un éventuel agresseur.

Notez « arme de poing ».

Si vous êtes satisfait de votre trouvaille et pensez ne rien trouver de mieux dans cette pièce, vous pouvez ressortir. Retournez au **25** et faites un autre choix.

Si vous préférez, vous pouvez d'abord appuyer sur le bouton sous le socle de Seth, pour voir ce que recèle l'autre placard. Rendez-vous alors au **48**.

*

33

Après avoir passé la porte métallique et le coin du mur, vous poursuivez dans un couloir plus sombre encore qu'à l'endroit du balcon. En effet, il semble que la lumière provient essentiellement du rez-de-chaussée, qui n'est plus visible de là où vous êtes.

Vous poursuivez tant bien que mal, tâchant toujours de ne pas trop faire de bruit - exercice rendu difficile par le parquet flottant du couloir - et découvrez très vite que la seule issue possible est une petite porte en bois d'ébène, d'aspect assez somptueuse.

Vous tournez la poignée précautionneusement... La porte n'est pas verrouillée et s'ouvre sans difficulté.

LA SALLE ÉGYPTIENNE

Vous tombez nez-à-nez avec un sphinx. Après avoir sursauté, vous réalisez qu'il s'agit tout simplement d'une statue, disposée face à la porte, juste à hauteur des

yeux, comme pour accueillir le visiteur.

Vous faites quelques pas, et la porte se ferme automatiquement derrière vous avec un claquement sec.

Les murs sont noirs lambrissés de marbre blanc. Plusieurs objets d'art apparemment issus de l'Égypte ancienne sont exposés dans des cadres de plexiglas un peu partout dans la pièce, à la manière d'un musée. La seule lumière de la pièce sont les différents projecteurs qui mettent en valeur les différentes statuettes, tablettes et babioles mortuaires.

Votre œil est attiré par deux éléments qui se démarquent. Au fond de la pièce, dos au mur, deux bustes sculptés sont exposés sans protection. Les deux sont fichés de part et d'autre d'un petit meuble à deux placards qui ne semble présenter aucune poignée pour s'ouvrir.

Le buste de gauche représente un dieu au torse d'homme mais à la tête d'un étrange animal entre le fennec et le tapir.

Le buste de droite représente un dieu également au torse d'homme, mais avec une tête de faucon.

Vous remarquez une petite plaque sur chacun des deux bustes.

Celle de gauche indique : « SETH ».

Celle de droite indique : « HORUS ».

Sur chaque socle, vous remarquez également une sorte de bouton.

Si vous pressez le bouton de la statue de Seth, rendez-vous au **48**.

Si vous pressez le bouton de la statue d'Horus, rendez-vous au **32**.

Sinon, constatant que la pièce n'a aucune issue, vous pouvez décider de faire demi-tour. Retournez au **25** et faites un autre choix.

*

34

LE DEUXIÈME ÉTAGE

Malgré le riche tapis rouge qui les recouvre, les marches en bois grincent comme un vieil arbre mort à chacun de vos pas.

Vous vous éloignez de la porte d'entrée et de votre libération. Êtes-vous certain d'avoir pris la bonne direction, vous demandez-vous ? Pourtant, quelque chose vous pousse à continuer votre ascension. Quelque chose que l'homme masqué a dit

dans son enregistrement : sortir ne sera pas aussi simple. La solution la plus évidente, filer tout droit vers la sortie, serait peut-être la première à être piégée...

Vous gravissez la dernière marche et avez la surprise d'entrer dans une sorte de grand salon.

Le changement d'atmosphère est assez radical...

La pièce est chaudement éclairée, grâce à une cheminée que quelqu'un semble avoir laissé allumée.

Par rapport à l'aspect abandonné voire délabré du reste de la maison, cette pièce semble bien rangée et entretenue. On dirait même qu'on vit ici.

Les murs sont richement décorés de tableaux et de tapisseries. Par ci, par là, sur de petites commodes ou de petites tables de verre rondes, des petites statuettes polynésiennes et divers bibelots qui feraient la joie d'un antiquaire, enjolivent la pièce.

Aux quatre coins de la pièce, de petites étagères où sont rangés des livres de différents types. Ici, des livres de poche de fantasy et de science-fiction, là, des livres d'auteur en édition de luxe avec couverture de cuir ornée de fil d'or, là encore, de petits livres pour enfants, colorés et aux formes variées.

Il y a même un canapé et quelques fauteuils autour d'un écran plasma et d'un lecteur de DVD et Blu-Ray. Sous l'appareil, ce qui semble être un mini-bar.

Vous observez quelques instants le foyer qui crépite. La chaleur de cette pièce vous détend un peu.

Vous pouvez éliminer jusqu'à 3 points de Stress si vous le souhaitez.

Vous poursuivez l'exploration de ce salon et trouvez qu'il se termine par une sorte de couloir en prolongement immédiat, sans porte pour le délimiter.

Dans ce couloir une série de trois portes de chaque côté, ainsi qu'une dernière à l'extrémité.

La plupart de ces portes semblent avoir été complètement scellées par de multiples planches cloutées, voire coulées dans du béton. L'une d'elles a été complètement arrachée et donne une pleine vue sur une petite salle carrée complètement vide.

Il ne semble n'y avoir que deux réelles issues.

La porte en bout de couloir, une belle porte en bois massif, semble être encore en état de fonctionner. Elle est surmontée d'une plaque sur laquelle on peut lire « CHAMBRE DES MAÎTRES » en lettres capitales rouges.

À quelques pas de cette porte, un petit escalier dérobé semble mener vers une sorte de mansarde ou grenier.

Si vous entrez dans la chambre des maîtres, rendez-vous au **19**.

Si vous montez le petit escalier, rendez-vous au **46**.

Si vous préférez retourner au premier étage, retournez au **20** et faites un autre choix.

*

35

Vous avancez à pas de loup, craignant toujours d'attirer l'attention d'un résident hostile.

Vous arrivez finalement devant la porte en bois. Sur la partie haute, un petit cadre indique : « CHAMBRE D'AMIS ».

Vous posez la main doucement sur la poignée. Vous la tournez lentement. Vous entrebâillez la porte, jetez un coup d'œil.

Aussitôt, une odeur de formol et de décomposition vous assaillit. Mais le pire est la scène macabre que vous découvrez... Derrière la porte, dans les ruines de ce qui fut autrefois une chambre à coucher sans doute assez luxueuse, vous apercevez quatre à cinq êtres défigurés, les yeux mutilés, le teint jaunâtre, la peau déchirée à maints endroits et recouverte d'agrafes.

Ces créatures horribles sont en train de se repaître des restes d'un cadavre sur le sol. Vous ne pouvez vous empêcher de laisser échapper un cri d'effroi...

Aussitôt, les visages torturés se tournent tous les quatre vers vous. Leurs bouches s'ouvrent béantes à l'unisson, des bouches garnies de crocs acérés, dégoulinant encore du sang de leur victime ! Avec un gémissement atroce, les créatures s'approchent de la porte en dodelinant.

N'y tenant plus, vous refermez la lourde porte sur cette vision de cauchemar, en priant pour que ces créatures soient trop bestiales pour savoir ouvrir une porte.

Vous recevez 2 points de Stress. Puis, retournez au **25** et faites un autre choix.

*

LE BALCON DU PREMIER ÉTAGE (AILE GAUCHE)

Vous laissez les escaliers descendant au rez-de-chaussée derrière vous, convaincu qu'il vous faille un peu plus explorer ce balcon avant d'approcher la porte principale.

Comme de l'autre côté, vous pouvez apercevoir trois portes. Il semble que chacune soit munie d'un cadre indiquant son nom. Cependant, de l'angle où vous êtes, il vous est impossible de les lire.

Vous vous approchez de la première porte, quand le bois dont elle est faite explose. Au milieu des débris qui volent, vous avez le réflexe de fermer les yeux et de porter la main à votre visage.

Vous recevez 1 point de Stress.

Quand vous rouvrez les yeux, c'est pour voir un étrange personnage émerger du trou dans la porte. Une sorte de colosse, vous dominant d'au moins une tête et demie, les épaules rondes mais presque aussi larges que le couloir. Son regard et les traits de son visage sont dissimulés derrière un heaume médiéval à visière en T. C'est la seule pièce d'armure qu'il porte, cependant, puisqu'il est étrangement torse nu. La peau de son torse est verdâtre et couverte de cicatrices effroyables, comme si on l'avait opéré à la scie sauteuse puis recousu avec du fil de pêche. Mais la partie la plus bizarre de son anatomie reste sans conteste ce qui semble être un cœur ouvert, apparemment cousu par-dessus un trou dans sa poitrine, et pourtant encore palpitant.

Mais ce n'est pas ce qui vous effraie le plus. Ce qui vous effraie le plus, c'est l'énorme hache de bataille à double tranchant qu'il tient entre ses bras musclés.

La créature brandit son arme, dont la lame file droit vers votre tête...

Si votre valeur de RÉFLEXES est de 2 ou plus, vous esquivez le coup sans dommage. Vous pouvez dépenser 1 point d'Adrénaline pour augmenter temporairement cette valeur de 1 si nécessaire.

Si votre valeur de RÉFLEXES est de 1, vous prenez le coup en pleine tête et mourez sur le coup.

Si vous avez survécu, vous devez décider de votre première réaction.

Si vous tentez de pousser la créature de toutes vos forces afin de la mettre à terre, rendez-vous au **45**.

Si vous disposez d'une arme de poing, vous pouvez ouvrir le feu sur la créature en vous rendant au **27**.

Si vous vous contentez de tourner le dos et de fuir, rendez vous au **38**.

Vous pouvez également sauter la balustrade en vous rendant au **47**.

*

37

Vous parvenez à désescalader la balustrade pour vous rapprocher le plus possible du sol du rez-de-chaussée. Cependant, à un moment, il va bien vous falloir vous laisser tomber dans le vide.

Vous lâchez prise et laissez faire la gravité. Dès que vous touchez le sol, vous pliez les genoux et roulez sur vous-même pour amortir la chute.

Vous sentez une forte douleur dans vos chevilles, mais vous avez évité le pire.

Cet étage était plus haut que vous ne l'aviez cru au prime abord !

Vous perdez définitivement 1 point d'AGILITÉ/RÉFLEXES.

Après vous être rapidement massé les chevilles, vous vous dirigez vers la sortie.

Si vous avez noté « morsure de contaminé », rendez-vous au **30**. Sinon, rendez-vous au **21**.

*

38

Vous vous retournez et détalez vers l'escalier.

Mais il semble que vous ayez sous-estimé la vitesse du colosse en heaume de chevalier... À peine avez vous fait quelques pas, que dans un réflexe incroyable, il a asséné un grand coup de hache latéral dans votre direction.

Si vous avez 4 en RÉFLEXES, vous évitez le coup sans aucun dommage.

Vous pouvez dépenser jusqu'à 2 points d'Adrénaline pour augmenter votre valeur de RÉFLEXES d'1 par point dépensé.

Si vous avez 3 ou moins en RÉFLEXES, le coup vous atteint !

Si le coup vous a atteint, vous devez réussir un test de VIGUEUR pour encaisser le coup...

Si vous avez 3 points de Stress ou moins, vous avez besoin d'une VIGUEUR de 2 ou plus pour passer ce test.

Si vous avez entre 4 et 5 points de Stress, vous avez besoin d'une VIGUEUR de 3 ou plus.

Si vous avez entre 6 et 7 points de Stress, vous avez besoin d'une VIGUEUR de 4 ou plus.

Enfin, si vous avez 8 points de Stress ou plus, vous avez besoin d'une VIGUEUR d'au moins 5.

Vous pouvez dépenser jusqu'à 2 points d'Adrénaline pour augmenter temporairement votre VIGUEUR d'1 par point dépensé.

Si vous manquez ce test, rendez-vous directement au **40**.

Si vous passez ce test, la hache ne fait que riper sur vous, vous ouvrant une large entaille dans le dos. Vous recevez 1 point de Stress, mais la douleur vous permet également de gagner 1 point d'Adrénaline.

Vous poursuivez votre course vers les escaliers et commencez à les descendre quatre à quatre. Rendez-vous au **43**.

*

39

Vous servant du porte-manteau comme d'un pied de biche, forçant comme un bœuf, vous arrivez après quelques minutes à arracher le volet. Quand le morceau de bois vole à terre, vous ne perdez pas une seconde et brisez la vitre. Puis, jetant derrière vous cette arme qui vous encombre maintenant plus qu'autre chose, vous sautez à travers la fenêtre brisée.

Vos chairs se déchirent alors que vous glissez au travers du verre cassé. Mais c'est peu cher payé pour la liberté !

Vous apercevez la route au loin, au sommet de la cuvette où vous semblez vous trouver. Vous commencez à courir. La joie et le soulagement vous montent à la gorge tels une bouffée de chaleur !

Mais cette joie vire bientôt à l'angoisse quand vous entendez le cri des chiens.

Vous jetez un coup d'œil derrière votre épaule pour évaluer leur nombre et leur distance.

C'est une vraie meute. Il y en a bien cinq ou six. Des gros molosses de chasse couverts de cicatrices et de pièces de peau recousues en patchwork...

Vous tentez d'accélérer la course, mais après toutes ces aventures, vous n'avez plus la force de piquer un sprint, encore moins dans le sens de la montée.

Les chiens se rapprochent inéluctablement...

Soudain, une puissante mâchoire saisit votre mollet, vous forçant à trébucher et à vous allonger de tout votre long face contre terre.

Vous n'avez pas le temps de vous retourner que les chiens se disputent déjà votre gorge et vos flancs.

C'est vrai, vous avez réussi à sortir de cette maudite maison. Mais vous n'avez pas réussi à vous en échapper.

*

40

La force du coup de hache vous projette au sol. La lame vous a cueilli en pleine poitrine !

Vous joignez vos mains sur la plaie, tentant désespérément d'arrêter l'hémorragie. Mais vos mains se blessent sur un os brisé. Votre cage thoracique a été fracturée en deux !

Vous n'arrivez pas à respirer. Vous vous noyez dans votre sang. Votre diaphragme se contracte de lui-même, en une vaine tentative de vous faire tousser le liquide, mais vos poumons sont tétanisés par la douleur insoutenable. Chaque contraction est une torture.

Alors que vous allez perdre conscience sous l'action combinée de la douleur, de la perte de sang et de l'état de choc, vous apercevez en périphérie de votre vision que le colosse est à nouveau au-dessus de vous.

La lame fonce vers votre tête...

*

41

Vous sautez et atterrissez avec fracas sur le sol du vestibule, en bas.

Si votre VIGUEUR est de 3 ou plus (ou 4 ou plus si vous avez au moins 2 points de Stress), la blessure n'est pas fatale. Vous avez terriblement mal, et vous vous êtes probablement cassé le pied, mais au moins, votre vie n'est pas en danger.

Vous perdez définitivement 1 point d'AGILITÉ/RÉFLEXES et recevez 1 point de Stress.

En revanche, la douleur vous permet de récupérer 1 point d'Adrénaline.

Si votre VIGUEUR est 2 ou moins, en revanche, vous vous êtes fracassé tous les os du corps et perdez rapidement conscience pour ne jamais vous réveiller - votre aventure s'arrêtera ici.

(Vous ne pouvez pas utiliser d'Adrénaline pour augmenter votre VIGUEUR.)

Si vous avez survécu, vous vous relevez et titubez vers la sortie.

Si vous avez noté « morsure de contaminé », rendez-vous au **30**. Sinon, rendez-vous au **21**.

*

42

Votre manœuvre est un succès ! Vous parvenez à vous libérer de la morsure. D'un violent coup de pied dans sa tête, vous retournez votre agresseur sur le dos. Puis, prenant vos jambes à votre cou, vous filez vers la porte de l'autre côté du couloir, et la refermez derrière vous.

Poursuivez au **25**.

*

43

Vous sautez en bas des marches plus que vous ne les descendez. Vous manquez de glisser et de vous rompre le cou à chaque foulée...

Vous entendez une sorte de dé clic et percevez le sifflement de l'air caractéristique d'un objet lourd passant derrière vous à toute vitesse. L'homme à la hache vous aurait-il rattrapé ?

Sans vous retourner, vous sautez à pieds joints dans le vestibule.

Si vous avez noté « morsure de contaminé », rendez-vous au **30**. Sinon, rendez-vous au **21**.

*

44

Vous bondissez en avant.

Une énorme lame de hache, semblant tomber du plafond, décrit un arc de cercle et passe juste où vous vous teniez la fraction de seconde d'avant !

Elle vous a raté d'un cheveu...

La terrible lame décrit encore quelques arcs de cercle dans un sens puis dans l'autre, telle un pendule, avant de finalement s'immobiliser.

Satisfait d'avoir survécu à ce piège, vous poursuivez la descente de l'escalier pour arriver dans le vestibule.

Si vous avez noté « morsure du contaminé », rendez-vous au **30**. Sinon, rendez-vous au **21**.

*

45

Si vous avez 3 points de Stress ou moins, vous avez besoin d'une FORCE de 4 ou plus pour passer ce test.

Si vous avez entre 4 et 5 points de Stress, vous avez besoin d'une FORCE de 5 ou plus.

Enfin, si vous avez 6 points de Stress ou plus, vous avez besoin d'une FORCE d'au moins 6.

Vous pouvez dépenser jusqu'à 2 points d'Adrénaline pour augmenter temporairement votre FORCE d'1 par point dépensé.

Si vous manquez ce test, rendez-vous directement au **40**.

Sinon, vous arrivez à repousser violemment la créature en arrière. Elle trébuche et s'écroule sur son dos.

Pendant une fraction de seconde, vous tentez de décider si vous préférez profiter de sa position pour lui tourner le dos et vous enfuir, ou passer par dessus elle pour atteindre les portes ou le couloir en coin dont elle vous bloque l'accès.

Malheureusement, le colosse aura décidé pour vous ! À peine a-t-il touché le sol dans un bruit d'armoire qui s'effondre, que sa hache tourne autour de son poignet, prête à la frappe, et qu'il commence à se relever à la seule force de ses jambes.

Si vous vous jetez du balcon, rendez-vous au **47**.

Si vous vous ruez vers les escaliers pour les dévaler quatre à quatre, rendez-vous au **43**.

*

46

LE GRENIER

Le petit escalier vous mène bientôt à une toute petite porte en bois contreplaqué. Elle semble étroite, et il faudra sans doute baisser la tête quand vous la passerez pour ne pas vous cogner.

Vous entrouvrez la porte... et êtes aussitôt assailli par une odeur infecte et le vrombissement des mouches.

Derrière la porte, un vieux grenier sans plafond, directement sous l'inclinaison du toit.

Et pendus à ce comble, une demi-douzaine de cadavres écorchés, la tête en bas, les pieds cloués directement à la paroi.

Vous recevez 5 points de Stress.

Pris de terreur, vous dévalez les marches en sens inverse.

Une fois retourné au deuxième étage, vous reprenez peu à peu contrôle de vous-même.

Votre souffle est court et votre cœur bat la chamade !

À quoi tout cela rime-t-il, bon sang ?

Vous n'oserez pas monter l'escalier à nouveau.

Si voulez poursuivre par l'exploration de la chambre des maîtres, rendez-vous au **19**.

Sinon, retournez au **20** et faites un autre choix.

*

47

Si vous avez noté « morsure de contaminé », rendez-vous directement au **17**.

Si vous avez au moins 3 en AGILITÉ, rendez-vous au **37**. Vous pouvez dépenser 1 point d'Adrénaline pour augmenter temporairement votre AGILITÉ d'un niveau.

Si vous avez 2 ou moins en AGILITÉ, rendez-vous au **41**.

*

48

Une violente douleur vous déchire le bas du corps alors qu'une gerbe de sang noirâtre jaillit sur le buste de Seth.

Vous baissez la tête pour découvrir une pointe de lance antique sortant de votre abdomen.

Elle semble avoir jailli du sol ou d'un des objets exposés derrière vous et vous avoir transpercé le dos.

La douleur est telle que les forces de vos jambes vous ont pratiquement aussitôt abandonné. Vous ne tenez debout que parce que la lance qui vous empale vous maintient dans cette position.

Malgré la douleur insoutenable, vous essayez désespérément de vous extraire mais l'empennage rend cette tâche impossible, sans compter que vos muscles tétanisés cessent bientôt de vous répondre.

Alors que vous vous débattez vainement, vous jurez voir comme une expression sardonique et malveillante sur le visage du dieu Seth.

Les ténèbres, son domaine, vous gagnent petit à petit, à mesure que l'hémorragie vous entraîne vers l'inconscience.

Vous ne vous réveillerez pas.

*

49

Vous tirez de toutes vos forces, mais impossible de vous libérer.

Qu'allez-vous pouvoir faire ?

Vos intestins se nouent... Vous DEVEZ vous enfuir, mais vous êtes au désespoir...

Impuissant.

Si vous avez au moins 3 points de Stress, rendez-vous directement au **29**.

Si vous avez 2 points de Stress ou moins, et qu'il vous reste au moins 1 point d'Adrénaline, rendez-vous au **11**.

Si vous n'avez plus d'Adrénaline, rendez-vous également au **29**.

*

50

À bout de nerfs, vous pointez votre revolver sur l'apparition pourtant désarmée, et le déchargez entièrement sur elle.

Ceci ne semble avoir eu aucun effet.

La mariée enlève son voile. Vous ne parvenez pas à croire ce que vous voyez dessous...

C'est...

C'est...

« Indicible » est le dernier mot émis par votre pensée.

La terreur et les ténèbres vous emportent avec le terrible secret de la mariée.

Votre âme est perdue à jamais dans le néant.

Si cela peut être d'une moindre consolation, vous avez le sentiment en disparaissant, que vous avez un tout petit peu atténué la peine de la douce Anna.

*

Crédits

Une Aventure dont VOUS êtes le Héros écrite par Lyzi Shadow, à l'occasion du concours Mini-YAZ 2016.